



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO**

**UNIDAD ACADÉMICA SEMIPRESENCIAL Y A DISTANCIA**

**PROYECTO DE GRADO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE  
LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION MENCIÓN  
EDUCACIÓN BÁSICA.**

**TITULO DEL PROYECTO**

**INCIDENCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL  
FORTALECIMIENTO DE LA IDENTIDAD CULTURAL  
DE LOS ESTUDIANTES EN EL PROCESO  
DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE**

**AUTORAS:**

**PERALTA CAMPOVERDE SHIRLEY ISABEL**

**ZAMORA FAREZ PATRICIA ANGÉLICA**

**MILAGRO, DICIEMBRE 2012**

**ECUADOR**



## **ACEPTACIÓN DE LA TUTORA**

Por la presente hago constar que he analizado el proyecto de grado presentado por la Prof. Shirley Isabel Peralta Campoverde . Patricia Angélica Zamora Farez, para optar al título de Licenciadas en Ciencias de la Educación Mención Educación Básica y que acepto tutoriar a las estudiantes, durante la etapa de desarrollo del trabajo hasta su presentación, evaluación y sustentación.

Milagro, a los 4 días del mes de diciembre de 2012

---

**MSc. Juanita Segovia**



## **DECLARACIÓN DE AUTORIA DE LA INVESTIGACION**

Por medio de la presente declaramos ante el Consejo Directivo de la Unidad Académica de Educación Semipresencial y a distancia de la Universidad Estatal de Milagro, que el trabajo presentado es de nuestra propia autoría, no contiene material escrito por otra persona, salvo el que está referenciado debidamente en el texto; parte del presente documento o en su totalidad no ha sido aceptado para el otorgamiento de cualquier otro Título o Grado de una institución nacional o extranjera.

Milagro, a los 4 días del mes de diciembre de 2012

---

**Prof. Shirley Isabel Peralta**

**Ced. 0907404065**

---

**Patricia Angélica**

**Ced. 0923177521**



## CERTIFICACIÓN DE LA DEFENSA

EL TRIBUNAL CALIFICADOR previo a la obtención del título de LICENCIADAS EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN BÁSICA, otorga al presente PROYECTO EDUCATIVO las siguientes:

MEMORIA CIENTIFICO.....	[ ]
DEFENSA ORAL .....	[ ]
TOTAL.....	[ ]
EQUIVALENTE.....	[ ]

---

**PRESIDENTE DEL TRIBUNAL**

---

**PROFESOR DELEGADO**

---

**PROFESOR SECRETARIO**

## **DEDICATORIA**

Este diseño de proyecto está dedicado a nuestras familias, que siempre nos ha brindado su apoyo incondicional.

A nuestros profesores a quienes les debemos gran parte de nuestros conocimientos, gracias a su paciencia y enseñanza.

---

**PERALTA SHIRLEY**

---

**ZAMORA PATRICIA**

## **AGRADECIMIENTO**

Agradecemos a Dios por habernos dado la fuerza, voluntad y sabiduría para llegar así al cumplimiento de nuestros objetivos, a nuestros docentes que nos supieron orientar con sus conocimientos y finalmente un eterno agradecimiento a esta prestigiosa Universidad la cual nos abrió sus puertas, preparándonos para un futuro competitivo y formándonos como personas de bien.

---

**PERALTA SHIRLEY**

---

**ZAMORA PATRICIA**



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO**

**UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL Y A DISTANCIA**

## **CESIÓN DE DERECHOS DEL AUTOR A LA UNEMI**

Máster Jaime Orozco Hernández

**Rector de la Universidad Estatal de Milagro**

Presente.

Mediante el presente documento, libre y voluntariamente procedo a hacer entrega de la Cesión de Derecho del Autor del Trabajo realizado como requisito previo para la obtención del Título de Tercer Nivel, cuyo tema fue **INCIDENCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL FORTALECIMIENTO DE LA IDENTIDAD CULTURAL EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE** y que corresponda la Unidad Académica de Educación Semipresencial y a Distancia.

Milagro, 27 de noviembre del 2012

---

**Prof. Shirley Isabel Peralta**

**Ced. 0907404065**

---

**Patricia Angélica Zamora**

**Ced. 0923177521**

## ÍNDICE GENERAL

CARÁTULA	i
CERTIFICACIÓN DE ACEPTACIÓN DEL TUTOR	ii
DECLARACIÓN DE AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN	iii
CERTIFICACIÓN DE LA DEFENSA	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR	vii
ÍNDICE GENERAL	vii
ÍNDICE DE CUADROS	xiv
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xvi
RESUMEN	xviii
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	4
EL PROBLEMA	4
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	4
1.1.1 Problematización	4
Causas	5
Consecuencias	5
1.1.2 Delimitación del problema	6
1.1.3 Formulación del problema	6
1.1.4 Sistematización del problema	6
1.1.5 Determinación del tema	7
1.2 OBJETIVOS	7
1.2.1 Objetivo General	7
1.2.2 Objetivo Especifico	7
1.3 JUSTIFICACIÓN	8



CAPITULO II	11
MARCO REFERENCIAL	11
2.1 MARCO TEÓRICO	11
2.1.1. Antecedentes Históricos	11
2.1.2 Antecedentes Referenciales	14
2.1.3 FUNDAMENTACIÒN	14
FUNDAMENTACIÒN PEDAGÒGICA	15
El juego	16
Importancia del juegos	16
Características del juego	17
Recurso creativo en educaciòn	18
El juego como instrumento de enseñaanza y estrategia	18
Beneficios de los juegos tradicionales	21
Los juegos tradicionales en el contexto educativo	23
Factores del juego desde el punto de vista educativo	24
El folklore como herramienta pedagògica	25
Fundamentaciòn Sociològica	26
El juego como fuerza socializadora	28
La funciòn del reglamento en el juego	28
El juego y sus ventajas	28
FUNDAMENTACIÒN ANTROPOLÒGICA	29
Juegos Tradicionales	30
El juego y la identidad cultural	31
Importancia de mantener nuestra identidad cultural	32
Costumbres y Tradiciones	33
Importancia de mantener las costumbres y tradiciones	34
Fundamentaciòn Psicològica y Psicomotora	34
El juego y la inteligencia	35
Fundamentaciòn Filosòfica	35
2.2 MARCO LEGAL	37
2.3 Marco conceptual	39
2.3.1 Juegos tradicionales	39
Identidad cultural	39

Enseñanza - aprendizaje	40
Estrategias lúdicas	40
Actividades lúdicas	41
Costumbres	41
Tradiciones	41
Educación Integral	42
Valores culturales	42
Aprendizaje significativo	42
Destrezas	43
Habilidades	43
Sociabilidad	43
2.4 Hipótesis y variables	42
2.4.1 Hipótesis general	44
2.4.2. Hipótesis particulares	44
2.4.3 Declaración de variables	44
2.4.4 Operacionalización de las variables	45
CAPÍTULO III	48
3.0 MARCO METODOLÓGICO	48
3.1 TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	48
Según su finalidad	48
Investigación Aplicada	48
Según su Objetivo Gnoseológico	49
Investigación Exploratoria	49
Investigación Descriptiva	49
Investigación Explicativa	49
Según el Contexto	50
Investigación de Campo	50
Investigación Bibliográfica	50
Según la Orientación Temporal	50
Investigación Histórica	50
3.2 LA POBLACIÓN Y LA MUESTRA	51
3.2.1 Características de la población	51

3.2.2 Delimitación de la población	52
3.2.3 Tipo de muestra	52
3.2.4 Tamaño de la muestra	53
3.3. LOS MÉTODOS Y LAS TÉCNICAS	53
3.3.1 Métodos Teóricos	53
Histórico- Lógico	53
Método Inductivo Deductivo	54
Métodos Empíricos	54
3.3.2 Técnicas e instrumentos	54
3.4 Propuesta del procesamientos estadístico de la información	55
CAPITULO IV	56
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	56
4.1 ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN ACTUAL	56
4.2 ANÁLISIS COMPARATIVO, EVOLUCIÓN, TENDENCIAS Y PERSPECTIVAS	56
4.3 RESULTADOS	56
Resultados obtenidos de la encuesta a los docente	57
Resultados obtenidos de la encuesta a los estudiantes	67
VERIFICACIÓN HIPOTESIS	77
CAPITULO V	79
Propuesta	79
5.1 Tema	79
5.2. Fundamentación	79
5.3 Justificación	80
5.4. Objetivo	81
5.4.1. Objetivo General de la propuesta	81
5.4.2. Objetivo Especifico de la propuesta	82
5.5. Ubicación	82
5.6. Factibilidad	83
5.7. Descripción de la propuesta	83
5.7.1. Actividades	83

Guía de juegos tradicionales	85
El Trompo	95
La Soga	96
El Ensacado	97
Las Bolillas	98
Los zancos	99
Bailando el curi pamba	100
Birin bin bin, boròn bon bon	101
El puente	102
La gallina ciega	103
El gato y el ratón	104
Las chapas	105
Las comiditas	106
La cuna	107
La marimba	108
El balero	109
La cogida	110
Tingo tingo tango	111
El lobo	112
El patio de mi casa	113
Las sillas	114
5.7.2. Recursos, análisis financieros	115
5.7.3. Impacto	116
5.7.4 Cronograma	116
5.7.5. Lineamiento para evaluar la propuesta	117
CONCLUSIONES	118
RECOMENDACIONES	119
BIBLIOGRAFÍA	120
ANEXOS	122

## INDICE DE CUADROS

Cuadro 1	24
Influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo integral del niño de la edad escolar	
Cuadro 2	45
Operacionalizacion de la variables	
Cuadro 3	52
Población	
Cuadro 4	57
Pregunta N° 1 de la encuesta a los docentes	
Cuadro 5	58
Pregunta N° 2 de la encuesta a los docentes	
Cuadro 6	59
Pregunta N° 3 de la encuesta a los docentes	
Cuadro 7	60
Pregunta N° 4 de la encuesta a los docentes	
Cuadro 8	61
Pregunta N° 5 de la encuesta a los docentes	
Cuadro 9	62
Pregunta N° 6 de la encuesta a los docentes	
Cuadro 10	63
Pregunta N° 7 de la encuesta a los docentes	
Cuadro 11	64

Pregunta N° 8 de la encuesta a los docentes	
Cuadro 12	65
Pregunta N° 9 de la encuesta a los docentes	
Cuadro 13	66
Pregunta N° 10 de la encuesta a los docentes	
Cuadro 14	67
Pregunta N° 11 de la encuesta de los estudiantes	
Cuadro 15	68
Pregunta N° 12 de la encuesta de los estudiantes	
Cuadro 16	
Pregunta N° 13 de la encuesta de los estudiantes	69
Cuadro 17	
Pregunta N° 14 de la encuesta de los estudiantes	70
Cuadro 18	
Pregunta N° 15 de la encuesta de los estudiantes	71
Cuadro 19	
Pregunta N° 16 de la encuesta de los estudiantes	72
Cuadro 20	
Pregunta N° 17 de la encuesta de los estudiantes	73
Cuadro 21	
Pregunta N° 18 de la encuesta de los estudiantes	74
Cuadro 22	
Pregunta N° 19 de la encuesta de los estudiantes	75
Cuadro 23	
Pregunta N° 20 de la encuesta de los estudiantes	76

## INDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1	57
Pregunta N° 1 de la encuesta a los docentes	
Gráfico 2	58
Pregunta N° 2 de la encuesta a los docentes	
Gráfico 3	59
Pregunta N° 3 de la encuesta a los docentes	
Gráfico 4	60
Pregunta N° 4 de la encuesta a los docentes	
Gráfico 5	61
Pregunta N° 5 de la encuesta a los docentes	
Gráfico 6	62
Pregunta N° 6 de la encuesta a los docentes	
Gráfico 7	63
Pregunta N° 7 de la encuesta a los docentes	
Gráfico 8	64
Pregunta N° 8 de la encuesta a los docentes	
Gráfico 9	65
Pregunta N° 9 de la encuesta a los docentes	
Gráfico 10	66
Pregunta N° 10 de la encuesta a los docentes	
Gráfico 11	67

Pregunta N° 11 de la encuesta de los estudiantes	
Gráfico 12	68
Pregunta N° 12 de la encuesta de los estudiantes	
Gráfico 13	69
Pregunta N° 13 de la encuesta de los estudiantes	
Gráfico 14	70
Pregunta N° 14 de la encuesta de los estudiantes	
Gráfico 15	71
Pregunta N° 15 de la encuesta de los estudiantes	
Gráfico 16	72
Pregunta N° 16 de la encuesta de los estudiantes	
Gráfico 17	73
Pregunta N° 17 de la encuesta de los estudiantes	
Gráfico 18	74
Pregunta N° 18 de la encuesta de los estudiantes	
Gráfico 19	75
Pregunta N° 19 de la encuesta de los estudiantes	
Gráfico 20	76
Pregunta N° 20 de la encuesta de los estudiantes	





## RESUMEN

Los juegos populares, también se los conoce como los de tradición, ellos recuerdan las raíces de una región, este tipo de actividad es importante ya que mejoran las habilidades, destrezas, prácticas, valores y cualidades necesarias para conseguir un avance, así mismo benefician las relaciones con las demás personas pero al mismo tiempo enseña a ser responsables, cooperar, hacer tiempo hasta que le toque su turno, a respetar la idea del otro a establecer recomendaciones dinámicas y perdurables. Los juegos tradicionales ayudan significativamente en el sistema sensorial y sonoro entre los que se puede mencionar las rondas, escondidas, la gallina ciega entre otras, también es importante la aplicación de los mismos

porque ayudan al desarrollo integral de los niños y mejora la interrelación en el medio en que se desarrolla. El objetivo primordial del proyecto es que los docentes manejen los juegos tradicionales en el momento de receso de los educandos para de esa forma mantener viva las raíces de nuestra cultura. La población a estudio son los docentes y estudiantes del sexto año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta N° 2 Carmen Mora de Encalada. Los beneficiarios de la propuesta serán los docentes, estudiantes y representantes legales ya que trabajaran en conjunto con la finalidad de hacer que los juegos puedan afianzar las tradiciones, ya que es muy importante mantener vivo lo nuestro, es decir nuestras raíces, culturas y tradiciones por lo cual los antepasados y han aprendido muchas costumbres.

Palabras claves: Juegos tradicionales, fortalecimiento de la identidad cultural, proceso de enseñanza, guía de juegos tradicionales.

## INTRODUCCIÓN

La presente investigación intenta demostrar que el juego ayuda en el desarrollo integral, porque lo examina como una parte primordial que interviene y provoca el progreso social del niño cuando forma parte con nuevos grupos. Y es así que estas actividades lúdicas se centra mediante principios fundamentales donde intervienen la parte axiológica de los seres humanos, fortalecimiento de las emociones y la identidad cultural que son orientados a través de los juegos tradicionales, lo cual lo direcciona a que los niños aprendan sobre las raíces.

Investigaciones realizadas en el país demostraron que cada día son menos los niños, que practican los juegos tradicionales, por lo que se considera que el rescate de los juegos ayudan a resolver en gran medida las necesidades del empleo del tiempo libre, en actividades que se apoyen en la necesidad del movimiento del cuerpo, al mismo tiempo se puede transmitir a los niños características, valores, formas de vida, tradiciones de las diferentes regiones.

El juego tiene un carácter relevante, ya que involucra los cuatro aspectos que influyen en la personalidad del niño como son:

- El aprendizaje, a través de las propuestas que solucionen los problemas planteados.
- El motriz, porque realiza todo tipo de movimientos, habilidades y destrezas.
- El social, mediante la utilización de las diferentes actividades lúdicas en los que se promueve la cooperación.
- El expresivo, ya que se instauran las relaciones propias entre los colaboradores y de este modo se obtiene el desarrollo integral de los niños.

Además del desarrollo de estos aspectos el juego contribuye al realce de los valores folklóricos al considerar la identidad regional como elemento esencial en el desarrollo de la personalidad del niño. Todos estos motivos ayudan a conservar vivos los juegos tradicionales.

La relevancia de los juegos tradicionales es que mediante ellos se afianzan los conocimientos que se vienen dando de generación en generación, transmitiendo de esta manera los hábitos y costumbres, la misma que se basa en la parte axiológica en el cual les enseña a respetar las reglas, criterios que ayuden al desarrollo integral del ser humano.

Por todo esto es conveniente llevar a cabo el propósito como es la implementación de estrategias lúdicas tradicionales que favorezcan a elevar el sentido de pertenencia de cada cultura, al mismo tiempo desarrollar en los niños destrezas y habilidades que en algunos casos se han visto afectadas por el sedentarismo.

De acuerdo a esto se ha planteado como objetivos de la investigación el empleo de diferentes actividades lúdicas que socialicen e integren a los miembros de la institución educativa, donde asume el compromiso de promover la revalorización de la cultura ancestral.

Mediante la práctica de juegos tradicionales se formará un espíritu de sociabilidad, donde se podrá mejorar las relaciones entre los estudiantes, la capacidad comunicativa, podrán intercambiar los conocimientos sobre los juegos y tradiciones, e implicar a las familias, comunidad escolar en la ejecución de estas actividades en un ambiente sano y adecuado para el desarrollo integral del individuo.

Es así que el presente trabajo investigativo tiene como finalidad fundamental proponer juegos tradicionales para fomentar el desarrollo integral en los niños de edad escolar y al mismo tiempo fortalecer nuestra identidad cultural, además que los docentes incluyan estas actividades como herramientas didácticas pedagógicas en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Sin embargo los juegos se deben realizar con una frecuencia diaria, el mismo que debe darse en un tiempo determinado para que el estudiante se sienta motivado y pueda desarrollarlo, aquí el niño va a tener un papel activo y el docente se limita a

ser un mero “facilitador” del trabajo. Además los estudiantes deben practicar la cooperación indispensable en el desarrollo de la mayoría de los juegos.

El presente proyecto consta de los siguientes capítulos:

**Capítulo I, El Problema:** donde se expone la problemática en estudio, delimitación del problema, formulación, objetivos y la justificación.

**Capítulo II, Marco Teórico:** En el cual se expone las diferentes fundamentaciones en la cual se sustenta el proyecto, así como la hipótesis y las variables.

**Capítulo III, Metodología:**Contempla el tipo y diseño de la investigación, la población y muestra a estudio, así como las técnicas que se utiliza en el desarrollo del proyecto.

**Capítulo IV, Análisis e Interpretación de los Resultados:**Análisis de Resultados, se analizará cada uno de los resultados de las encuestas y se expondrá en forma estadística y porcentual sus resultados.

**Capitulo V:**La Propuesta, se diseñará la guía de juegos tradicionales para fortalecer la identidad cultural de los niños.

# **CAPÍTULO I**

## **EL PROBLEMA**

### **1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

#### **1.1.1. Problematización**

Se ha observado que en la educación del país no se ha fortalecido el desarrollo de la identidad cultural, la misma que se ha visto afectada por la excesiva introducción tecnológica que se da en los últimos tiempos.

Esto afecta principalmente a los niños y adolescentes que les llama más la atención el estar inmersos en la tecnología y dejar de lado actividades que fortalecen la identidad, que impide además la integración de muchas instituciones de la provincia y de manera más concreta en los niños de la Escuela Fiscal Mixta N° 2 “Carmen Mora de Encalada” del Cantón Naranjal.

De la misma manera otro factor muy importante que afecta al desarrollo de la identidad es la falta del tiempo de los padres hacia los hijos en cuanto al juego y la diversión, hoy en día los padres ya no comparten con ellos experiencias vividas durante su niñez como son los juegos que se practicaban en antaño los mismos que contribuían al desarrollo cognitivo, afectivo, social y ético de la colectividad permitiendo conocer el patrimonio cultural.

No se puede dejar de lado la participación del docente, porque este juega un papel importante como es el desarrollo integral del niño en la etapa escolar, proporcionándoles conocimientos que favorezcan al desarrollo de su identidad, es así que en la actualidad pocos son los docentes que aportan con la aplicación de

estrategias lúdicas recreativas adecuadas que motiven y lleven al educando a la práctica de valores culturales.

En cuanto a la emigración de ecuatorianos a otros países se puede decir que ha influenciado en gran medida porque quienes abandonan el país transforman hábitos de vida, gustos, aspiraciones, modifican su modo de vivir y dejan de lado las costumbres y tradiciones propias de la cultura.

Todo esto sumado al limitado interés que tienen las personas por las expresiones culturales se puede resumir que el desarrollo económico y la globalización de un modelo cultural dominante repercute en el desarrollo de la identidad cultural la misma que necesita ser fortalecida para así tener un sentido de pertenencia a un grupo social con el cual podremos compartir rasgos culturales como costumbres, valores y creencias.

### **CAUSAS**

- Abuso en la utilización tecnológica.
- Falta del tiempo de los padres para con los hijos en el juego y la diversión.
- Poca aplicación de estrategias recreativas en el proceso educativo que motiven al estudiante.
- Desintegración en la escuela y en el hogar.

### **CONSECUENCIAS**

- Niños dependientes de la tecnología.
- Pérdida de valores culturales.
- Bajo desarrollo de habilidades físicas, motrices y psicológicas.
- Escasa integración de los niños.

De seguir con esta situación problema tendremos en un futuro a estudiantes sedentarios, despreocupados de las actividades físicas las mismas que se verán remplazadas por juegos estáticos, olvidándose por completo el efecto positivo que genera el acercamiento entre padres e hijos y de los beneficios psicomotores que se

pueden conseguir al jugar, además provoca la pérdida de valores culturales de nuestra región.

El reto de la investigación es promover, beneficiar y apoyar la parte lúdica en la cual debe ser interactiva, expresiva y relacional entre los niños, y dejar a un lado un conocimiento que provoca cada vez más la indiferencia y la tendencia consumista, para que así ellos identifiquen la relevancia del movimiento y de la socialización, donde se podrá establecer conciencia de esta actividad. Por ésta razón es conveniente la aplicación de estrategias tradicionales lúdicas, que permitan el rescate de juegos tradicionales y fomenten la identidad cultural de los niños.

### **1.1.2. Delimitación del problema**

**Área:** Educación y Cultura

**Línea de investigación:** Saberes ancestrales y populares

**Campo:** Escuela Fiscal Mixta N°2 “Carmen Mora de Encalada”

**Lugar:** Cantón Naranjal

**Año lectivo:** 2012- 2013

**Aspecto:** Cultural

**Tema:** Incidencia de los juegos tradicionales en el fortalecimiento de la identidad cultural de los estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje.

### **1.1.3. Formulación del problema**

¿Cómo incide la no aplicación de los juegos tradicionales en el fortalecimiento de la identidad cultural de las y los estudiantes de la Escuela Fiscal Mixta N° 2 “Carmen Mora de Encalada” del Cantón Naranjal durante el año lectivo 2012 - 2013?

### **1.1.4. Sistematización del problema**

- ¿Reconocer si el docente utiliza los juegos tradicionales para el fortalecimiento de la identidad cultural?
- ¿Cómo incide el abuso de la tecnología en la desintegración de los estudiantes?

- ¿De qué manera perjudica el limitado tiempo que otorgan los padres a los hijos para compartir en las actividades culturales en la integración con la sociedad?
- ¿De qué manera implementa el docente las actividades lúdicas tradicionales en el proceso de enseñanza aprendizaje?

#### **1.1.5. Determinación del tema**

Incidencia de los juegos tradicionales en el fortalecimiento de la identidad cultural de los estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje.

## **1.2. OBJETIVOS**

### **1.2.1. General**

- Identificar los juegos tradicionales que aplican los docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje, mediante una investigación apropiada para contribuir al fortalecimiento de la identidad cultural de los estudiantes.

### **1.2.2. Específicos**

- Reconocer que juegos tradicionales utilizan los docentes para el fortalecimiento de la identidad cultural.
- Analizar las consecuencias que provoca el abuso de utilizar la tecnología en la integración de los niños.
- Diagnosticar los efectos que provoca la emigración en el desarrollo de identidad cultural de un país.
- Distinguir la importancia que tiene el docente al utilizar los juegos tradicionales en el proceso de enseñanza aprendizaje para el fortalecimiento de la identidad cultural de los estudiantes.



### **1.3.JUSTIFICACIÓN**

El desarrollo de las nuevas tecnologías, la rapidez del tiempo en que se vive en conjunto con la globalización son unos de los aspectos que han modificado las representaciones que tiene el hombre de la cultura y transforman las relaciones más cotidianas de los seres humanos de forma radical. Desde el punto de vista cultural la globalización es un fenómeno que genera cambios en las poblaciones, esta se manifiesta en la integración y el contacto de prácticas culturales como pueden ser, valores, personajes, costumbres y relaciones, entre otras.

También se debe tener en cuenta el factor tecnológico que multiplica la capacidad de difusión a gran escala en la televisión, literatura, música y cine, y crea así transformaciones sociales que desarraigan identidades ampliamente compartidas y provocan un bajo interés en las personas por las propias expresiones culturales. Otro de los factores que afecta al desarrollo de la identidad cultural es el fenómeno de la migración este trae consigo diferentes cambios que se dan en el aspecto afectivo, familiar, alimentación, vestimenta, comportamiento y preferencias musicales.

Estos cambios son radicales para las culturas ya que afectan la vida colectiva de un pueblo y hacen necesario la búsqueda de mecanismos y estrategias para que los pueblos mantengan con orgullo las expresiones culturales y siempre se identifiquen con sus tradiciones y costumbres aún en entornos muy diferentes a los nuestros.

En cuanto al núcleo familiar, los padres hoy en día no cuentan con el tiempo suficiente para comunicarse con los hijos y poder dialogar acerca de la identidad cultural, esto impide transmitir oralmente su historia, creencias y tradiciones que ayuden a construir la propia identidad, y valorar de esta manera las raíces y no las expresiones culturales que imponen los países desarrollados.

Las causas expuestas permiten ver como la identidad cultural del país está en decadencia y con ella los valores que son fundamentales para cimentar las bases en

la personalidad de los estudiantes los mismos que contribuyen al avance y desarrollo de la sociedad.

Por esta razón se plantea los juegos tradicionales como alternativa para fortalecer y realzar los valores culturales en la identidad de los estudiantes. En este contexto el juego se plantea como una actividad que implica mucho más que diversión, es una expresión de arte, de cultura, de comunicación, es el canal por el cual las personas fantasean, se convierten en seres extraordinarios, se transportan a sitios maravillosos.

Los juegos tradicionales identifican a las comunidades, las diversas culturas, los valores, las normas, que se transmiten de generación en generación. Cabe indicar que para la utilidad practica de estos juegos se debe tomar en cuenta a los docentes los mismos que deben propiciar espacios para la recreación y así de una manera dinámica y motivadora fomentar el respeto por la identidad, promover aprendizajes significativos que les permitan transmitir conocimientos y a su vez aplicar estrategias que promuevan a la integración social.

Es importante recalcar la trascendencia y utilidad practica que tienen los juegos en el proceso de enseñanza aprendizaje. El juego al ser innato del ser humano se complementa con el aprendizaje que día a día se adquiere a través de la experiencia y la formación adecuada en la cual se irán desarrollando nuevas habilidades y destrezas que se dan a través de la interacción social.

Por ello la importancia del trabajo porque permite conocer la influencia que tienen algunos factores ante el fortalecimiento de la identidad cultural, como afectan o repercuten estos en el entorno socio cultural, y de alguna manera fortificar la identidad a través de la implementación de juegos tradicionales y lograr así el reconocimiento de las costumbres y tradiciones que tienen los pueblos, los mismos que permiten la socialización de los estudiantes así mismo identificar las estrategias adecuadas para lograr el rescate y el fortalecimiento de la identidad local y regional.

A través de esta investigación se estarán beneficiando a los niños y niñas de la localidad del Cantón Naranjal que con ayuda de los de alumnos/as de la Escuela Fiscal Mixta N° 2 “Carmen Mora de Encalada” estos juegos se esparcirán a toda la colectividad y así se podría de una manera lograr la participación de todos en el rescate de nuestra identidad y dejar a un lado las costumbres de otros países que actualmente se han venido introduciendo a través de la globalización.

## CAPÍTULO II

### MARCO REFERENCIAL

#### 2.1. MARCO TEÓRICO

##### 2.1.1 Antecedentes Históricos

Conocer y transmitir la cultura es fundamental e imprescindible porque permite entender quienes somos, cómo se define socialmente, cómo es y funciona la sociedad en que vive, todo esto va a permitir una mayor integración social y cultural.

Tener una identidad cultural firme, acorde con los principios sociales ha sido y debe ser la consigna de mantener vivo el sentimiento de pertenencia de un pueblo, para ello es necesario conocer y comprender lo que es identidad y cultura desde el aspecto socio-cultural. Según **GARCÍA, María y BAEZA, Martín** (2006) definen a la cultura como:

**Un sistema vivo que incluye a un sujeto socialmente definido que, actuando de manera determinada en una situación histórica y geográfica específica, produce objetos materiales y espirituales que los distinguen. La cultura en este sentido amplio surge conjuntamente con el sujeto actuante e incluye su actividad y los productos de ésta (p. 17)<sup>1</sup>**

Al asimilar este aporte se puede decir que la cultura no se ve, se encuentra en el mundo interno de quienes la comparten; son todos los hábitos adquiridos y vividos con quienes se relacionan.

---

<sup>1</sup> GARCÍA, María y Baeza, Martín: Modelo teórico para la identidad cultural. Editorial Juan Marinello La Habana

En este mismo contexto **BOSOVSKY** mencionado por **GARCÍA, Álvaro (2007)**, define a la identidad cultural como: “Un conjunto articulado de valores, tradiciones, símbolos, creencias y modos de comportamiento que funcionan como elemento cohesionador y actúa para los individuos como soporte de su sentimiento de pertenencia” (p. 6)<sup>2</sup>

Al decir que la identidad cultural funciona como un elemento cohesionador y que actúa como soporte en el sentido de pertenencia se puede dar cuenta de la importancia ya que si no existiera esta puente de conexión con el pasado no se pudiera conocer las raíces, costumbres y las formas de vida de los antepasados; cuando un pueblo conoce el pasado, se nutre con historias de actos dignos de alabar e imitar, esto le da una conexión transcendental, un sentido de tradición y una herencia noble, que hay que perpetuar y llevar adelante.

La sociedad del siglo XXI ha venido dando cambios, en el cual tiene en cuenta la globalización que trae consigo beneficios en algunos aspectos y con el gran avance de las comunicaciones, tenemos un campo abierto para obtener información del mundo que nos rodea.

Lo cual es bueno para el desarrollo y avance de los pueblos, sin embargo se transforma en un problema grave, debido a que esta influencia hace que las costumbres que han dejado los antepasados se pierdan y que los niños se confundan entre lo que pertenece o forma parte de las raíces con lo que ha llegado por influencia extranjera y que se ha ido infiltrando en el comportamiento cotidiano de la sociedad.

Sin una conciencia de una historia compartida, cada persona se sentirá aislada de los demás siendo difícil formar grupos que trabajen juntos para mejorar las condiciones de vida de un pueblo.

Por eso es conveniente fortalecer la identidad cultural en los niños de la Escuela Fiscal Mixta N°2 “Carmen Mora de Encalada” del Cantón Naranjal, a través de la

---

<sup>2</sup> GARCÍA, Álvaro: Identidad, centralidad y patrimonio, Fundación para el patrimonio argentino Universidad de Palermo

aplicación de juegos tradicionales, que afirmen la cultura ecuatoriana, para que en el futuro sean ciudadanos que den valor primero a lo nacional en el aspecto cultural, de tradiciones y de costumbres.

En este aspecto las estrategias lúdicas son imprescindibles porque contribuyen en el proceso de enseñanza aprendizaje, permiten a través del juego lograr una adecuada formación en la personalidad de cada ser humano; además favorecen al desarrollo de habilidades y destrezas. Así las estrategias lúdicas se convierten en una metodología de enseñanza de carácter participativa que impulsa el uso creativo de técnicas, ejercicios, juegos didácticos y pedagógicos, creados específicamente para generar aprendizajes significativos.

Cabe indicar la importancia del trabajo y esfuerzo que debe realizar el equipo docente para que empleen en sus planes de clase los juegos tradicionales, que favorezcan e impulsen a los estudiantes a recobrar el valor de su identidad de una manera divertida e integradora.

Además de esto los niños podrán adquirir a través del juego no sólo valores basados en la identidad cultural de los pueblos sino la adquisición de nuevas destrezas y habilidades que favorecerán al desarrollo cognitivo, motriz y social y evitar así el sedentarismo ocasionado por los actuales juegos que trae la tecnología, y de esta manera alcanzar aprendizajes significativos.

A través de una adecuada educación, se podrá lograr muchos cambios en la humanidad, donde es necesario que estén presentes los valores, como un objetivo principal, que guiarán hacia el mejoramiento del proceso enseñanza aprendizaje.

Por tal motivo es conveniente incentivar a los niños a recobrar el valor por la cultura esto puede ser posible con la colaboración de los directivos de la institución educativa. En que cada una se comprometa en el alcance de sus funciones se logrará mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

### **2.1.2 Antecedentes Referenciales**

Al revisar documentos y trabajos previos se ha encontrado en la biblioteca de la Universidad Estatal de Milagro un trabajo denominado “Actividad Lúdica como estrategia metodológica para un aprendizaje activo y significativo” este trabajo se relaciona con el presente proyecto en cuanto a la actividad lúdica como es el juego y se diferencia por el enfoque que va dirigido como estrategia metodológica a fortalecer un aprendizaje significativo y este proyecto enfoca la identidad cultural en los educandos.

Así mismo se ha encontrado en la Escuela Politécnica del Ejército del Ecuador una investigación denominada “Los juegos tradicionales ecuatorianos y su incidencia en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños del primer año de educación Básica de la Escuela Juan Montalvo”.

Este trabajo se asemeja con el que se realiza en está investigación porque trata sobre juegos tradicionales y esta investigación va dirigido a fortalecer la identidad cultural de cada estudiante por consiguiente analizará la importancia que tienen los juegos tradicionales en las instituciones educativas para la revalorización de nuestra cultura ecuatoriana.

### **2.1.3 FUNDAMENTACIÓN**

La presente investigación pretende revalorizar el espacio de los juegos tradicionales en los niños, contribuir al desarrollo de la enseñanza-aprendizaje de una manera dinámica y motivadora, para fomentar así valores basados en la cultura del país.

Para lo cual se han tomado como fundamentación las siguientes disciplinas científicas como son: pedagógicos, sociológicos, antropológicos, psicomotora, psicológica y filosófica para la debida sustentación.

## FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA

La Pedagogía es una ciencia perteneciente al campo de las Ciencias Sociales y Humanas, que estudia la educación como fenómeno complejo y multidisciplinario. Además se sustenta de otras disciplinas como la sociología, la economía, la antropología, la psicología, la historia, la medicina, y primordialmente la filosófica ya que va encaminada a la “formación”, donde el sujeto registra el lugar que ocupa en el mundo y se reconoce como constructor y transformador de éste.

La pedagogía brinda a diario cambios que han transformado el papel del docente en el aula, éstos acontecen en el momento crucial por el cual pasa la sociedad. Cada día, gracias a la tecnología, son más fáciles las peculiaridades como se adquieren conceptos y experiencias por parte de los estudiantes.

El mundo globalizado está al alcance de todos en una sola visión unificadora de los medios de comunicación. El juego como instrumento pedagógico establece la potencialización de la naturaleza como son el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, el desarrollo moral, ya que consiente la construcción de significados y de un lenguaje simbólico por medio del cual permite al pensamiento conceptual y al mundo social.

Los educadores comprometidos saben que la misión es mediar en el desarrollo de la capacidad del niño para hacerse persona autónoma, responsable, solidaria y trascendente y construirse un espacio vital en un mundo que cambia con celeridad. Y el juego es un instrumento metodológico apropiado para cumplirla.

**DUARTE, Jakeline (2005)** manifiesta que “En el juego una de las normas importante es la autonomía y libertad de los participantes, pues de ser contrario el comportamiento a esta ley lúdica no se podría presentar el placer que constituye un elemento esencial del juego” (p. 25) <sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> DUARTE, Jakeline (2000): Ambientes De Aprendizaje Amorrortu Editores Buenos Aires



Al profundizar en la experiencia lúdica el juego goza de un lugar privilegiado en la escala del mundo infantil, para el niño el juego no sólo tiene un sentido de diversión o pasatiempo sino que a través de este descubre la existencia de normas a las cuales se debe someter, así como la oportunidad para mostrar sus talentos, sentirse apreciado por el grupo social, explorar y preparar su propio cuerpo, en otras palabras, educarse a través del juego.

## EL JUEGO

El juego es la actividad más importante del niño, se trata de una comparación del niño con el ambiente a través de un objeto determinado, de una representación lúdica, de una imitación de las acciones de los adultos, de una preparación para la vida en la sociedad de acuerdo a la estructura social, así al jugar se forman y se combinan las estructuras mentales que posibilitarán el desarrollo de una inteligencia profunda.

**VELÁQUEZ, Carlos, (2008)** sustenta que “El juego es una actividad espontánea que exige el cumplimiento de una o varias reglas, libremente elegidas, o vencer deliberadamente un obstáculo” (p. 52)<sup>4</sup> Entonces se puede decir que el juego es parte del desarrollo integral del niño y que de ahí parte su construcción individual.

### Importancia del juego

Jugar es la actividad más importante para los niños. Jugando aprenden y se interesan por las cosas nuevas, usan los sentidos, imaginación, habilidad social, a través del juego ejercen su creatividad, es decir el niño estructura el yo y el aprendizaje, y es así que el juego es tan significativo para los infantes como lo es en la parte laboral del ser humano.

El juego es el lenguaje principal de los niños; es la manera de comunicarse con el medio que los rodea, en ocasiones para los adultos ciertos juegos no tiene sentido pero para los infantes no es así. Según investigaciones se ha podido establecer que

---

<sup>4</sup> VELÁSQUEZ, Carlos: El juego y las tradiciones Consejo de Publicaciones ULA Mérida

a través del juego los niños expresan los deseos, temores, conflictos, así como también demuestra la percepción de sí mismo, o de otras personas y del entorno que los rodea.

A través de las actividades lúdicas que realizan los niños enriquecen la creatividad y la imaginación, también sirve para utilizar la energía física y mental de manera productiva de una manera entretenida.

Durante el juego los niños pueden recordar con facilidad lo aprendido por lo que facilita el desarrollo de las habilidades y destrezas. Con los juegos de roles al pequeño se lo prepara para el futuro, los niños aprende normas, reglas y en forma general cultura, por otro lado la voluntad, hábitos como la perseverancia se adquieren más fácilmente en el juego que mediante esfuerzos más complejos como los requeridos para los trabajos escolares.

### **Características del juego**

El juego infantil se lo puede utilizar con fines positivos, para estimular el crecimiento sano, de allí la relevancia de conocer las características más relevantes del juego en los niños. El juego debe tener una determinada forma para que el desarrollo sea el más adecuado por lo que se debe tener en cuenta lo siguiente:

- Proveer de nuevas formas para explorar la realidad.
- Favorecer un espacio para lo espontáneo.
- Permitir al grupo (estudiantes) descubrir nuevas facetas de imaginación, pensar en numerosas alternativas para un problema, desarrollar diferentes modos y estilos de pensamiento
- Favorecer el cambio de conducta que se enriquece y diversifica en el intercambio grupal.
- Rescatar la fantasía y el espíritu infantil tan frecuentes en la niñez.
- Permitir aflorar nuevamente la curiosidad, la fascinación, el asombro, la espontaneidad y la autenticidad.

## **Recurso creativo en educación:**

Muchos son los filósofos y pedagogos que han insistido en que los seres humanos alcanzan un aprendizaje significativo sólo cuando de por medio se halla la vivencia o el juego. Cuando un niño juega, disfruta del proceso y esto avala que las sapiencias recibidas permanezcan por mayor tiempo o que puedan ser recuperadas de manera más fácil.

Si de jugar se trata, los maestros deben tener claro que el juego tiene que cumplir ciertas características, por ejemplo ser estructurado, garantizar el cumplimiento de objetivos y guardar cierta periodicidad para formar hábitos a través de la práctica de los mismos.

## **El juego como instrumento de enseñanza y aprendizaje**

El juego es considerado como el principio de la enseñanza porque provoca el trabajo, la reflexión y la expresión, es una acción que admite investigar y conocer el mundo de los objetos, el de las personas y su relación, explorar, descubrir y crear. Los niños aprenden con los juegos, investigan y descubre el mundo que les rodea, lo estructura y lo comprende.

**MARTÍNEZ, E. (2006)** sustenta que: “En los niños pequeños no existe diferencia entre jugar y aprender, porque cualquier juego que presente nuevas exigencias se ha de considerar como una oportunidad de aprendizaje” (p. 34)<sup>5</sup>.

En el juego los niños aprenden con mucha facilidad porque están especialmente predispuestos para recibir lo que les ofrece la actividad lúdica a la cual se dedican con goce. Asimismo la enseñanza, la captación y la creatividad se ponen en alerta y todos los aprendizajes que elaboran cuando se distraen serán trasladados consecutivamente a los contextos rutinarios.

---

<sup>5</sup> MARTÍNEZ, E: El juego infantil: análisis y aplicación escolar. Instituto de ciencias dela Educación Universidad de Zaragoza

El juego tiene que estar comprendido en todas las actividades escolares no simplemente porque los estudiantes piensen que deben distraerse o realizar la parte lúdica, sino como medio de diagnóstico y conocimiento profundo de las conductas del estudiante.

El juego suministra el progreso de los distintos comportamientos de los niños, en los que se debe tomar en cuenta la forma de ser, experiencias, influencias motoras y el adelanto de las distintas habilidades físicas; al tiempo que profundiza experiencias diversificadas e incluye incertidumbre que facilita la adaptación y como consecuencia, la autonomía en todos los ámbitos de la conducta.

El docente deberá tener en cuenta que el juego admite una acción motriz, ya que, como indica Florence mencionado por **MARTÍNEZ, E. (2006)** “Deben cumplirse una serie de premisas que recogen las principales líneas metodológicas constructivistas en las que se basa el actual sistema educativo” (p. 38)<sup>6</sup>

Estas líneas metodológicas del sistema educativo son: la participación, variedad, progresión, indagación, significatividad, progresión, actividad, apertura y la globalidad.

En la actualidad los juegos deben considerarse como una actividad importante en el aula, puesto que aportan una forma diferente de adquirir el aprendizaje, mediante el descanso y la recreación, ya que éstos permiten orientar el interés del participante hacia las áreas que se involucren en la actividad lúdica.

El docente hábil y con iniciativa debe inventar juegos que se adapten a los intereses, necesidades, expectativas, a la edad y al ritmo de aprendizaje de los estudiantes por ello los juegos complicados le restan interés a su realización.

Al principio el docente debe utilizar juegos simples, donde la motricidad esté por delante, también se usan los juegos de imitación, cacería y persecución, aquí los niños deben predominar en esta etapa, seguidamente se van introduciendo juegos

---

<sup>6</sup> MARTÍNEZ, E: El juego infantil: análisis y aplicación escolar. Instituto de Ciencias de la Educación Universidad de Zaragoza

con un poco más complicado para que el estudiante desarrolle más destrezas y habilidades.

En general se puede decir que los niños no están preparados ni les gusta oír largo tiempo las explicaciones de clase, sin embargo, el docente es consciente de que éste asimila sólo una parte de la explicación, pero en ocasiones no cambia las estrategias, continúa apegado a lo tradicional, sobre todo en la etapa de educación básica donde los niños permanecen sentados por largo tiempo.

Es recomendable que los niños no permanezcan sentados por largo tiempo sino más bien que se levante y se muevan alrededor de los pupitres, den pequeños saltos, levanten las manos, imiten algún animal y luego vuelvan al sitio. Los juegos a más de motivar el aprendizaje deben propiciar la higiene personal. Por este motivo, el juego constituye una situación ideal para la formación de hábitos higiénicos.

La experiencia ha demostrado que en la segunda etapa de la edad escolar también son importantes esos ratos de ocio bien dirigidos **TORRES, María Emilia. (2007)** sustenta que: “En los ratos libres se pueden incluir juegos, canciones, cuentos, retahílas, adivinanzas, fábulas, trabalenguas, cuentos crecientes, cuentos mínimos, descifrar códigos ¿A qué se parece?, anagramas, entre otros (p. 65)<sup>7</sup>. Las actividades deben ser combinadas para obtener un resultado favorable.

Los períodos de descanso favorecen el desarrollo del estudiante y le permite al docente controlar, orientar el proceso de aprendizaje en forma individual y colectiva, así como también conocer quién produce y cómo lo hace, bajo qué procedimientos se orienta y qué actitudes involucra. Esas expresiones espontáneas que propician los juegos en cierta manera dan la pauta para las evaluaciones conscientes y justas. En definitiva, para que el juego se convierta en un medio educativo, es necesario que se den y que se creen, las siguientes condiciones:

- Potenciar la creatividad.
- Permitir el desarrollo global del niño.

---

<sup>7</sup> TORRES, María Emilia: Lateralidad en los niños de Educación básica Consejo de Publicaciones ULA Mérida

- Eliminar el exceso de competitividad, buscando más lo cooperativo que lo competitivo; dando más importancia al proceso que al resultado.
- Evitar situaciones de jugadores espectadores, evitando juegos de eliminación. Estableciéndose como una vía de aprendizaje cooperativo impidiendo situaciones de marginación.
- Ser gratificante, y por lo tanto motivante y de interés.
- Suponer un reto para el niño pero que éste sea alcanzable.

El juego es considerado como una herramienta del proceso de enseñanza y aprendizaje, del diario vivir donde se puede utilizar como una forma de transformar las emociones negativas y de esta manera se ayuda al estudiante a avanzar en el aprendizaje.

También se lo puede considera como un importante herramienta que tienen los niños para aprender y cotejar nuevos conceptos, habilidades y experiencias; por ello se puede decir que es un instrumento primordial para la educación.

### **Beneficios de los juegos tradicionales**

Los juegos populares tradicionales y autóctonos, han sido modificados y adaptados de acuerdo al lugar donde se los aplica por lo que tienen un papel primordial en el aprendizaje de las diferentes culturas. En los juegos tradicionales se debe destacar como contribuye al desarrollo de la persona los siguientes aspectos:

**Integración en el grupo:** Primeros fundamentos de la comunicación entre sus iguales.

**Conocimiento y desarrollo corporal:** Esta considerada como el desenvolvimiento del enlace de las habilidades y destrezas cuando realiza las actividades con el cuerpo.

**Sentido rítmico:** A través de las danzas los niños se adaptan con las pulsaciones, acentuaciones, pausas asociadas a los movimientos.

**Estructuración Espacial:** A través de las distintas formaciones grupales los alumnos descubren el espacio corporal propio y el espacio próximo.

**Estructuración Temporal:** Los diferentes desplazamientos y cambios de velocidad en el juego, hacen que los estudiantes conozcan las duraciones, velocidades y ritmos en las distintas actividades.

**Enriquecimiento del lenguaje:** Mediante los diálogos en los juegos adquieren un lenguaje natural, practicando la correcta forma de articular, realizando la fonación y memorizando las palabras.

**Formación integral de la persona:** En la formación integral interviene directamente la parte ética de los juegos populares se pueden dividir en tres áreas:

#### **Motora**

- Desarrollo de la resistencia orgánica y muscular (carreras, persecuciones)
- Desarrollo de la fuerza y potencia (transportes, luchas, ataques y defensas)
- Trabaja la flexibilidad (equilibrios, balanceos, movilidad de articulaciones).

#### **Psicomotora**

- Incrementa la coherencia entre los movimientos de una manera general (ajuste a situaciones variadas, creación de nuevas respuestas).
- Despliega la perspicacia corporal (reconoce las partes del cuerpo y la eventualidad de los movimientos).
- Se produce un ajuste postural (según los gestos y acciones en el juego).
- Organiza la representación espacio - temporal (evoluciones en espacios variados y con ritmos diferentes).

## **Socio motora**

- Se produce una colaboración grupal.
- Existe un espíritu de iniciativa.
- Consigue su propio control emocional.

Por todos los beneficios que brindan los juegos debe ser utilizado como una estrategia lúdica por lo que se debe implementar en las instituciones educativas donde servirán como herramienta de socialización de las culturas y al mismo tiempo ayudará a fomentar los valores.

## **Los juegos tradicionales en el contexto educativo**

Con la aplicación de los juegos tradicionales se podrá recuperar las tradiciones lúdicas que favorecerán el conocimiento de la cultura en la que se desenvuelve el ser humano, por lo que es necesario que los juegos se lo deban considerar como educativos para lo cual debe tomarse en cuenta los siguientes enfoques:

El enfoque Piagetiano, consiste fundamentalmente en observar para comprender, el observador se ubica fuera del juego del niño y hace sus observaciones, sin interponerse para nada en la conducta del niño.

El enfoque socio-cultural del desarrollo de Vigotsky, en el cual es necesario observar para transformar. Es el adulto el que actúa en el juego del niño dirigiéndolo, haciéndolo progresar, pone al niño ante situaciones incoherentes, opuestas, cambiantes, entre otras, para que pueda dar alguna solución ante una determinada situación.

Ambos enfoques tomados conjuntamente permiten comprender las conductas del niño en el juego, en las que se basa en la observación y de esta forma intervenir transformando o aportando nuevas pautas al repertorio conductual del niño.



## Factores del juego desde el punto de vista educativo.

En cuanto a los factores que se deben tener en cuenta al momento de realizar los juegos desde el punto de vista educativo es necesario que sea útil y que puedan servir a su vez como base para el aprendizaje de los niños, entre los que se puede considerar los siguientes:

- Plantear algo importante y motivador para que los infantes especulen y resuelvan por ellos que deben hacer.
- Posibilitar que los propios niños evalúen por sí mismo su éxito.
- Consentir que la mayoría de los niños intervengan en el juego, es decir, que impliquen mentalmente adquiriendo a su vez un compromiso.

Además los juegos deben ser motivadores para quienes los practiquen, que se genere de forma espontánea, que sea divertido, que su práctica sea activa y que se realice por voluntad propia. Así el juego permite a los niños investigar y conocer el mundo que les rodea, incluso sus propias posibilidades y limitaciones. Esto les capacita para ir progresivamente estructurándose, comprendiendo y aprendiendo el mundo exterior.

### Cuadro 1: Influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo integral del niño de edad escolar

Juegos tradicionales	Áreas del desarrollo integral			
	Cognitiva	Socio emocional	Psicomotriz	Lenguaje
<b>Trompo</b>	Representar acciones y objetos de su medio ambiente	Elaboración de normas. Capacidad para participar y compartir.	Motricidad gruesa. Dominio y control del cuerpo y movimiento.	Capacidad de comunicarse. Posibilidades expresivas.
<b>El mecate o sogá</b>	Conocimiento físico del cuerpo.	Cooperación, solidaridad,	Organización del esquema	Uso de los diferentes actos

	Relaciones espacio-tiempo.	interacción.	corporal. Motricidad gruesa.	del lenguaje.
<b>Papagayo o cometa</b>	Estructuración del conocimiento social. Representar los objetos de su medio ambiente.	Interrelación con sus padres y con los adultos. Potencial creador.	Motricidad fina y gruesa. Equilibrio. Coordinación y armonía de movimientos.	Cooperación participativa. Capacidad crítica y valorativa.
<b>Carrera de la cuchara y el huevo</b>	Reflexión de sus acciones y la participación.	Autoestima y autonomía. Respeto mutuo.	Dominio y control del cuerpo y movimiento.	Participación social.
<b>La gallinita ciega</b>	Reconocimiento físico del cuerpo.	Cooperación, interacción y respeto.	Control del cuerpo y sus movimientos. Motricidad fina y gruesa.	Participación cooperativa.

Fuente: Juegos diversos

## El folklore como herramienta pedagógica

El folklore es una ciencia que se encarga del estudio de la vida material, social y espiritual de las culturas. **CORZAR, citado por LOBO (2005)** afirma:

**El folklore es el estudio de aquellas expresiones que se nos muestran como colectivizadas (socialmente vigente en la comunidad, empíricas, funcionales, transmitidas por medios no escritos ni institucionalizados y fundamentalmente, como populares en el sentido de ser propios de la cultura tradicional del folklore. (p 17)<sup>8</sup>**

Los valores folklóricos traen una diversidad de tradiciones que pueden ser obtenidos por distintos pueblos, sin embargo, estas tradiciones adquieren modificaciones, a través de los años permiten que sean adaptados como parte del

<sup>8</sup> LOBO, H: Historia del Folklore Editorial Aljibe Málaga

patrimonio cultural, dentro de los que se pueden citar a los bailes, cantos, adivinanzas, cuentos, leyendas, creencias, mitos y juegos.

En las celebraciones de los pueblos es una oportunidad que tienen los padres y los niños para divertirse con los juegos tradicionales y es una manera de mantener viva las tradiciones. En ocasiones los juegos están relacionados con los trabajos diarios y se basan principalmente en demostraciones artesanales de la comunidad que son transmitidos de generación en generación, pero que en todo caso ayudan a afianzar las raíces de las diferentes culturas.

Es necesario que el docente para que pueda aprovechar la enseñanza que le brinda el folklore, debe conocer los valores nacionales y regionales que debe señalar, ya que estos unidos con la pedagogía, formación cultural general y especialmente la formación social permitirán facilitar una óptima configuración de carácter nacional y regional.

## FUNDAMENTACIÓN SOCIOLÓGICA

La sociología centra el estudio al hombre en el medio social en que se desarrolla, es decir, en las diversas interacciones de los seres humanos que les conceden vida y objetividad a una sociedad, cultura, país, ciudad o clase social. Esta disciplina se basa en la idea de que los seres humanos actúan bajo predominios culturales e históricas, que según las aspiraciones y perspectivas del entorno habitual. Así, el accionar social se convierte en el concepto básico de la sociología y es el sustento para cualquier relación en la sociedad.

**AZCUAY, Rubenia (2006)** manifiesta que el enfoque sociológico de los juegos: “Esta inmerso en ese pensamiento en donde el niño a través del juego interactúa con los compañeros colabora con conocimientos, actitudes y valores necesarios para la socialización y el reconocimiento del patrimonio personal y cultural” (p.69)<sup>9</sup>

---

<sup>9</sup> AZCUAY, Rubenia: Introducción a la Sociología Universidad de Pinar Cuba

Se debe tener en cuenta que el juego es parte de su esencia, el aprendizaje debe partir en edades de educación infantil para así proseguir en ciclos posteriores del desarrollo, donde se va a favorecer los diversos aspectos educativos del niño, entre ellos la integración grupal que es el primer fundamento de la comunicación. De esta manera el juego en los niños asegura el aprendizaje de las relaciones sociales en condiciones irremplazables de vida de grupo rica y dinámica.

En cuanto a los juegos tradicionales que además de aportar con lo expuesto anteriormente son considerados como una fuente de transmisión de conocimientos, tradiciones y cultura de otras épocas. Esto implica abundar en las raíces y comprender mejor el presente elevando el nivel de interés al percibir que los mismos juegos que ellos están realizando fueron practicados por sus padres, abuelos, tíos y demás generaciones.

La práctica sistemática de estos juegos en las escuelas proporciona una mayor integración social, aunque también es un desafío fomentarlos frente a una cultura que promueve el sedentarismo basada en la tecnología moderna que estimula la pasividad especialmente en la edad escolar; etapa crucial para el desarrollo de habilidades y destrezas, impidiendo además conocer sus potencialidades y limitaciones.

En este sentido la sociedad espera de las instituciones educativas que preparen a individuos para que vivan como adultos responsables. Según **BLANCO, Antonio (2003)** sustenta que:

**“La educación no es un hecho social cualquiera, la función de la educación es la integración de cada persona en la sociedad, así como el desarrollo de sus potencialidades individuales la convierte en un hecho social central con la suficiente identidad e idiosincrasia como para constituir el objeto de una reflexión sociológica específica” (p. 98)<sup>10</sup>**

Y es así que la educación debe establecerse como el centro que lleva el cambio social en las instituciones educativas donde deberá establecer argumentos que ayuden a la interacción y desarrollo de los individuos.

---

<sup>10</sup> BLANCO, Antonio: Introducción a la Sociología Instituto Superior Pedagógico Enrique José Varona La Habana

Las instituciones educativas deben de tener currículo que sirva para capacitar apropiadamente a los individuos para el accionar político y defensa de valores democráticos. Es decir la educación debe procurar la presencia de personas capaces de intervenir activamente en los trabajos colectivos, vivir en una sociedad nueva y de enfrentarse a las dificultades que ésta les esboce, en un pensamiento preferentemente participativo.

### **El juego como fuerza socializadora**

Generalmente el juego para la mayoría de los niños no es considerado como una actividad solidaria, sino decididamente social y comunitario, un infante se pronuncia mejor con su yo y se proyecta feliz cuando hay otros niños que tengan la misma edad. Pero cuando estas personalidades, valores y lamentos se mezclan en el juego, cada uno de los niños asimila lecciones ilimitadas que la utilizarán en el diario vivir.

### **Las funciones del reglamento en el juego**

Existe una estrecha relación entre el desarrollo intelectual del individuo y la capacidad que tiene el ser humano para someterse a un reglamento, por lo que el nivel madurativo de los niños que han alcanzado alrededor de a los diez años les permite revelar que la existencia de un reglamento establece una manera eficaz de establecer las relaciones interpersonales.

### **El juego y sus ventajas:**

Las reglas generales de convivencia deben aplicarse los juegos para que los niños los practiquen de manera permanente el respeto, los valores y sobre todo el trabajo en grupo, una de las ventajas que se obtiene a través del juego es la de vivir diferentes roles, por lo cual los niveles de empatía mejoran. Otra de las ventajas es que mejora la capacidad de reacción, razonamiento y por supuesto de comunicación. Los juegos tradicionales en su mayoría cumplen con un objetivo

fundamental que es la interrelación con los otros. **ARETZ, Inés.** (2004) manifiesta que:

**Los docentes son también parte de los equipos de interacción, su ventaja principal será el poder conocer más a los estudiantes y aprender de ellos, además de emplear al juego como un recurso para mejorar los niveles de comunicación entre los niños (p. 40)<sup>11</sup>**

Después de las actividades realizadas por los maestros en las instituciones se debe motivar a los niños para que socialicen estas experiencias con los padres y familiares, que charlen con ellos sobre la infancia, los sueños, los mejores recuerdos que tienen de la escuela, para que de esta manera los estudiantes enriquezcan el aprendizaje.

## **FUNDAMENTACIÓN ANTROPOLÓGICA**

La antropología es una disciplina en la cual estudia al ser humano en el medio en que se desarrolla y las costumbres que presentan, y es así que para concebir las expresiones lúdico- tradicionales es necesario analizarlas desde una perspectiva antropológica y cultural. Los juegos tradicionales se deben contextualizar en un marco socio-cultural con todas sus características; costumbres, creencias, producción artística, entorno geográfico, entre otras. **REBOLLO mencionado por MALDONADO, Gabriel (2003)** sustentan que:

**Los juegos tradicionales son patrimonio de la humanidad, siendo nuestros hijos los legítimos herederos de esa riqueza patrimonial. Nosotros como meros transmisores, estamos en la obligación de preservar y potenciarlos, aportando esfuerzos cada uno en el papel que nos ha tocado representar. (p. 46)<sup>12</sup>**

Es necesario fomentar estas costumbres para así preservar lo que han dejado como herencia patrimonial nuestros antepasados.

Uno de los sustento más relevantes de los juegos tradicionales es que son un bien cultural y como tal deben ser redimidos del olvido y practicarlos para que no

---

<sup>11</sup> ARETZ, Inés: Los juegos tradicionales y el aprendizaje de los niños Editorial Kapeluz Buenos Aires

<sup>12</sup> MALDONADO, Gabriel: Paradigmas de aprendizaje Editorial La Salle Chile

desaparezcan, ya que han servido de diversión y entretenimiento físico a los antepasados; además, el juego como expresión espontánea, creativa e intrascendente es tan exclusiva del hombre que cualquier ser humano que ha vivido alguna experiencia de este tipo; así, el juego y el hombre se recrean y se relacionan.

La tecnológica, globalización, el crecimiento desmesurado de las metrópolis y el cambio de condiciones asociado a estos fenómenos, dan lugar a un cambio radical en el comportamiento lúdico de la población, por lo que es difícil observar en nuestros pueblos y ciudades a niños que se recreen con actividades lúdico-tradicionales de siempre. Por lo que se observa evidencias de extinción de la riqueza lúdico-tradicional de los pueblos.

Los juegos tradicionales deben formar parte del patrimonio cultural y deben transmitirse conservando las raíces, creatividad, **TIGREROS mencionado por MALDONADO, Gabriel (2003)** considera que:

**Los juegos tradicionales cumplen una función de enculturación, conservación y transmisión de los valores de la cultura popular y proporciona una actividad motriz acorde con las características de los participantes que facilita las relaciones sociales intergeneracionales que ayuda a conservar tradiciones en transmisión oral y el patrimonio lúdico, por lo que tienen un gran valor en sí mismos (p. 59)<sup>13</sup>**

Por lo que se puede decir y caracterizar a los juegos tradicionales como competencias sanas con un carácter local y recreativo que requieren destreza física. Son parte del patrimonio cultural del núcleo social y se transmiten de generación en generación.

### **Juegos tradicionales**

Los juegos tradicionales han representado la cultura popular por gran cantidad de tiempo, muchos de ellos tienen los orígenes de más de medio siglo, y éstos fueron concebidos por los indígenas y utilizaban madera como materia prima, la cual fue

---

<sup>13</sup> MALDONADO, Gabriel: Paradigmas de aprendizaje Editorial La Salle Chile

poco a poco mejorando hasta llegar a esta época donde el material más utilizado es el plástico.

Estos juegos que han participado de un proceso de transmisión y han tenido persistencia durante un determinado periodo histórico, se realizan con el cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en el medio en que se desenvuelva, donde se basan en la interacción entre dos o más jugadores, muy a menudo representan roles con mayor o menor grado de fantasía y tienen generalmente reglas sencillas.

Los juegos tradicionales son típicos de una región o país, forman parte importante de la cultura popular y constituyen un tesoro nacional practicado de generación en generación, son indicados como una faceta en los niños para satisfacer necesidades fundamentales y ofrecer formas de aprendizaje social. **ARETZ, Inés** (2004) define a los juegos tradicionales como: “Experiencias colectivas de generaciones, y por ello constituyen un medio precioso de enseñanza en tanto el niño se enriquece jugando”. (p 32)<sup>14</sup>

De acuerdo a este aporte se puede decir que el juego pasa de generación en generación, y consiente conocer actividades que practicaba los ancestros, y que en la actualidad también se las practican, las mismas que permite valorar las raíces del ser humano.

### **El juego y la identidad cultural**

Los juegos tradicionales, debido a su carácter popular facilitan al niño diversión y entretenimiento, permiten de esta manera instaurar una acción socializadora entre los docentes y padres que manifiestan distintas tradiciones y de los niños que reciben la información. Mediante éstos el niño socializa y conoce sobre las raíces de su pueblo, de una manera amena y divertida las aprende y practica sin preocuparse de lo antiguo de su origen.

---

<sup>14</sup> ARETZ, Inés: Los juegos tradicionales y el aprendizaje de los niños Editorial Kapeluz Buenos Aires



En las tradiciones es importante valorarlas como unidades del medio por medio del cual se transmiten la experiencia social de las colectividades, por lo que la identidad es el resultado de la cultura y está dada por las costumbres, tradiciones y valores que las engrandecen.

En cuanto a la tradiciones y la identidad cultural **CHATEAU, J (2008)** plantea que: “Las concepciones sobre los juegos, tradiciones y la identidad cultural se comienza a plantearse y a estudiarse empíricamente por lo que se considera que la identidad está bajo la luz del pasado” (p.66)<sup>15</sup> las tradiciones son parte del pasado y son indispensable para el progreso social e integridad como continuidad del desarrollo cultural.

No se puede halar de la identidad cultural sin antes que el niño conozca los aspectos primordiales del entorno, sean éstas actividades institucionales, deportivas, educacionales de la localidad, patrimonios, costumbres y tradiciones que son las que las identifican, de ahí la relevancia de que los niños identifiquen este patrimonio donde se tiene la historia de los elementos que han contribuido al desarrollo de la cultura.

Actualmente existen actividades que han sido adaptadas de otras partes y lamentablemente escapan de lo tradicional, por lo que se ve la necesidad de ir fomentando en los niños desde los primeros años la identidad cultural para que no pierdan el patrimonio cultural.

La búsqueda de la identidad debe ocupar un lugar relevante en el pensamiento de los pueblos, en algunos casos ésta preocupación ha sido provocada una separación de valores tradicionales por lo que se la consideraba como una crisis de identidad por los cambios que se han venido realizando en los últimos años.

### **Importancia de mantener nuestra identidad cultural**

La identidad cultural es la representación de quiénes somos y cuál es nuestra comunidad o nuestra cultura, involucra el entorno, la historia y la voluntad. La

---

<sup>15</sup> CHATEAU, J: Psicología de los juegos infantiles Editorial Kapeluz Buenos Aires

identidad de un pueblo se manifiesta cuando una persona se reconoce o reconoce a otra persona como miembro de ese pueblo. No es otra cosa que el reconocimiento de un pueblo como si mismo.

Así como las personas presentan distintos rasgos que las diferencian unas de otras y que hacen que sean individuos diferentes, cada comunidad tiene características culturales propias que le dan un específico modo de sentir. Es ineludible crear conciencia sobre las raíces culturales y mantenerlas, porque es el sentimiento del pasado de la historia.

En la actualidad, esta costumbre ha cambiado ampliamente y se han transformado en días de fiestas, paseos, y festejos fundamentados en la tradición que hasta hace algunas décadas, la población tenía por costumbres. Estas manifestaciones culturales tan diversas, no separan, sino que, por el contrario, unen y elevan el sentimiento de Ecuatorianidad.

Es importante mantener la identidad cultural y no permitir que costumbres del extranjero se imponga; porque la herencia que dejaron los antepasados se la debe conservar.

### **Costumbres y Tradiciones**

Los seres humanos crean la cultura, las formas de pensar, sentir y de actuar, la lengua que habla, creencias, comida y el arte, son algunas dicciones de la cultura.

Este conjunto de saberes y experiencias se transfiere de generación en generación por diferentes medios. Los niños aprenden de los adultos y los adultos de los ancianos, ellos aprenden de lo que oyen, leen; así como también de lo que ven y experimentan por sí mismos en la convivencia cotidiana, por lo que se puede decir que así se heredan las tradiciones.

## **Importancia de mantener las costumbres y tradiciones**

Mediante la transferencia de los hábitos y tradiciones, el ser humano pretende aseverar que las descendencias jóvenes den continuidad a los saberes, valores, ventajas que los diferencian como unidad. Por lo que se hace necesario conservar las tradiciones de una comunidad o de un país, ya que permite practicar las costumbres, hábitos, formas de ser y modos de comportamiento de las personas y son parte de una gran diversidad cultural.

## **FUNDAMENTACIÓN PSICOLÓGICA Y PSICOMOTORA**

La Psicología es la disciplina que estudia la conducta del ser humano y los procesos del pensamiento, así como también las diferentes alteraciones que presentan.

La Psicología se vincula a la psicomotricidad y aborda al ser humano en el rendimiento escolar donde interviene la actividad motriz que intercede directamente en la inteligencia, adaptación y la parte afectiva del sujeto es decir que estudia específicamente el desarrollo integral del niño.

Y es así que la Psicología de la educación escolar está orientada al aprovechamiento de las capacidades psíquicas del sujeto, fundamentándose en una visión amplia del movimiento. Al tomar al ser humano como un ente mediante el cual sabe, distingue, registra, participa, innova, soluciona inconvenientes y vive.

Para **PIAGET, J. mencionado por CRUZ, L (2007)** en su teoría sobre la evolución de la inteligencia en el niño, pone de manifiesto que: “La actividad psíquica y la actividad motriz forman un todo funcional que es la base del desarrollo de la inteligencia. Reconocía que mediante la actividad corporal, el niño piensa, aprende, crea y afronta los problemas” (p. 79)<sup>16</sup> Para que pueda existir un buen desarrollo intelectual en los niños se debe dar la debida importancia a los movimientos corporales.

---

<sup>16</sup> CRUZ, Luis: Desarrollo Psicosocial del niño s/Ed. Colombia

La psicomotricidad es considerada como una técnica o conjunto de técnicas que tienden a incluir en el acto intencional o significativo, para estimularlo o modificarlo, y se lo maneja como intermediarios la actividad corporal y la expresión simbólica. Entonces el fin, de la psicomotricidad es acrecentar la capacidad de interacción del ser humano en el entorno que se desenvuelve.

### **El juego y la inteligencia**

El juego y los instrumentos que se utilizan en la educación pueden favorecer al desarrollo de la inteligencia del educando ya que a través de él brinda al estudiante una manera de obtener y estrechar conocimientos mediante la observación que realiza el niño formada con las sapiencias e indicaciones del docente, y así el estudiante por medio del juego llega a la asimilación eficaz del conocimiento.

El juego permite al niño que se eduque en la actividad cognoscitiva, conozca el medio para que pueda llegar a demostrar, instaurar y precisar de forma positiva los conocimientos adquiridos.

El juego percibe al niño en la vida motriz, afectiva, social y moral. Tiene la predominio en el desarrollo de la inteligencia en cuanto al conocimiento y el movimiento de su cuerpo, a través de las prácticas sentidas y vividas por el niño. Visto de esta forma el juego como fundamentación psicológica y psicomotora se constituye en la base de la formación integral de los educandos.

## **FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA**

La Filosofía es la ciencia que estudia las pertenencias, la particularidad, causas y efectos de las cosas naturales y lo hace por medio de la razón. En este enfoque se fundamenta la práctica humana desde el enfoque cultural y ésta es la que une al ser humano con el mundo que el medio que lo rodea para que no pierda la vinculación con la naturaleza.

Estar conscientes de que la identidad significa ser culto y civilizado con uno mismo y con los demás permite brindar esclarecimientos con fundamentos del porqué mantener viva la identidad, cultura y tradiciones que se han heredado y lo que es más importante forman parte de la riqueza del patrimonio cultural del país.

En cuanto a los procesos educativos se debe reflexionar acerca de la labor de los directivos y docentes de las instituciones, siendo entonces la Filosofía el instrumento para alcanzar y transformar cualquier proceso de diligencia humana.

Al describir a la Filosofía como la forma universal de la actividad del ser humano, la educación y el proceso de enseñanza y aprendizaje consiste en la diligencia encaminada a transferir conocimientos, formar hábitos, habilidades, actitudes y valores indispensables para que el sujeto pueda corregir dificultades y establecer de forma activa y eficaz en la sociedad.

De ahí la relación necesaria de los fundamentos filosóficos para alcanzar en los estudiantes un aprendizaje en el cual el diario vivir pueda desarrollar, y así formar un ser humano prepararlo para la vida futura.

Muchos filósofos han tratado de explicar lo relevante que es implementar los cambios educativos para poder mejorar el desarrollo integral de los niños, pero esto debe ser a través de actividades lúdicas donde aprendan divirtiéndose.

En este sentido entonces el juego permite la espontaneidad del niño, en el cual se van a observar una serie de acciones como gestos, movimientos, que van a ayudar a desarrollar las destrezas y habilidades que se desarrollarán poco a poco a medida que vaya adquiriendo los aprendizajes. Además la asimilación y la socialización de valores culturales se realizan mejor a través de la actividad lúdica.

## 2.2. MARCO LEGAL

El presente proyecto de investigación se fundamenta en los artículos 34, 37, 43 y 48, del **Código de la Niñez y la Adolescencia y de la Constitución de la República del Ecuador**.

### CAPÍTULO III

**Art. 34.-Derecho a la identidad cultural.-** Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a conservar, desarrollar, fortalecer y recuperar su identidad y valores espirituales, culturales, religiosos, lingüísticos, políticos y sociales y a ser protegidos contra cualquier tipo de interferencia que tenga por objeto sustituir, alterar o disminuir estos valores.

**Art. 37.-Derecho a la educación.-** Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad.

**Art. 43.-Derecho a la vida cultural.-** Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a participar libremente en todas las expresiones de la vida cultural. En el ejercicio de este derecho pueden acceder a cualquier espectáculo público que haya sido calificado como adecuado para su edad, por la autoridad competente.

**Art. 48.- Derecho a la recreación y al descanso.-** Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la recreación, al descanso, al juego, al deporte y más actividades propias de cada etapa evolutiva. Es obligación del Estado y de los gobiernos seccionales promocionar e inculcar en la niñez y adolescencia, la práctica de juegos tradicionales; crear y mantener espacios e instalaciones seguras y accesibles, programas y espectáculos públicos adecuados, seguros y gratuitos para el ejercicio de este derecho.

Los establecimientos educativos deberán contar con áreas deportivas, recreativas, artísticas y culturales, y destinar los recursos presupuestarios suficientes para desarrollar estas actividades.

Los niños, niñas y adolescentes, constituyen un sector importante en la población ecuatoriana. Es así que en estos artículos se establece como obligación del estado brindar todo el apoyo necesario para lograr así un desarrollo integral en los niños, niñas y adolescentes, permitiendo la satisfacción de sus necesidades sociales, afectivas, emocionales y culturales.

## **RÉGIMEN DEL BUEN VIVIR**

### **Capítulo primero**

#### **Inclusión y equidad**

**Art. 340.-** El sistema nacional de inclusión y equidad social es el conjunto articulado y coordinado de sistemas, instituciones, políticas, normas, programas y servicios que aseguran el ejercicio, garantía y exigibilidad de los derechos reconocidos en la Constitución y el cumplimiento de los objetivos del régimen de desarrollo. El sistema se articulará al Plan Nacional de Desarrollo y al sistema nacional descentralizado de planificación participativa; se guiará por los principios de universalidad, igualdad, equidad, progresividad, interculturalidad, solidaridad y no discriminación; y funcionará bajo los criterios de calidad, eficiencia, eficacia, transparencia, responsabilidad y participación.

El sistema se compone de los ámbitos de la educación, salud, seguridad social, gestión de riesgos, cultura física y deporte, hábitat y vivienda, cultura, comunicación e información, disfrute del tiempo libre, ciencia y tecnología, población, seguridad humana y transporte.

# CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR

## Sección primera

### Educación

**Art. 343.-** El sistema nacional de educación integrará una visión intercultural acorde con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país, y el respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades.

**Art. 344.-** El sistema nacional de educación comprenderá las instituciones, programas, políticas, recursos y actores del proceso educativo, así como acciones en los niveles de educación inicial, básica y bachillerato, y estará articulado con el sistema de educación superior. El Estado ejercerá la rectoría del sistema a través de la autoridad educativa nacional, que formulará la política nacional de educación; asimismo regulará y controlará las actividades relacionadas con la educación, así como el funcionamiento de las entidades del sistema.

## 2.3 MARCO CONCEPTUAL

### 2.3.1. Juegos tradicionales

Los juegos tradicionales son aquellos que han intervenido en el proceso de transformación y que han tenido una continuidad durante un periodo histórico y pueden ser distinguidos por la diversidad de los atributos de los habitantes de cada región que efectúan las actividades que traen las memorias de antaño y son identificados en la cultura.

### Identidad cultural

La identidad cultural existe gracias a la memoria compartida de los ancestros que permiten conocer el pasado y construir el futuro de una región. Sin una perspectiva histórica es difícil comprender el presente, porque no se puede distinguir los



aspectos esenciales de la situación actual y no hay un criterio para evaluar la fuerza de un elemento en la cultura.

Por ello la identidad es aquella que cada cual considera como lo propio y que puede expresar su diferencia ante los otros y el mundo. Es decir es el sentido de pertenencia de un pueblo en el cual se comparten rasgos culturales, como costumbres, valores y creencias y que se alimenta continuamente de la influencia exterior y al mismo tiempo permite respetar, conocer y valorar las raíces culturales de cada pueblo.

### **Enseñanza - aprendizaje**

La enseñanza- aprendizaje forma parte del proceso que tiene como única finalidad la formación del estudiante. Este proceso permite que el estudiante adquiera nuevas habilidades, destrezas, conocimientos, conductas y valores como consecuencia del estudio, la experiencia, la instrucción y la observación que se suministra a través de la interacción entre estudiante - docente.

El docente será siempre el gestor determinante en esta actividad y es así que se puede afirmar que la mejor técnica decae ante un mal docente; por lo tanto una buena educación sólo es posible con maestros dignos, capaces y sobre todo estar dispuestos a los cambios que se producen. A la vez debe valerse de los procedimientos y técnicas adecuadas que faciliten el aprendizaje de los educandos para propiciar una buena enseñanza.

### **Estrategias lúdicas**

Las estrategias lúdicas en la educación forman vivencias que estimulan el aprendizaje significativo y forman parte trascendental en el proceso de enseñanza- aprendizaje ya que son los medios de influencia y formas de organizar la enseñanza las mismas que deben estar inherentes al docente al momento de impartir su clase.

De esta manera se las concibe como estrategias metodológicas para la conservación y fomento de los juegos tradicionales y populares.

## **Actividades Lúdicas**

Son actividades que permite a las niñas investigar y conocer el mundo que les rodea, los objetos, las personas, los animales, la naturaleza, e incluso sus propias posibilidades y limitaciones. Consideradas también como el instrumento que les capacita para que puedan progresivamente estructurar, comprender y aprender el mundo exterior.

Las sapiencias que obtienen mediante del juego las direccionan a mejorar los conocimientos que tienen, luego los unen con los que poco a poca van alcanzando. Al jugar los infantes desarrollan la creatividad, la lógica, la reflexión, la asociación y comparación, su capacidad de comprensión y expresión, contribuyendo así a su formación integral.

## **Costumbres**

Las costumbres son consideradas como a los hábitos que adquieren el ser humano, donde se respetan la forma de vida, actitudes, valores, sentimientos y esto a su vez son unidos y renovables en un pueblo o región, cada pueblo tiene una tradición que se expresan de diferentes maneras en vestimenta, música, danza y comida apropiada de cada sector.

También se puede decir que las costumbres son aquellas que denominan los rasgos culturales que llenan de orgullo a los pueblos, no se avergüenzan de la manera de vestir o hablar porque es la ideología del pueblo donde nacieron y crecieron respetando así las creencias que heredaron de los padres y a su vez pueden ser de tipo material o espiritual.

## **Tradiciones**

Las tradiciones se basan en la comunicación de generación en generación que configura la identidad cultural de la población y sirve para conmemorar las fiestas populares de cada sector.

Aquí se respetan las tradiciones las mismas que es la forma de transmitir la cultura de un pueblo que con orgullo lo hacen a través de relatos como cantos, leyendas, fabulas, cuentos, oraciones, todas estas actividades son relatadas de padres a hijos hasta nuestros días y tiene como función de perpetuar la sabiduría ancestral a través del tiempo.

### **Educación integral**

La educación integral contempla la totalidad de las funciones humanas es decir en cuerpo y espíritu, el docente debe preocuparse en la formación del ser humano en sus tres campos como son: el conocimiento, conducta y voluntad, para así lograr una educación integral.

Al conocimiento se lo considera como la información que una persona culta debe alcanzar para valerse por si mismo en la vida, ser útil a la sociedad, así todo tratamiento educativo debe enfocarse hacia la integridad de la persona humana y no a uno de sus componentes.

### **Valores culturales**

Los valores culturales son productos de cambios y transformaciones a lo largo de la historia, éstos dirigen a la sociedad en el pasado refiriéndose a las costumbres culturales que reflejan la identidad y por tal motivo convierte en un país privilegiado.

### **Aprendizaje significativo**

En la actualidad se habla de que los estudiantes deben obtener un aprendizaje significativo en la vida estudiantil, para lo cual se debe utilizar los conocimientos previos del estudiante para que sirva como base en el nuevo conocimiento que adquiera.

El docente deja de ser el gestor del conocimiento más bien se convierte en mediador del aprendizaje, el estudiante pasa hacer el protagonista del aprendizaje.

Es importante que el docente aplique una metodología activa, para que de esta manera motive al estudiante, y de esta manera participara activamente en el salón obteniendo de esta manera optimizar el aprendizaje

### **Destrezas**

La destreza se caracteriza por la capacidad de realizar un trabajo específico con buenos resultados, estas capacidades incluyen a las cognitivas y generalmente son innatas pero también pueden adquirirse.

El grado más alto en el desarrollo de las destrezas se lo han denominado talento. Las destrezas se las pueden encontrar en las diversas disciplinas.

### **Habilidades**

Se conoce como habilidad a la manera de cómo hacer las cosas mediante ciertos progresos como analizar, evaluar, seleccionar.

Es decir una manera de dar una salida a los problemas a través de opciones, y es ahí que no deber confundirse las habilidades con las destrezas porque la destreza es hacer un determinado trabajo pero las habilidades viene hacer las estrategias que utiliza para realizar mejor el trabajo.

### **Sociabilidad**

La sociabilidad es el valor que induce a cultivar las relaciones entre los seres humanos, ordenando las ideas e intereses y encaminarlos hacia un mismo fin, sin tomar en cuenta las circunstancias que los rodea. Este contacto con las personas ayuda al hombre a adquirir experiencias y obtener otro punto de vista para mejorar la vida.

El ser humano ha sido creado para que viva en una sociedad, y ésta es una fuente que le proporciona alegría, en ocasiones tristezas, pero en todo caso le da la

posibilidad de firmar amistades, mejorar la comunicación y sobre todo les enseña cómo adaptarse a los diferentes medios que les rodea para obtener un mejor estilo de vida.

## **2.4 HIPÓTESIS Y VARIABLES**

### **2.4.1 HIPÓTESIS GENERAL**

- Si se aplican juegos tradicionales, se contribuye al fortalecimiento de la identidad cultural a más de la socialización en los alumnos de la Escuela Fiscal Mixta N° 2 “Carmen Mora de Encalada” del Cantón Naranjal durante el período 2012-2013.

### **2.4.2 HIPÓTESIS PARTICULARES**

- Si se emplean juegos tradicionales en el proceso educativo en los niños se favorece al fortalecimiento de la identidad.
- Si se integra a los padres en la participación de juegos tradicionales se logrará una adecuada ocupación del tiempo libre realizando actividades recreativas.
- Si se recobra el valor cultural de nuestro país se hará frente a la introducción de culturas extranjeras que trae consigo la emigración.
- Si los docentes aplican en los educandos actividades lúdicas tradicionales como instrumento metodológico influirán significativamente en el rescate de la identidad cultural.

### **2.4.3 DECLARACIÓN DE VARIABLES**

#### **Variable Independiente**

- Juegos Tradicionales

#### **Variable Dependiente**

- Fortalecimiento de la identidad cultural
- Proceso enseñanza aprendizaje

## 2.4.4 Operacionalización de las Variables

**Cuadro 2:** Operacionalización de las Variables

HIPÓTESIS	VARIABLES	CONCEPTUALIZACIÓN	OPERACIONALIZACIÓN	CATEGORÍA	INDICADORES	TÉCNICAS O INSTRUMENTOS
<p><b>General</b></p> <p>Si se aplican juegos tradicionales, se contribuye en el fortalecimiento de la identidad cultural en los alumnos de la Escuela Fiscal Mixta # 2 “Carmen Mora de Encalada” del Cantón Naranjal.</p>	<p><b>Variable Independiente</b></p> <p>Juegos Tradicionales.</p>	<p>Los juegos tradicionales constituyen una parte del patrimonio cultural, teniendo como raíz la propia creatividad espontánea y popular.</p>	<p><b>Diseño:</b> Programar actividades de juegos tradicionales.</p> <p><b>Planificación:</b></p> <p>Cronograma de actividades con los alumnos de la Institución Educativa.</p> <p><b>Ejecución:</b></p> <p>Realizar el programa de juegos tradicionales considerando el</p>	<p>Social</p>	<p>Los alumnos del 85 % al 90% desarrollarán</p>	<p><b>Técnicas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Encuestas a los niños y niñas.</li> <li>• Encuesta a los docentes.</li> <li>• Entrevista a la directora.</li> <li>• Observación</li> </ul> <p><b>Instrumentos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuestionario</li> </ul>

<p><b>Particular</b></p> <p>Si se emplean juegos tradicionales en el proceso educativo en los niños se favorece al fortalecimiento de la identidad.</p> <p>Si se integra a los padres en la participación de juegos tradicionales se lograra una adecuada ocupación del tiempo libre realizando actividades recreativas.</p> <p>Si se recobra el valor cultural de nuestro país se hará frente a la introducción de culturas extranjeras que trae consigo la emigración.</p> <p>Si los docentes aplican en los educandos</p>	<p><b>Variable dependiente</b></p> <p>Fortalecimiento de la Identidad Cultural.</p>	<p>Es el sentimiento de identidad de un grupo, cultura o de un individuo.</p> <p>Hecho cultural resultado de un proceso de auto reconocimiento que expresa una realidad objetiva y subjetiva de carácter histórico.</p>	<p>cronograma de actividades.</p> <p><b>Control:</b></p> <p>Se establecen algunas alternativas que permitan alcanzar los resultados esperados con la finalidad de establecer el cumplimiento de los objetivos planteados.</p>		<p>habilidades y destrezas que contribuirán en fortalecimiento la identidad cultural.</p>	<p>estructurado abierto.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ficha de observación</li> </ul>
--	---	---	---	--	---	---

<p>actividades lúdicas tradicionales como instrumento metodológico influirán significativamente en el rescate de la identidad cultural.</p>	<p>Proceso de enseñanza aprendizaje.</p>	<p>Conjunto de transformaciones sistemáticas en los individuos, una serie de cambios graduales cuyas etapas suceden en forma ascendente. Es por tanto un proceso progresivo dinámico y transformador.</p>				
---	--	---	--	--	--	--

Elaborado por: Shirley Peralta – Patricia Zamora  
Fuente: Escuela Fiscal Mixta N°2 “Carmen Mora de Encalada”



## **CAPITULO III**

### **MARCO METODOLÓGICO**

#### **3.1 TIPO Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN**

Con el objetivo de enriquecer los conocimientos acerca del tema planteado como es incidencia de los juegos tradicionales en el fortalecimiento de la identidad cultural de niños y niñas, se aplican los siguientes tipos de investigación.

##### **Según su finalidad:**

- **Investigación Aplicada**

En el proyecto se aplicó esta investigación por ser activa y depender de los descubrimientos y aportes teóricos, que a través del proceso investigativo permitió confrontar la teoría con la realidad en el problema concreto. Su finalidad fue insertar los juegos tradicionales como estrategia para valorar la identidad propia de cada estudiante.

Además el uso de los conocimientos adquiridos durante el trabajo investigativo permitió que los resultados se presenten de una manera organizada y comprensible acerca del tema planteado en este proyecto.

## **Según su Objetivo Gnoseológico:**

- **Investigación Exploratoria**

Por medio de esta investigación se logro identificar con precisión el problema a estudiar así mismo se obtuvieron datos que a su vez permitió formular las preguntas del tema investigativo.

Su función fue la de recabar información suficiente para la formulación de las hipótesis; además nos sirvió para familiarizarnos con el objeto de estudio y fue la base para la realización posterior de la investigación descriptiva.

- **Investigación Descriptiva**

Con esta investigación iniciamos la recolección de datos para describir las características de la problemática en estudio como es el comportamiento de los niños ante su identidad e identificar las relaciones que existe entre las variables del tema planteado, con el fin de analizar y extraer generalizaciones significativas que contribuyan al conocimiento relacionado a su identidad cultural.

Además se logro detallar los pasos y procesos que vamos a emplear en el trabajo investigativo.

- **Investigación Explicativa**

Esta investigación hizo posible analizar las causas y efectos de la relación entre variables, mediante interrogantes planteadas para acercarnos al problema de estudio.

Las explicaciones de las interrogantes planteadas fueron inferidas por el proceso de razonamiento deductivo e inductivo las mismas que abrió el camino para conocer las causas y explicar los fundamentos en que se basa el proyecto.

### **Según el Contexto:**

- **Investigación de Campo**

La presente investigación nos llevo al lugar de los hechos en donde se diagnostico el problema, en ella se conoció la realidad de los estudiantes en cuanto a la poca motivación por parte del docente al realizar juegos tradicionales para el fomento de la identidad cultural.

Así mismo para la realización se apoyó de técnicas como la de observación que consiste en realizar mediante una observación sistematizada, metódica la problemática a estudiar.

- **Investigación Bibliográfica**

En esta investigación se indagaron documentos que permitieron apoyar el trabajo investigativo, ahondando las explicaciones con argumentos, así como también conocer el estado actual del tema y evitar emprender investigaciones ya realizadas.

Por esto, la presente investigación ha sido el punto de partida para la realización del trabajo investigativo al permitirnos la obtención de fuentes secundarias de información, criterios, conceptualizaciones y reflexiones, para así dar paso a la generación de las conclusiones y recomendaciones pertinentes a la problemática tratada.

### **Según la Orientación Temporal:**

- **Investigación Histórica**

El proyecto se basa en la investigación histórica porque llevó a la búsqueda de los hechos que han suscitado con los ancestros, lo que es de vital importancia para conocer el pasado de una manera objetiva y exacta posible.

Además de una manera sistemática se recolecto y verifico la información a través de datos observados por otros y permitió obtener conclusiones validas, las mismas que determinaron las regularidades y tendencias que han caracterizado a través de los años el valor de la identidad en los individuos.

El diseño que se aplica en está investigación será de carácter cualitativo y cuantitativo ya que se lo realizará a un determinado número de estudiantes y a la vez se podrían diferenciar los diversos tipos de juegos que se conservan en las regiones como tradición en las diferentes regiones del país.

El rol como investigador en este trabajo es de fomentar costumbres y tradiciones enfocadas a actividades recreativas de cada región para recuperar así la identidad cultural.

Para esto se debe conocer el lugar y todos los elementos que estarán inmersos en la investigación, que permitirá recolectar información adecuada y verificar la situación real de la institución en cuanto al tema a investigar.

## **3.2 LA POBLACIÓN Y LA MUESTRA**

### **3.2.1 Características de la población**

La población con que cuenta la Escuela Fiscal Mixta N° 2 “Carmen Mora de Encalada” para la elaboración de este proyecto corresponde a 811 estudiantes distribuidos desde el segundo hasta séptimo año de educación básica, con más de 20 educadores y 1 directora.

La mayoría de los docentes no viven en la comunidad por tal razón viajan todos los días y esto genera atrasos e incumplimiento con la carga horaria establecida, por lo que perjudicana los estudiantes, todo esto conlleva formar conflictos en la institución educativa, algunos vienen de hogares donde los padres han emigrado impidiendo un mejor control para la formación de los estudiantes.

Todo esto provoca en los educandos una pérdida de identidad cultural, siendo esta la característica básica del proyecto, para lo cual se ha considerado a la institución educativa con la finalidad de desarrollar nuestro proyecto y solucionar el problema encontrado.

También se tomará en consideración la opinión de la directora, los docentes. La población que se va a estudiar es la siguiente:

**Cuadro 3: Población**

<b>Ítem</b>	<b>Estratos</b>	<b>Población</b>
<b>1</b>	<b>Directora</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>Docentes</b>	<b>20</b>
<b>3</b>	<b>Estudiantes</b>	<b>811</b>
	<b>Total de la población</b>	<b>832</b>

**Elaborado por: Shirley Peralta – Patricia Zamora**  
**Fuente: Escuela Fiscal Mixta N°2 “Carmen Mora de Encalada”**

### **3.2.2 Delimitación de la población**

La población objeto de estudio será de 832 en lo que esta conformado por 1 directora, 20 Docentes y 811 estudiantes, por lo tanto la población es finita y el diseño será de juegos tradicionales en el fortalecimiento de la identidad cultural en la Escuela Fiscal Mixta N° 2 “Carmen Mora de Encalada” del Cantón Naranjal, este estudio se realizará durante el período 2012 - 2013.

### **3.2.3 Tipo de muestra**

Se debe tener en consideración que la muestra es un subconjunto de la población y debe ser representativa de la misma. La muestra que ha tomado para el desarrollo de este estudio es una muestra no probabilística.

### 3.2.4 Tamaño de la muestra

Para definir el tamaño de la población se tomó en forma aleatoria al sexto año de Educación Básica, porque el rescate de los valores inicia en el nivel básico donde los niños deben desarrollar habilidades y destrezas, fomentando su personalidad para identificarse como tal.

La muestra está conformada por 45 estudiantes que corresponde al sexto año de Educación Básica, paralelo "A".

### 3.2.5 Proceso de selección

Descripción	total	%
Alumnos	28	100%
Alumnas	17	100%
<b>Total</b>	45	

## 3.3 LOS MÉTODOS Y LAS TÉCNICAS

### 3.3.1 Métodos Teóricos

Se entiende como métodos teóricos al proceso destinado a explicar fenómenos que establece relaciones entre los hechos permitiendo obtener conocimientos y aplicaciones útiles para la investigación ya que es una forma planificada de trabajar. Para la realización de la presente investigación se ha utilizado los siguientes métodos que van de acuerdo con las características del tema en estudio.

- Histórico lógico
- Inductivo- deductivo

## **Histórico- Lógico**

El pensamiento a través de la lógica refleja lo histórico de manera esencial con lo que reproduce la esencia del objeto y la historia de su desarrollo en un sistema de abstracciones. La lógica refleja los momentos y consideraciones fundamentales de la historia. Es así que este método en la presente investigación se basó en la trayectoria que han tenido los juegos tradicionales y su incidencia con la cultura. Como también permitió conocer la importancia que es mantener viva la conciencia del pasado de nuestros ancestros.

Se utilizó procesos lógicos del pensamiento como la inducción, el análisis y la síntesis. El método es aplicable en todos los años de educación básica de la escuela para procedimientos educativos. Recomendable porque involucra muchas de las habilidades del pensamiento crítico del ser humano.

## **Método Inductivo Deductivo**

Se aplicó el método deductivo, partiendo de los datos generales aceptados como valederos, para deducir por medio del razonamiento lógico, varias suposiciones, es decir, parte de verdades previamente establecidas como principios generales, para luego aplicarlo a casos individuales y comprobar así su validez.

## **Métodos Empíricos**

Definidos de esta manera por cuanto su fundamento radica en la percepción directa del objeto de investigación y del problema.

### **3.3.2 Técnicas e Instrumentos**

Se utilizaron las técnicas de recolección de datos como la encuesta, observación, y la entrevista.

**Encuesta:** Los datos se obtuvieron a partir de un conjunto de preguntas normalizadas dirigidas a los docentes y estudiantes con el fin de conocer estados de opinión, características o hechos específicos y así diagnosticar el estado actual, para encontrar de esta manera las causas y consecuencias del problema investigado.

**Instrumentos:** Preguntas con tres alternativas.

**Entrevista a la Directora:** Se realizó con el objetivo de obtener información acerca de las potencialidades que existen en los niños de la institución educativa, para así fortalecer la identidad cultural a través del rescate y revitalización de actividades lúdicas.

**Instrumentos:** Cuestionario de preguntas abiertas.

### **3.4 PROPUESTA DEL PROCESAMIENTO ESTADÍSTICO DE LA INFORMACIÓN**

Una vez concluida la etapa de recolección de datos mediante la observación, encuestas y entrevistas que serán aplicadas a los niños/as, de la Escuela Fiscal Mixta N°2 “Carmen mora de Encalada” del Cantón Naranjal, se procederá al procesamiento, análisis e interpretación de los datos encontrados. El procesamiento de la información se la realizará a través de la estadística descriptiva y los datos serán presentados mediante cuadros de distribución de frecuencia y gráficos estadísticos.

La distribución de frecuencias o tablas de frecuencias es una ordenación en forma de tabla de los datos estadísticos, asignando a cada dato su frecuencia correspondiente.



## **CAPÍTULO IV**

### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**

#### **4.1. ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN**

Una vez aplicada la encuesta a los docentes y estudiantes se procede a analizar e interpretar los resultados, para lo cual se realizará los cuadros y gráficos correspondientes.

Las encuestas elaboradas fueron realizadas en la escala de Likert, y las preguntas que se realizaron se basaron en la problemática de la investigación así como en la posible solución a la misma, fueron claras, sencillas y de fácil comprensión.

Estas encuestas fueron aplicadas a un director, 16 docentes y 45 estudiantes de la institución, la información se procesó a través de sistemas de computación Excel donde se procesaron cuadros y gráficos.

#### **4.2 ANÁLISIS COMPARATIVO, EVOLUCIÓN, TENDENCIAS Y PERSPECTIVAS**

#### **4.3 RESULTADOS**

Una vez obtenida la información en la aplicación de las encuestas a la población en estudio se procede a procesarlos donde se obtuvo los siguientes resultados.

**Resultados obtenidos de la encuesta a los Docentes Escuela Fiscal N° 2  
“Carmen Mora de Encalada”**

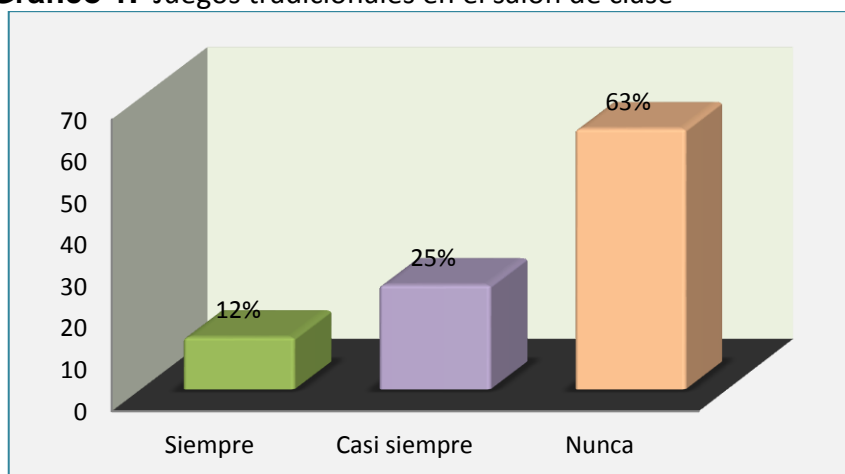
**1. ¿Emplea usted los juegos tradicionales en el salón de clase?**

**Cuadro 4.** Juegos tradicionales en el salón de clase

N°	VALORACIÓN	f	Porcentaje
1	Siempre	2	12%
2	Casi siempre	4	25%
3	Nunca	10	63%
	<b>Total</b>	<b>16</b>	<b>100%</b>

Fuente: Escuela Fiscal Mixta N°2 “Carmen Mora de Encalada”  
Elaborado: Shirley Peralta – Patricia Zamora

**Gráfico 1.** Juegos tradicionales en el salón de clase



**Análisis:**

En el gráfico 1 se observa que el 12% de los encuestados manifiestan siempre y el 25% casi siempre que los docentes emplean los juegos tradicionales en el salón de clases, mientras que el 63% responden que nunca. El empleo de los juegos tradicionales es una metodología empleada en el salón de clases que ayuda a desarrollar las habilidades y destrezas de los niños, además da como beneficio la socialización de los conocimientos y esto permite un desarrollo integral de los educandos.

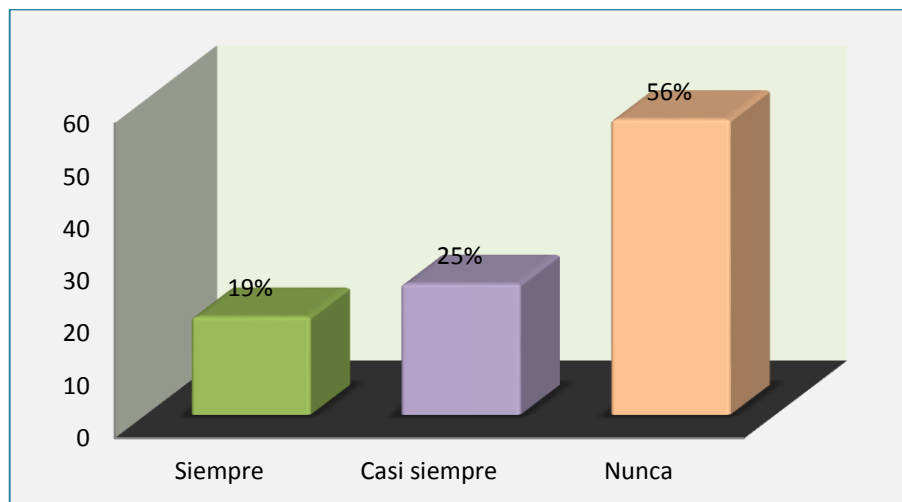
## 2. ¿Destaca los valores a través de la práctica de los juegos tradicionales?

**Cuadro 5.** Los valores a través de los juegos

N°	VALORACIÓN	f	Porcentaje
1	Siempre	3	19%
2	Casi siempre	4	25%
3	Nunca	9	56%
	<b>Total</b>	<b>16</b>	<b>100%</b>

Fuente: Escuela Fiscal Mixta N°2 “Carmen Mora de Encalada”  
Elaborado: Shirley Peralta – Patricia Zamora

**Gráfico 2.** Los valores a través de los juegos



### **Análisis:**

El presente gráfico demuestra que el 19% de los encuestados dicen que siempre y el 25% casi siempre que destacan los valores a través de la práctica de los juegos tradicionales, pero en la categoría nunca se puede observar que el 56% respondió nunca. Los juegos tradicionales empleados a más de ser una actividad recreativa tienen la finalidad de fortalecer los valores basados en la identidad local y nacional, esto ayuda a que los estudiantes pongan en práctica las normas, hábitos, tradiciones y costumbres en las cuales toman conciencia como un ser social que se integra en una sociedad.

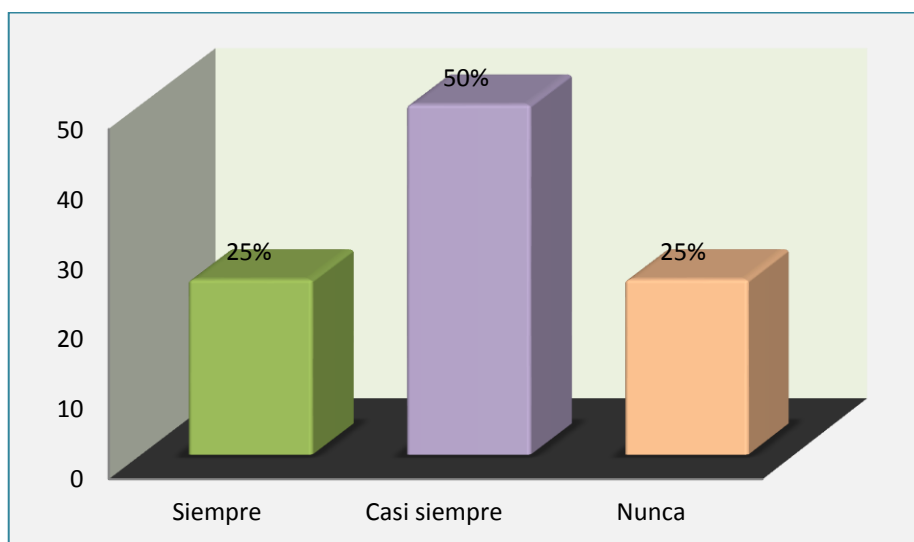
### 3. ¿Es necesario fijar un tiempo para realizar las actividades lúdicas?

**Cuadro 6.** Tiempo para las actividades lúdicas

N°	VALORACIÓN	f	Porcentaje
1	Siempre	4	25%
2	Casi siempre	8	50%
3	Nunca	4	25%
	<b>Total</b>	<b>16</b>	<b>100%</b>

Fuente: Escuela Fiscal Mixta N°2 “Carmen Mora de Encalada”  
Elaborado: Shirley Peralta – Patricia Zamora

**Gráfico 3.** Tiempo para las actividades lúdicas



#### **Análisis:**

La estadística demuestra que los docentes respondieron en un 25% siempre y el 50% casi siempre que es necesario fijar un tiempo para realizar las actividades lúdicas mientras que el 25% dicen nunca. Es necesario enseñarles a los niños desde el principio que se deben establecer normas en los juegos y es ahí que se le pone un tiempo para que los niños puedan divertirse y otro tiempo para el aprendizaje y es aquí donde el estudiante empieza a disciplinarse, que es un factor importante para el aprendizaje.

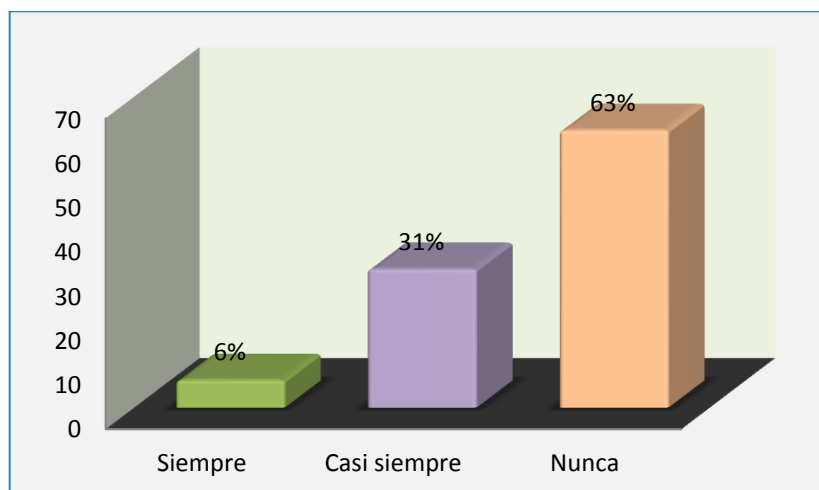
#### 4. ¿Utiliza usted los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje?

**Cuadro 7.** El aprendizaje de los juegos tradicionales

N°	VALORACIÓN	f	Porcentaje
1	Siempre	1	6%
2	Casi siempre	5	31%
3	Nunca	10	63%
	<b>Total</b>	<b>16</b>	<b>100%</b>

Fuente: Escuela Fiscal Mixta N°2 “Carmen Mora de Encalada”  
Elaborado: Shirley Peralta – Patricia Zamora

**Gráfico 4.** El aprendizaje de los juegos tradicionales



#### **Análisis:**

En el gráfico 4 se observa que el 6% de los encuestados opina siempre y el 31% casi siempre que utilizan los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje y el 63% manifiestan nunca. En la actualidad se puede ver que en las escuelas no utilizan los juegos como una estrategia y esto hace que los niños no desarrollen en la totalidad las motricidades finas y gruesas, además esta es una actividad que sirve para motivar a los niños en el aprendizaje

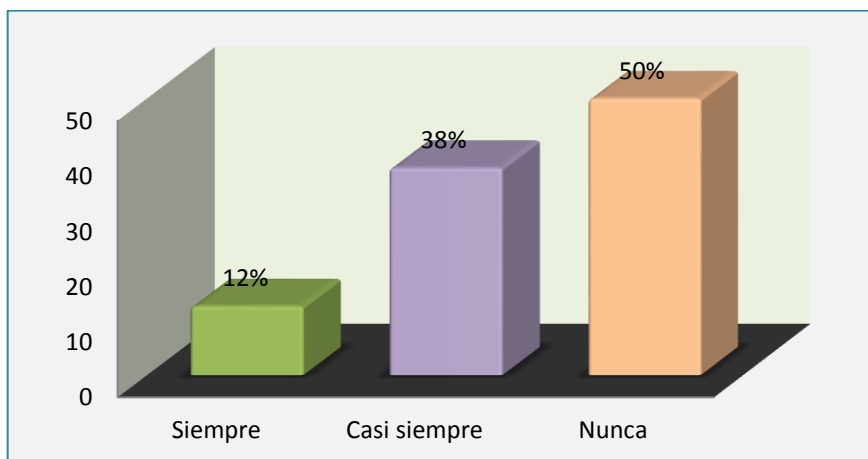
5. ¿Interviene usted en los juegos de los niños?

N°	VALORACIÓN	f	Porcentaje
1	Siempre	2	12%
2	Casi siempre	6	38%
3	Nunca	8	50%
	<b>Total</b>	<b>16</b>	<b>100%</b>

Cuadro 8. Juego de los niños

Fuente: Escuela Fiscal Mixta N°2 “Carmen Mora de Encalada”  
Elaborado: Shirley Peralta – Patricia Zamora

Gráfico 5. Juego de los niños



**Análisis:**

En la pregunta ¿Interviene usted en el juego con los niños? Los encuestados respondieron de la siguiente manera: el 12% expresan siempre y el 38% casi siempre y el 50% nunca. El docente debe participar en los juegos porque es una manera de darles confianza a los niños, además mejora la relación docente-estudiante, para los niños el maestro es un ejemplo a seguir por lo que involucrarse en los juegos hace que los niños admiren y traten de cumplir a cabalidad el trabajo encomendado

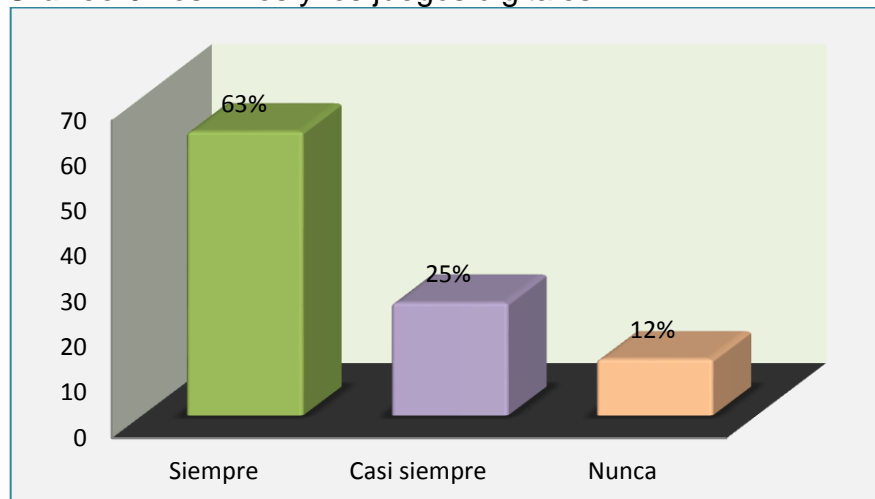
## 6. ¿Los niños utilizan juegos digitales?

**Cuadro 9.** Los niños y los juegos digitales

N°	VALORACIÓN	f	Porcentaje
1	Siempre	10	63%
2	Casi siempre	4	25%
3	Nunca	2	12%
	<b>Total</b>	<b>16</b>	<b>100%</b>

Fuente: Escuela Fiscal Mixta N°2 “Carmen Mora de Encalada”  
Elaborado: Shirley Peralta – Patricia Zamora

**Gráfico 6** Los niños y los juegos digitales



### **Análisis:**

En el presente gráfico se puede evidenciar que el 63% de los docentes expresan siempre y el 25% casi siempre que los niños utilizan juegos digitales, mientras que el 12% sustentan que nunca. Los juegos tradicionales han quedado a un lado por los avances tecnológicos y es así que los juegos digitales atraen mucho la atención de los niños por lo que pasan horas sentados distrayéndose, una de las ventajas de los juegos tradicionales es la socialización de los niños, así como la de afianzar los hábitos y costumbres de los pueblos.

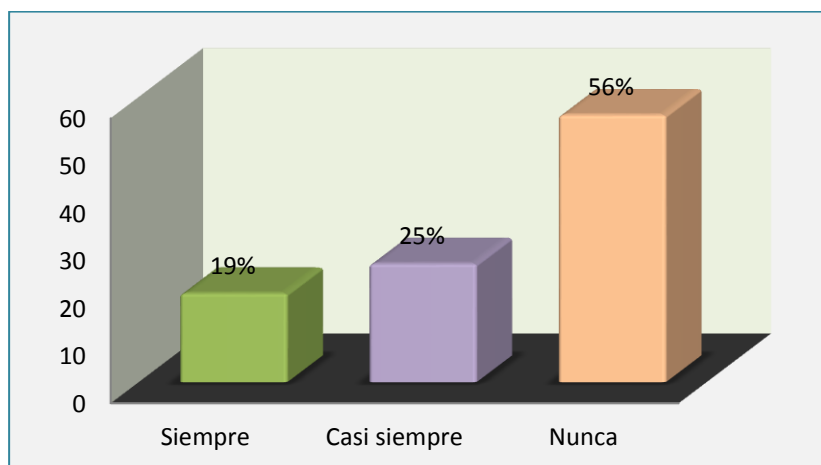
## 7. ¿Involucra usted a los padres en los juegos tradicionales?

**Cuadro 10** Los padres involucrados con los juegos

N°	VALORACIÓN	f	Porcentaje
1	Siempre	3	19%
2	Casi siempre	4	25%
3	Nunca	9	56%
	<b>Total</b>	<b>16</b>	<b>100%</b>

Fuente: Escuela Fiscal Mixta N°2 “Carmen Mora de Encalada”  
Elaborado: Shirley Peralta – Patricia Zamora

**Gráfico 7.** Los padres involucrados con los juegos



### Análisis:

El gráfico 7 revela que el 19% de los docentes expresan siempre y casi siempre el 25% los docentes involucran a los padres en los juegos tradicionales, pero el 56% manifiestan nunca. Los docentes deben involucrar a los padres de familia en el aprendizaje de los niños y una de las estrategias es la integración que se realizan en las instituciones educativas donde los padres de familia juegan juntos con los hijos en una mañana deportiva, los padres de familia son un apoyo para el docente en los hogares porque de esta manera ayudan en el afianzamiento de los conocimientos.



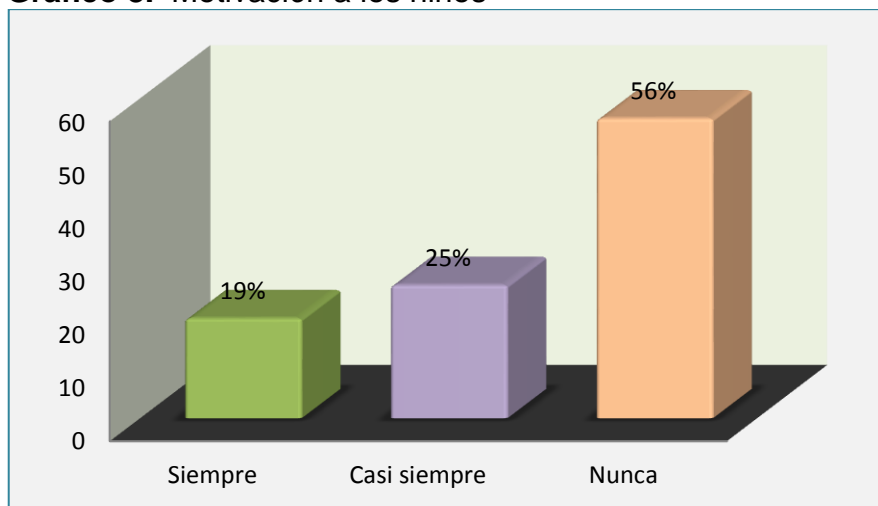
## 8. ¿Motiva a los niños a realizar actividades culturales?

**Cuadro 11.** Motivación a los niños

N°	VALORACIÓN	f	Porcentaje
1	Siempre	3	19%
2	Casi siempre	4	25%
3	Nunca	9	56%
	<b>Total</b>	<b>16</b>	<b>100%</b>

Fuente: Escuela Fiscal Mixta N°2 “Carmen Mora de Encalada”  
Elaborado: Shirley Peralta – Patricia Zamora

**Gráfico 8.** Motivación a los niños



### **Análisis:**

Los resultados del gráfico 8 de la encuesta a los docentes demuestra que el 19% expresan siempre y casi siempre el 25% el docente motiva a los niños a realizar actividades culturales y el 56% dicen que nunca. Las actividades culturales deben ser realizadas mediante técnicas que motiven a los niños a realizarlas, y es así que se le hace que ellos aporten ideas, que sean creativos e innovadores para que se desarrollen estas acciones.

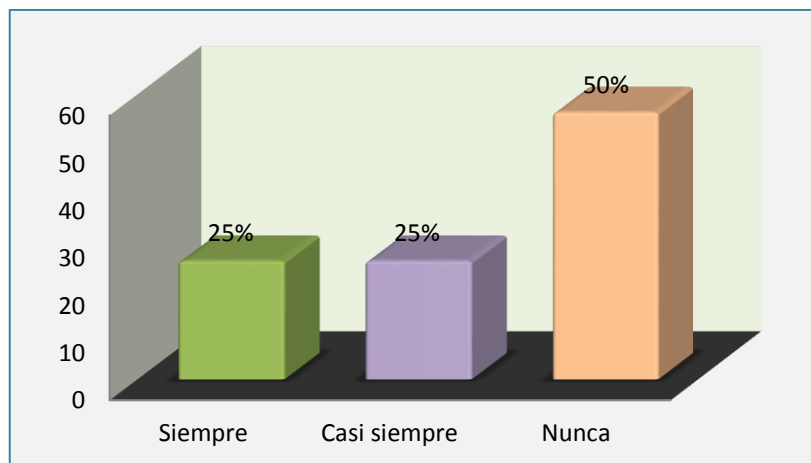
## 9. ¿Socializa usted las tradiciones para afianzar la interculturalidad?

**Cuadro 12.** La interculturalidad

N°	VALORACIÓN	f	Porcentaje
1	Siempre	4	25%
2	Casi siempre	4	25%
3	Nunca	9	50%
	<b>Total</b>	<b>16</b>	<b>100%</b>

Fuente: Escuela Fiscal Mixta N°2 “Carmen Mora de Encalada”  
Elaborado: Shirley Peralta – Patricia Zamora

**Gráfico 9.** La interculturalidad



### Análisis:

En respuesta a la pregunta ¿Socializa usted las tradiciones para afianzar la interculturalidad? Los encuestados respondieron de la siguiente manera el 25% siempre, el 25% casi siempre y el 50% nunca. Tanto en la escuela como en los hogares deben socializar las tradiciones, costumbres de los pueblos y de esta manera se fortalece la interculturalidad, se debe además involucrar a los familiares en esta tarea en las cuáles se les mandarán a los niños a que conversen con ellos y les cuenten alguna tradición para que los niños lo socialicen en la escuela.

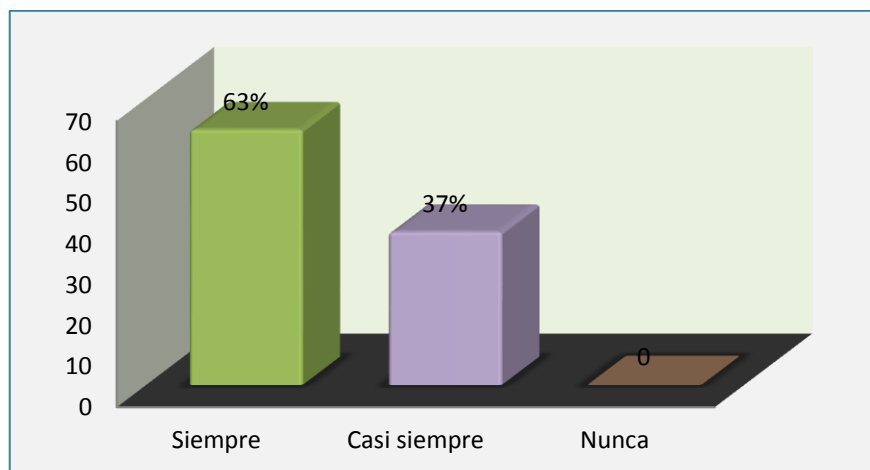
**10. Has deseado tener una guía de juegos tradicionales para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes?**

**Cuadro 13.** La guía de los juegos para docentes

N°	VALORACIÓN	f	Porcentaje
1	Siempre	10	63%
2	Casi siempre	6	37%
3	Nunca	0	0%
	<b>Total</b>	<b>16</b>	<b>100%</b>

Fuente: Escuela Fiscal Mixta N°2 “Carmen Mora de Encalada”  
Elaborado: Shirley Peralta – Patricia Zamora

**Gráfico 10.** La guía de los juegos para docentes



**Análisis:**

En la presente estadística los encuestados respondieron de la siguiente manera el 63% siempre y el 37% casi siempre desearía contar con una guía de juegos tradicionales para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes. La guía de juegos tradicionales ayudará a los niños a afianzar las tradiciones y sobre todo favorecerá la interculturalidad porque se los motivará a que ellos investiguen sobre las diferentes etnias, las costumbres y cultura.

**Resultados obtenidos de la encuesta a los estudiantes de Escuela Fiscal Mixta N° 2 “Carmen Mora de Encalada”**

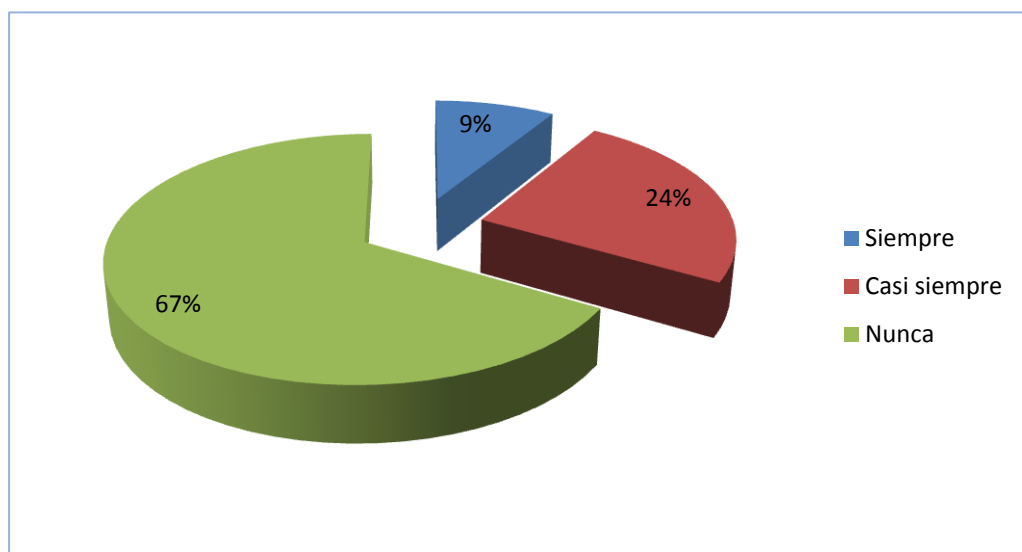
**1. ¿Has escuchado acerca de los juegos tradicionales?**

**Cuadro 14 los juegos tradicionales**

N°	VALORACIÓN	f	Porcentaje
1	Siempre	4	9%
2	Casi siempre	11	24%
3	Nunca	30	67%
	<b>Total</b>	<b>45</b>	<b>100%</b>

Fuente: Escuela Fiscal Mixta N°2 “Carmen Mora de Encalada”  
Elaborado: Shirley Peralta – Patricia Zamora

**Gráfico 11 los juegos tradicionales**



**Análisis:**

En la interpretación del gráfico 11 se obtuvo que el 9% de los encuestados indica siempre y el 24% casi siempre ha escuchado acerca de los juegos tradicionales, mientras que el 67% dicen nunca. Los niños a pesar de haber escuchado de ciertos juegos tradicionales casi no lo practican porque los familiares no les hacen énfasis en la práctica, además no les hablan de las tradiciones.

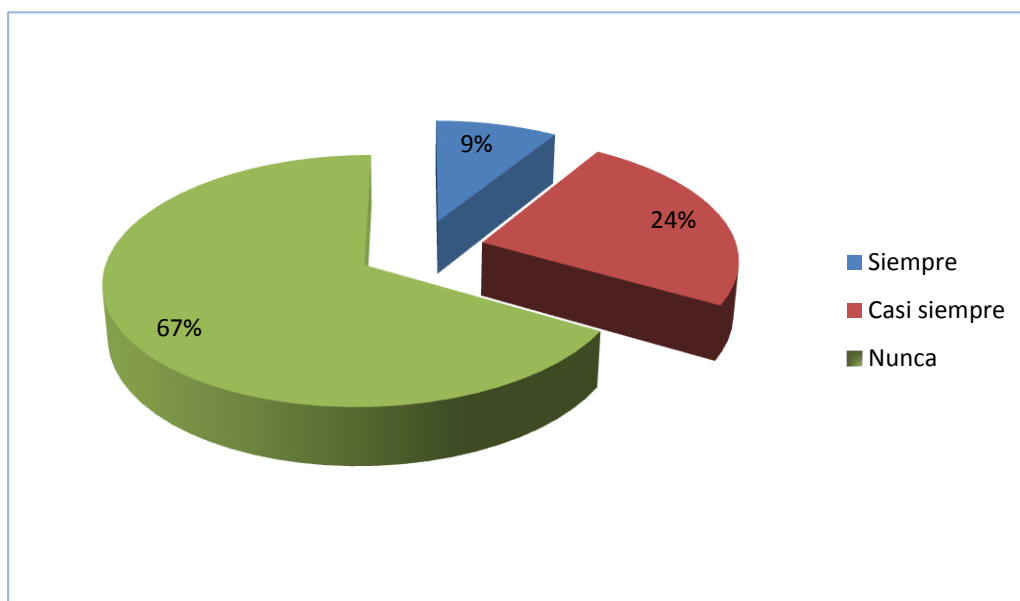
## 2. ¿En la escuela te incentivan a realizar actividades recreativas?

**Cuadro 15** la escuela y las actividades recreativas

N°	VALORACIÓN	f	Porcentaje
1	Siempre	4	9%
2	Casi siempre	11	24%
3	Nunca	30	67%
	<b>Total</b>	<b>45</b>	<b>100%</b>

Fuente: Escuela Fiscal Mixta N°2 “Carmen Mora de Encalada”  
Elaborado: Shirley Peralta – Patricia Zamora

**Gráfico 12** la escuela y las actividades recreativas



### Análisis:

Se observa en el gráfico 12 un porcentaje del 9% expresan siempre, el 24% casi siempre en la escuela los incentivan a realizar las actividades recreativas, pero el 67% manifiestan que nunca. Mediante las actividades recreativas los niños pueden desarrollar habilidades y destrezas tan necesarias para que desarrollen las operaciones mentales y de esta manera obtener un aprendizaje significativo.

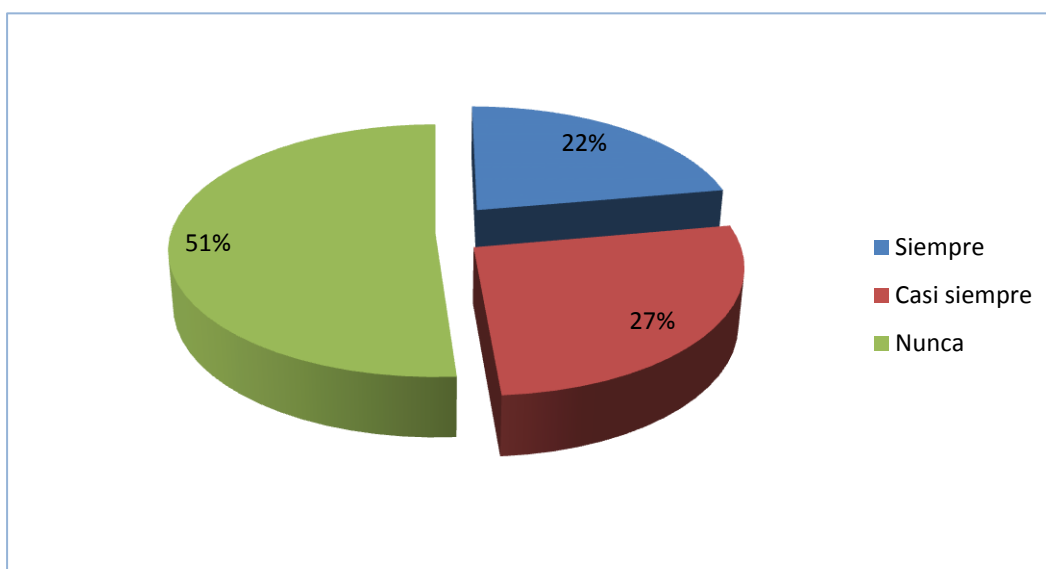
### 3. ¿Dispone de tiempo para participar en estas actividades?

**Cuadro 16** el tiempo en las actividades

N°	VALORACIÓN	f	Porcentaje
1	Siempre	10	22%
2	Casi siempre	12	27%
3	Nunca	23	51%
	<b>Total</b>	<b>45</b>	<b>100%</b>

Fuente: Escuela Fiscal Mixta N°2 "Carmen Mora de Encalada"  
Elaborado: Shirley Peralta – Patricia Zamora

**Gráfico 13** el tiempo en las actividades



#### **Análisis:**

Al analizar el gráfico 13 se observa que el 22% de los encuestados manifestó siempre, el 27% casi siempre dispone de tiempo para participar en estas actividades, mientras que el 51% dicen nunca. Es importante que el docente realice actividades donde las enseñe a los estudiantes a organizar el tiempo para las actividades escolares y recreativas, demostrarle que es importante destinar un tiempo necesario para socializar con los compañeros y tener un esparcimiento sano.

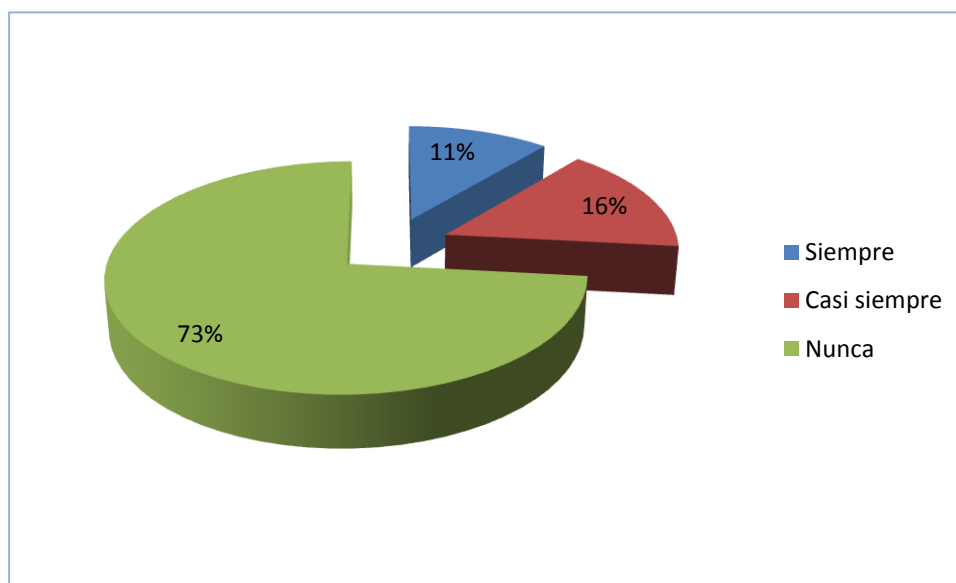
#### 4. ¿En tus ratos libres juegas con tus padres?

**Cuadro 17** el juego con los padres

N°	VALORACIÓN	f	Porcentaje
1	Siempre	5	11%
2	Casi siempre	7	16%
3	Nunca	33	73%
	<b>Total</b>	<b>45</b>	<b>100%</b>

Fuente: Escuela Fiscal Mixta N°2 “Carmen Mora de Encalada”  
Elaborado: Shirley Peralta – Patricia Zamora

**Gráfico 14** el juego con los padres



#### **Análisis:**

La presente estadística demuestra que de los estudiantes en un 11% dicen siempre y 16% casi siempre que en los ratos libres juegan con los padres, pero el 73% manifiestan que nunca lo hacen. La situación que hoy en día se vive hace que los padres tengan que salir desde muy temprano a trabajar y van dejando un lado la comunicación que es un factor importante para afianzar las relaciones con los hijos que es la de compartir momentos de distracción, por lo que se les recomienda que se deben involucrar en estas actividades.

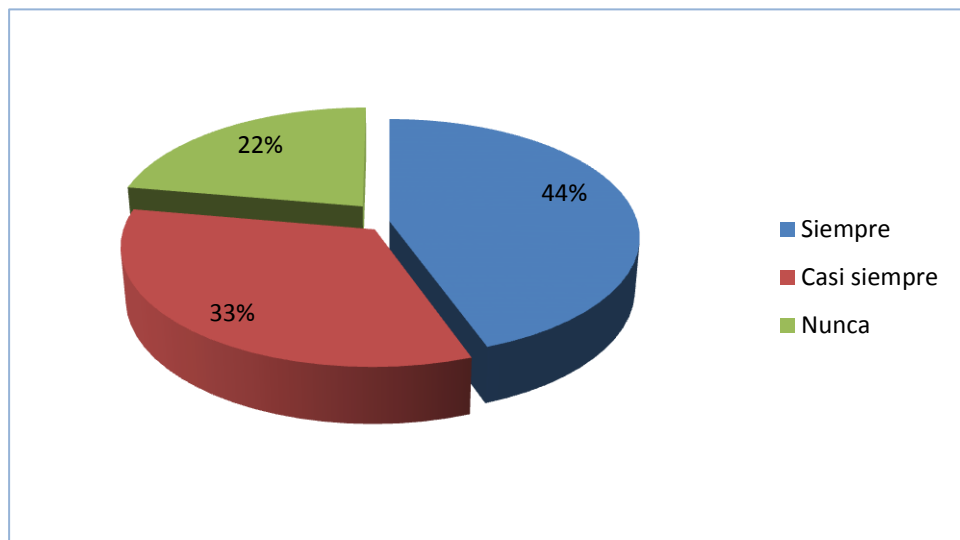
## 5. ¿Utiliza en tus juegos la tecnología moderna?

**Cuadro 18** la tecnología

N°	VALORACIÓN	f	Porcentaje
1	Siempre	20	44%
2	Casi siempre	15	33%
3	Nunca	10	22%
	<b>Total</b>	<b>45</b>	<b>100%</b>

Fuente: Escuela Fiscal Mixta N°2 “Carmen Mora de Encalada”  
Elaborado: Shirley Peralta – Patricia Zamora

**Gráfico 15** la tecnología



### Análisis:

En el presente gráfico se observa que de los encuestados el 44% dicen siempre y el 33% utilizan en los juegos la tecnología, mientras que el 22% no comparte la misma idea. Los niños deben aprender sobre los adelantos tecnológicos, si bien es cierto una de las ventajas de estos juegos es que hacen que los niños aprendan nuevas técnicas, pero van dejando a un lado el interés que deben tener por el legado cultural que los ancestros han dejado, así como las tradiciones más relevantes del país.



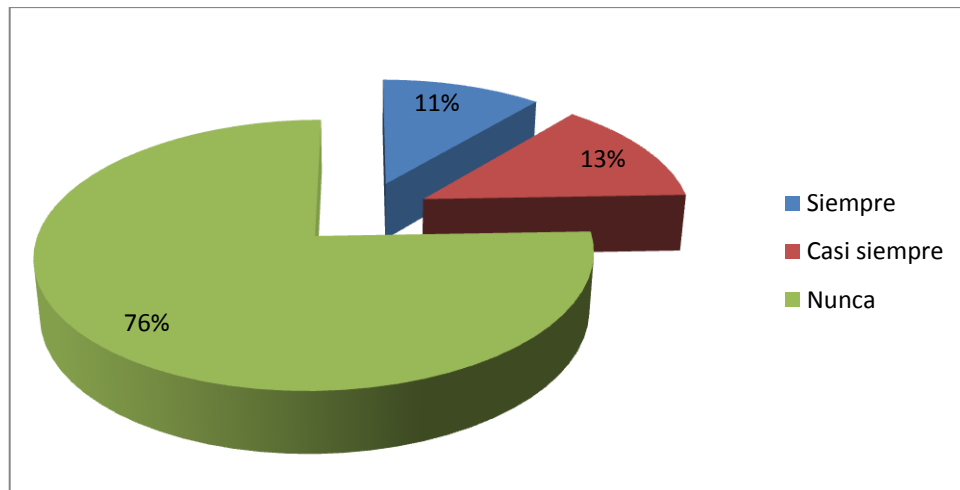
## 6. ¿Tus padres te han hablado de los juegos tradicionales?

**Cuadro 19** el diálogo

N°	VALORACIÓN	f	Porcentaje
1	Siempre	5	11%
2	Casi siempre	6	13%
3	Nunca	34	76%
	<b>Total</b>	<b>45</b>	<b>100%</b>

Fuente: Escuela Fiscal Mixta N°2 “Carmen Mora de Encalada”  
Elaborado: Shirley Peralta – Patricia Zamora

**Gráfico 16** el diálogo



### **Análisis:**

En lo referente a la pregunta ¿Tus padres te han hablado de los juegos tradicionales? los encuestados respondieron de la siguiente manera el 11% contesta siempre, el 13% casi siempre, mientras que el 76% manifiesta nunca. La poca comunicación que hoy en día existe entre los padres y los hijos hacen que los padres no den la información sobre los juegos tradicionales a los niños donde relatan las costumbres, hábitos no sean socializados, por tal motivo el docente debe estar siempre conversando con los niños para que ellos puedan de alguna manera afianzar mediante los juegos estos conocimientos.

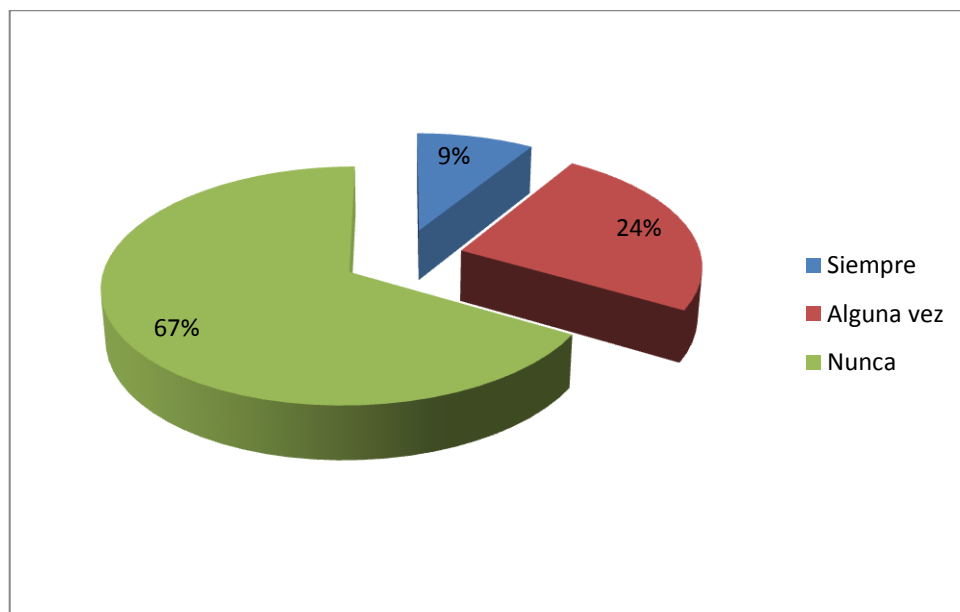
## 7. ¿Te han explicado que es identidad cultural?

**Cuadro 20** Identificación

N°	VALORACIÓN	f	Porcentaje
1	Siempre	4	9%
2	Algunas vez	11	24%
3	Nunca	30	67%
	<b>Total</b>	<b>45</b>	<b>100%</b>

Fuente: Escuela Fiscal Mixta N°2 “Carmen Mora de Encalada”  
Elaborado: Shirley Peralta – Patricia Zamora

**Gráfico 17** identificación



### **Análisis:**

En el gráfico 17 de estudiantes el 9% manifestó siempre, y el 24% Alguna vez que le han explicado que es identidad cultural pero el 67% manifiestan nunca. La identidad cultural son las raíces de un pueblo que conlleva valores, tradiciones, creencias y maneras de accionar de un grupo social que lo hacen representativo de su localidad, y lo que es importante es que son los lazos por medio se une todo un país.

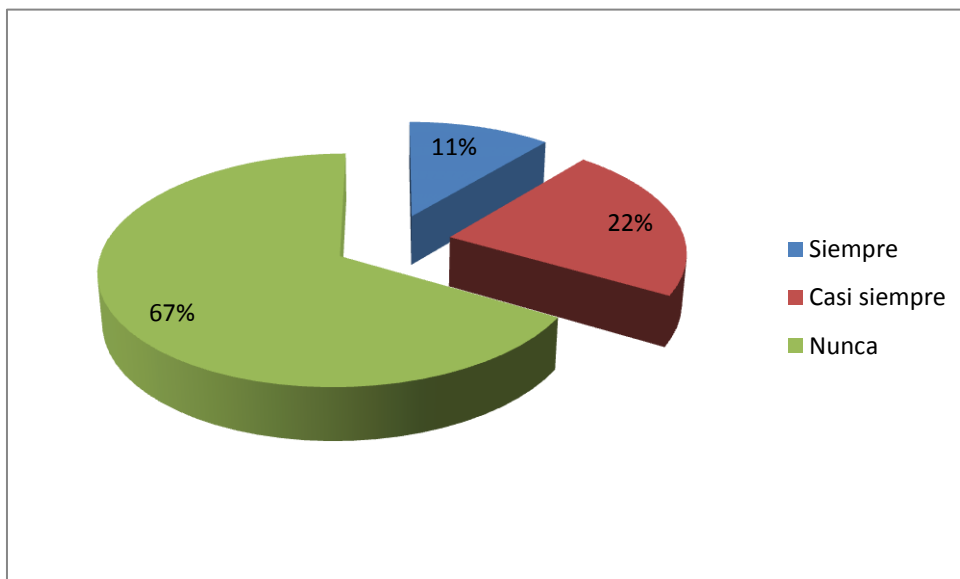
## 8. ¿Participas de las actividades culturales de manera continua?

**Cuadro 21** participaciones en las actividades

N°	VALORACIÓN	f	Porcentaje
1	Siempre	5	11%
2	Casi siempre	10	22%
3	Nunca	30	67%
	<b>Total</b>	<b>45</b>	<b>100%</b>

Fuente: Escuela Fiscal Mixta N°2 “Carmen Mora de Encalada”  
Elaborado: Shirley Peralta – Patricia Zamora

**Gráfico 18** participación en las actividades



### Análisis:

En lo referente a la pregunta ¿participas de las actividades culturales de manera continua? los encuestados respondieron de la siguiente manera el 11% respondió siempre y el 22% casi siempre, mientras que el 67% manifiestan nunca. Las instituciones educativas deben realizar de manera continua las actividades culturales, para que los niños participen de una manera activa, las mismas deben realizarse mediante una planificación para involucrar a todos los estudiantes.

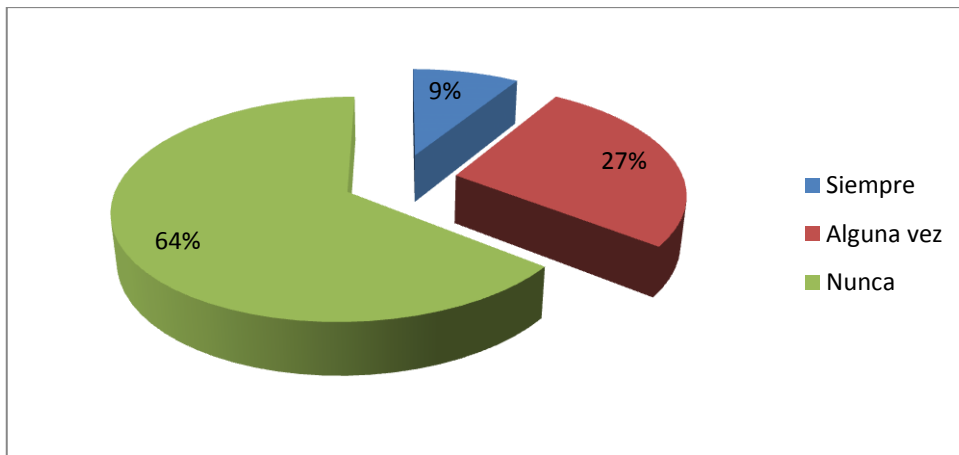
9. ¿Crees que hoy en día la gente practica los juegos tradicionales como antes?

Cuadro 22 la práctica de los juegos

N°	VALORACIÓN	f	Porcentaje
1	Siempre	4	9%
2	Alguna vez	12	27%
3	Nunca	29	64%
	Total	45	100%

Fuente: Escuela Fiscal Mixta N°2 “Carmen Mora de Encalada”  
Elaborado: Shirley Peralta – Patricia Zamora

Gráfico 19 la práctica de los juegos



**Análisis:**

En el gráfico 19, el 9% de los estudiantes manifestaron siempre y el 27% Alguna vez cree que hoy en día la gente no practica los juegos tradicionales como antes, pero el 64% responden que nunca. Una de las formas que los niños puedan aprender sobre las raíces de nuestros antepasados es por medio de las prácticas y es ahí donde se debe contar, relatar e incluso hacer representaciones para divulgar sobre las raíces de la población y esto en la actualidad cada día se van dejando a un lado.

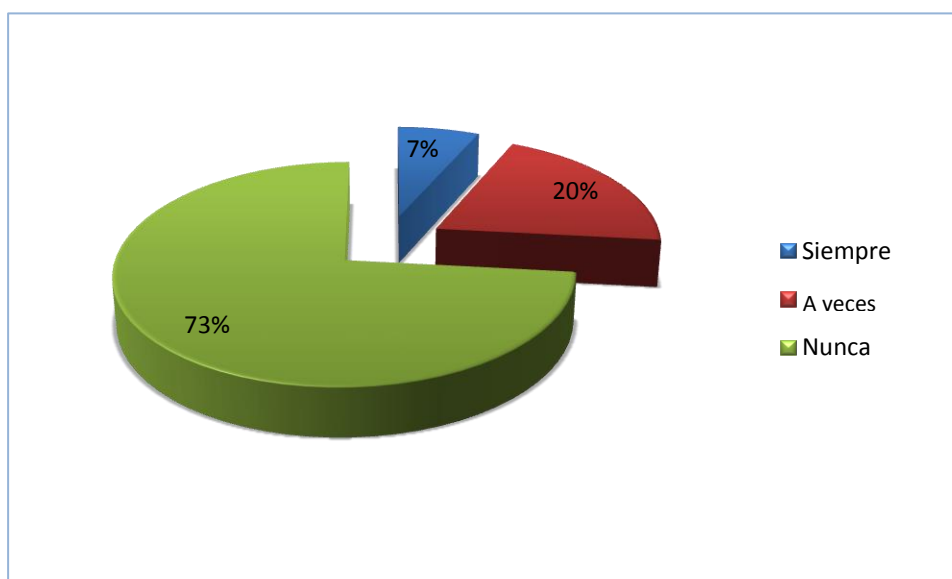
10. ¿Utiliza el docente una guía de juegos tradicionales para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje?

**Cuadro 23** guía de juegos tradicionales

N°	VALORACIÓN	f	Porcentaje
1	Siempre	3	7%
2	A veces	9	20%
3	Nunca	33	73%
	Total	45	100%

Fuente: Escuela Fiscal Mixta N°2 “Carmen Mora de Encalada”  
Elaborado: Shirley Peralta – Patricia Zamora

**Gráfico 20** guía de juegos tradicionales



**Análisis:**

En el presente gráfico se observa que los encuestados el 7% dicen siempre y el 20% A veces en que el docente utiliza una guía de juegos tradicionales para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, mientras que el 73% manifiestan que no lo hacen. El docente debe enseñar los juegos tradicionales porque es un recurso que le ayudará en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños, pero cada día se deja a un lado estos juegos y se esta dando paso a que los niños no sientan la motivación necesaria para ejecutarlos.

## **ANALISIS DE LA ENTREVISTA A LA DIRECTORA.**

Una vez realizada la entrevista a la directora se pudo observar la falta y la necesidad de aplicar esta actividad porque así el niño utiliza su tiempo libre practicando juegos que lo llevan a relacionarse con su identidad y a su vez desarrollan su capacidad intelectual.

Además supo manifestar del espacio físico que cuenta el establecimiento educativo para realizar actividades de recreación; así mismo se pudo evidenciar su interés por conocer un poco más acerca de los diferentes juegos tradicionales ya que estos favorecen a la integración social y al desarrollo de habilidades y destrezas recalcando que estas se deben potencializar en los años básicos.

Al analizar esta entrevista se proyectó mejor nuestra propuesta como fue el diseño de una guía de juegos tradicionales para fortalecer la identidad cultural de los estudiantes. La aplicación continua de estos juegos se haría posible contando con el apoyo de los maestros que son los llamados a compartir estas actividades con los alumnos indicándole las reglas del juego, fomentando así el respeto y la integración.

## VERIFICACIÓN HIPOTESIS

En la actualidad la tecnología ha ido desplazando los juegos tradicionales por lo que los niños pasan durante horas sentados jugando frente a una máquina, y lo que es peor los estudiantes en la escuela no son motivados a realizar estas actividades.

Los docentes no realizan con los niños actividades lúdicas o en ocasiones sólo se limitan a observar, el maestro debe involucrarse un poco más con los estudiantes y afianzar las bases étnicas de cada una de las regiones.

Según los resultados de las encuestas los padres de familia no participan en la totalidad en las actividades lúdicas de los niños, es relevante involucrar más a éstos para que los niños puedan afianzar las relaciones familiares, a más de éstos ellos aprenderán del ejemplo que los padres les puedan dar así como los representantes puedan adquirir nuevos conocimientos que los niños les enseñen.

Mientras se realice a los estudiantes actividades lúdicas educativas, ellos podrán desarrollar mejor el pensamiento motivándolos a que sea innovadores, creativos es decir obtengan un pensamiento lateral.

En la institución alrededor del 35.1% los niños son motivados a realizar actividades culturales, por lo que se debe incrementar estas acciones para que de esta manera los modismos y costumbres extranjeras vayan quedando en un segundo plano, si los niños practican más los juegos tradicionales donde se estén aprendiendo sobre las raíces de los orígenes se está fomentando los valores étnicos del país.

Durante mucho tiempo se ha podido demostrar que los niños aprenden con más facilidad mediante el juego por lo que éste es considerado sobre todo en los primeros años de escolaridad como una herramienta en el proceso de enseñanza y aprendizaje, mediante estas actividades se debe fomentar desde los primeros años de vida sobre la identidad cultural para que ellos las puedan practicar.

## **CAPITULO V**

### **PROPUESTA**

#### **5.1 TEMA**

Guía metodológica de juegos tradicionales ecuatorianos, para fortalecer la identidad cultural en los y las estudiantes del sexto año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta N° 2 “Carmen Mora de Encalada” del Cantón Naranjal.

#### **5.2 FUNDAMENTACIÓN**

La presente investigación tiene un sustento pedagógico por ser una ciencia perteneciente al campo de las ciencias sociales y humanas, que estudia la educación como fenómeno complejo. Además se nutre de disciplinas como la sociología, la antropología, la psicología, la historia y es fundamentalmente filosófica ya que va enfocada a la “formación”, donde el sujeto reconoce el lugar que ocupa en el mundo y se reconoce como constructor y transformador de éste.

La sociología por ser la ciencia que estudia al ser humano en su medio social y permitió conocer como influye la cultura según los deseos y expectativas de su entorno habitual. Además que las instituciones educativas deben preparar adultos responsables, en este contexto se puede demostrar que la educación es la integración de cada persona en la sociedad.

La antropología abrió el camino para desde una perspectiva antropológica y cultural comprender las expresiones lúdicas tradicionales, de esta manera los investigadores argumenta que los juegos tradicionales son patrimonio de la humanidad y que estamos en la obligación de preservarlos. También la presente



investigación esta apoyada en la ciencia psicológica por ser la que estudia los procesos mentales.

Así mismo se enlaza a esta disciplina la psicomotricidad, por la relación mutua que existe entre la actividad psíquica y la actividad motriz, estas disciplinas se unifican a través de las actividades que realiza el niño/a en este caso como es la práctica de juegos tradicionales.

Y por último se ha considerado a la disciplina filosófica como sustento a las anteriores ya que esta se enfoca a la formación es decir que los niños reconozcan el lugar ante la sociedad. Cabe recalcar la importancia de la reflexión crítica por parte del docente para tomar las mejores decisiones ante la suscitación de algún problema laboral.

Para culminar Platón plantea que no es necesario utilizar la fuerza para educar sino, que a través de la espontaneidad que refleja el juego se puede conocer mejor sus habilidades, y gustos para de esta manera educarlos según su forma de ser en donde se aprovechara mejor sus potencialidades de estudio logrando aprendizajes significativos.

### **5.3 JUSTIFICACIÓN**

Los valores culturales son las cualidades y normas que permiten al ser humano vivir en armonía con el mundo, y comprende a los otros valorar las diferencias, siendo solidario, respetando las costumbres y tradiciones de los pueblos hermanos. En este sentido la educación debe contribuir a la formación de valores que rigen la conducta de cada individuo, creándoles hábitos estables de comportamiento social y cultural.

Por ello es conveniente implementar los juegos tradicionales ecuatorianos a través del desarrollo de una guía metodológica en donde los docentes puedan conocer mejor estos juegos, sus objetivos, reglas, y los beneficios para quienes los practican y establecerlos como una estrategia de aprendizaje.

Aunque la institución educativa cuenta con el espacio físico necesario para la práctica de estos juegos los docentes no los realizan, en unos casos por el desconocimiento de las reglas y en otros porque creen que a los niños no les interesa conocerlos, por la afluencia de juegos que en la actualidad les ofrece la tecnología, por ello no existe la debida motivación para realizarlos y fomentar en ellos el valor que tienen los juegos tradicionales ante el desarrollo de la identidad cultural.

En este sentido la propuesta tiene su importancia porque servirá a los docentes como una guía en la que puedan ofrecer a sus estudiantes variedad y riqueza didáctica en su desempeño profesional, proporcionándoles un conocimiento de la realidad histórica-social, siendo capaces de expresar sentimientos y emociones propias de la cultura ecuatoriana.

Además el juego como medio de aprendizaje les ayudará a ampliar los conocimientos culturales, desarrollar habilidades y destrezas por medio del movimiento, como también favorecer a la integración social evitando el sedentarismo y la pasividad de los juegos digitales modernos que hoy en día ofrece la tecnología.

Por tal motivo, la solución que se plantea a través de la propuesta, servirá para realzar la identidad cultural de los estudiantes; así como también optimizar eficientemente el proceso de enseñanza aprendizaje al establecer actividades lúdicas como estrategias de aula.

## **5.4 OBJETIVOS**

.

### **5.4.1. Objetivo general de la propuesta**

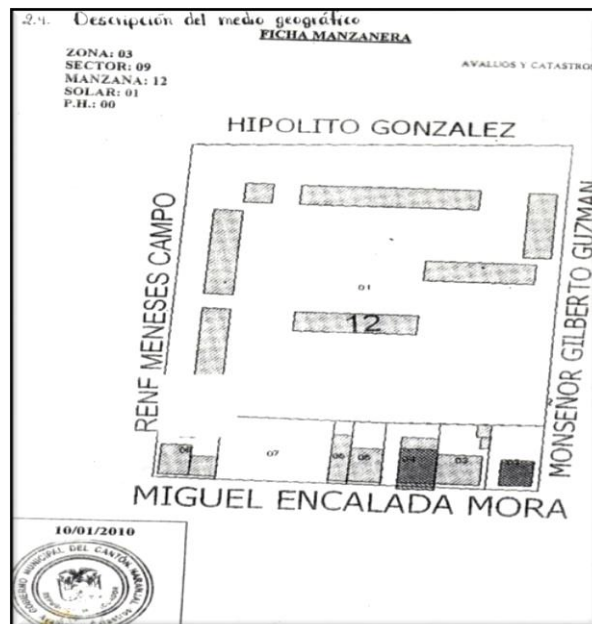
- Diseñar una Guía de juegos tradicionales ecuatorianos que orienten al docente a la utilización y práctica correcta de dichos juegos, a fin de contribuir al rescate de valores culturales y mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

#### 5.4.2. Objetivo específico de la propuesta

- Seleccionar juegos tradicionales que favorezcan la integración del niño en el medio que se desarrolla.
- Usar los juegos tradicionales como estrategia de enseñanza aprendizaje.
- Propiciar experiencias que permitan al niño expresar sus sentimientos, integrarse socialmente y facilitar sus relaciones interpersonales.
- Planificar con los y las docentes las actividades de juegos tradicionales que refleje la identidad cultural.

#### 5.5 UBICACIÓN

La implementación de juegos tradicionales ecuatorianos, mediante la Guía Metodológica, para el fortalecimiento de la identidad cultural se llevara a cabo en Ecuador, Provincia del Guayas, Cantón Naranjal en la Escuela Fiscal Mixta N° 2 “Carmen Mora de Encalada” para los alumnos del sexto año de Educación Básica.



La institución Educativa en la cual se llevara a cabo la propuesta es de tipo fiscal, su estructura es de ladrillo y cemento, cuenta con 22 docentes, 1 directora ,1 conserje, y son 22 paralelos que van desde el Inicial hasta el séptimo año de educación básica actualmente.

La meta planteada en la institución educativa es fortalecer la identidad cultural de los estudiantes mediante la implementación de juegos tradicionales para favorecer a la identidad cultural de los pueblos. Los beneficiarios de este proyecto serán los estudiantes de la institución anteriormente mencionada, se los vincularán a través de los juegos con las tradiciones propias del país.

## **5.6 FACTIBILIDAD**

La propuesta es factible de ejecutar en el sexto año básico por cuanto en la institución educativa existen los recursos necesarios para planificar, ejecutar y evaluar los juegos tradicionales propuestos. En los recursos humanos se cuenta con docentes, estudiantes, y representantes legales; en lo recursos materiales, estos son de fácil adquisición en el medio.

Y en cuanto a los recursos financieros no representan una limitación para la ejecución de la propuesta puesto que la mayoría de los instrumentos para los juegos establecidos son a bajo costo y de fácil adquisición para contribuir al realce de nuestra cultura ecuatoriana.

## **5.7 DESCRIPCION DE LA PROPUESTA**

La propuesta consiste en la elaboración de una guía metodológica que plantea los juegos tradicionales como alternativa para el realce de valores culturales de los alumnos de la Escuela Fiscal Mixta N° 2 “Carmen mora de Encalada” del Cantón Naranjal, donde se utilizará instrumentos de fácil acceso apropiados para la realización de dichos juegos como bolillas, entre otros. Los mismos que se realizarán en el patio de la escuela durante el periodo lectivo 2013-2014.

# **GUÍA DE JUEGOS TRADICIONALES**

# GUIA DE JUEGOS TRADICIONALES

La Zaranda

LA GALLINITA CIEGA

EL PAPAGAYO

**EL GATO Y EL RATON**

la candelita

**Las Rondas:**

CARRERA DE SACO

LA DOÑA ANA

**La Rayuela:**

Cuarenta Matas

**El Método**

EL YOYO

Fórmulas Mágicas

**LA CUERDA**

LA PERINOLA

EL TROMPO

Trabalenguas

**El Gurullo**

LA SEMANA

La Fonda

Las Adivinanzas

**Cantos:**

La Zaranda

**Papagayo:**

**RUFIO EL VOLANTE**

El palito mantequillero

**Gurrufío:**







**UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO**  
**UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL Y A**  
**DISTANCIA**

**AUTORAS:**

**PERALTA CAMPOVERDE SHIRLEY ISABEL**

**ZAMORA FAREZ PATRICIA ANGELICA**

**COAUTORA:**

**LCDA: JUANITA SEGOVIA**



<b>INDICE.....</b>	<b>1</b>
INTRODUCCIÓN.....	2
RECUPERAR LOS JUEGOS TRADICIONALES.....	3
OBJETIVOS.....	4
RECOMENDACIONES METODOLOGICAS.....	5
DEFINICION DE JUEGOS TRADICIONALES.....	6
BENEFICIOS DE LOS JUEGOS TRADICIONALES.....	7
LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL CONTEXTO EDUCATIVO.....	8
ACTIVIDADES.....	9
EL TROMPO .....	10
LA SOGA .....	11
EL ENSACADO .....	12
LAS BOLILLAS.....	13
LOS ZANCOS .....	14
BAILANDO EL CURIPANBA.....	15
BIRIN BIN BIN BORON BON BON.....	16
EL PUENTE.....	17
LA GALLINA CIEGA .....	18
EL GATO Y EL RATON.....	19
LAS CHAPAS.....	20
LA COMIDITA.....	21
LA CUNA.....	22
LA MARIMBA .....	23
EL BALERO.....	24
LA COGIDA	
TINGO TINGO TANGO.....	25



## INTRODUCCION

En los últimos años hay una tendencia por recuperar los juegos tradicionales, por recuperar ese sentido de pertenencia que identifica a los pueblos y porque la memoria de nuestros ancestros permanezcan viva entre nosotros; por tal motivo se hace necesario la recuperación de nuestra identidad ecuatoriana, una manera de hacerlo es a través de la práctica de juegos tradicionales ya que estos forman parte del patrimonio cultural del Ecuador por lo que se los debe preservar.

Por tal razón presentamos esta guía que será de gran utilidad para la labor docente ya que permitirá conocer los juegos tradicionales y llevarlos a la práctica de una manera organizada y planificada, incentivando a los educandos a realizarlos, estos juegos pueden convertirse en una herramienta educativa permitiendo mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje por su forma divertida de aprender y de acercarse a su entorno y a su vez fomentar valores basados en la cultura.

La práctica de estos juegos proporcionara algunos beneficios como; la integración social, conocimiento y desarrollo corporal así como también favorecer la psicomotricidad. Los niños al practicar estos juegos de manera continua se les estará permitiendo conocer más de su identidad cultural relacionándose con sus padres y abuelos.

# RECUPERAR LOS JUEGOS TRADICIONALES INFANTILES

El interés de los niños/as por permanecer, durante el tiempo libre, en juegos computarizados, hace que desconozca la práctica de juegos que se derivan de actividades propias de cada zona, donde se manifiesta las costumbres y tradiciones de las comunidades, relacionado con las épocas del año, y que les permite un mayor beneficio en el desarrollo de hábitos y habilidades.

Las estrategias de recuperación de los juegos tradicionales, requiere una observación directa para establecer las habilidades y destrezas del niño/a, lo que admitirá seleccionar el juego; tiempo para la elaboración del material a utilizar en su ejecución; creatividad, dinamismo e imaginación; e involucrarse con el niño/a en el desarrollo del juego.

La estrategia más apta sería que el padre, madre o representante, emplee el fin de semana para enseñar al niño/a diversos juegos o actividades recreativas, de práctica individual, y durante la semana disponga de 15 o 20 minutos para asignar tareas o retos de juego, que desarrolle durante su ausencia, lo que permitirá crear un hábito de juego en poco tiempo.

El niño/a precisa de actividades que le permitan desarrollar, además de las habilidades motoras, las habilidades físicas. Algunos representantes prefieran distraer a los niño/as con los aparatos audiovisuales, pues ellos no requieren que su hijo salga de la casa, brinda seguridad física y lo puede hacer solo; sin embargo no es lo correcto pues el niño y niña, requiere socializar, aprender de sus errores y desarrollar otras habilidades.

La cogida, tingo tingo tango, la chapas, la sogas, el escondite, perinola, trompo, la pelotita de goma, cuenta cuento y juegos de mesa como ludo, bingo, monopolio, reto al conocimiento, damas, ajedrez, la gallina y el zorro, las sillas, son algunos de los juegos más populares que, generación tras generación, aún se escuchan por los rincones de las calles.

Retomar estos y otros juegos, tal vez replantearlos con ciertas variantes, permitirá rescatar valores, costumbres y la sana recreación, en nuestra nueva generación. Cada vez los educadores, padres, madres y representantes, deben forjar nuevas estrategias de aprendizaje, así como activar la creatividad para estar a la par con el educando y obtener su atención.

## **OBJETIVOS**

### **Objetivo General**

- Fortalecer la identidad cultural a través de la práctica de juegos tradicionales, para contribuir al realce de valores de la cultura ecuatoriana y al mismo tiempo favorecer la integración social en los niños/as.

### **Objetivos Específicos**

- Reconocer los juegos tradicionales como patrimonio cultural.
- Participar y relacionarse con los demás a través del juego.
- Fortalecer los valores culturales de cada estudiante.
- Motivar la actividad física a través de los juegos.

## RECOMENDACIONES METODOLÓGICAS

- ❖ Se debería incluir este tipo de actividades en los diferentes establecimientos educativos, para contribuir al rescate de nuestra interculturalidad.
- ❖ Incluir los juegos tradicionales como herramienta pedagógica para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.
- ❖ Tomar las previsiones necesarias para la ejecución de las actividades planificadas.
- ❖ Establecer un tiempo necesario para realizar actividades de recreación que favorezcan a la integración social.
- ❖ Fomentar el respeto y la participación de cada uno de los integrantes.

## JUEGOS TRADICIONALES.

Los juegos tradicionales han representado la cultura popular por gran cantidad de tiempo, muchos de ellos tienen los orígenes de más de medio siglo, y éstos fueron concebidos por los indígenas y utilizaban madera como materia prima, la cual fue poco a poco mejorando hasta llegar a esta época donde el material más utilizado es el plástico.

Estos juegos que han participado de un proceso de transmisión y han tenido persistencia durante un determinado periodo histórico, se realizan con el cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en el medio en que se desenvuelva, donde se basan en la interacción entre dos o más jugadores, muy a menudo representan roles con mayor o menor grado de fantasía y tienen generalmente reglas sencillas.

Los juegos tradicionales son típicos de una región o país, forman parte importante de la cultura popular y constituyen un tesoro nacional practicado de generación en generación, son indicados como una faceta en los niños para satisfacer necesidades fundamentales y ofrecer formas de aprendizaje social. **ARETZ, Inés** (2004) define a los juegos tradicionales como: “Experiencias colectivas de generaciones, y por ello constituyen un medio precioso de enseñanza en tanto el niño se enriquece jugando”.

## BENEFICIOS DE LOS JUEGOS TRADICIONALES

Los juegos populares tradicionales y autóctonos, han sido modificados y adaptados de acuerdo al lugar donde se los aplica por lo que tienen un papel primordial en el aprendizaje de las diferentes culturas. En los juegos tradicionales se debe destacar como contribuye al desarrollo de la persona los siguientes aspectos:

**Integración en el grupo:** Primeros fundamentos de la comunicación entre sus iguales.

**Conocimiento y desarrollo corporal:** Desarrollo de la coordinación dinámica general y la lateralidad, al utilizar todos los segmentos corporales.

**Sentido rítmico:** A través de las danzas los niños se adaptan con las pulsaciones, acentuaciones, pausas asociadas a los movimientos.

**Estructuración Espacial:** A través de las distintas formaciones grupales los alumnos descubren el espacio corporal propio y el espacio próximo.

**Estructuración Temporal:** Los diferentes desplazamientos y cambios de velocidad en el juego, hacen que los estudiantes conozcan las duraciones, velocidades y ritmos en las distintas actividades.

**Enriquecimiento del lenguaje:** Mediante los diálogos en los juegos adquieren un lenguaje natural, practicando la correcta forma de articular, realizando la fonación y memorizando las palabras.

**Formación integral de la persona:** Los valores educativos de los juegos populares se pueden dividir en tres áreas:

### **Motora**

- Desarrollo de la resistencia orgánica y muscular (carreras, persecuciones)
- Desarrollo de la fuerza y potencia (transportes, luchas, ataques y defensas)
- Trabaja la flexibilidad (equilibrios, balanceos, movilidad de articulaciones).

## **Psicomotora**

- Aumenta la coordinación dinámica general (ajuste a situaciones variadas, creación de nuevas respuestas).
- Desarrolla la percepción corporal (conoce los segmentos corporales y la posibilidad de movimientos).
- Se produce un ajuste postural (según los gestos y acciones en el juego).
- Organiza la representación espacio - temporal (evoluciones en espacios variados y con ritmos diferentes).

## **Socio motora**

- Se produce una colaboración grupal.
- Existe un espíritu de iniciativa.
- Consigue su propio control emocional.

Por todos los beneficios que brindan los juegos debe ser utilizado como una estrategia lúdica por lo que se debe implementar en las instituciones educativas donde servirán como herramienta de socialización de las culturas y al mismo tiempo ayudará a fomentar los valores.

## **LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL CONTEXTO EDUCATIVO**

Con la aplicación de los juegos tradicionales se podrá recuperar las tradiciones lúdicas que favorecerán el conocimiento de la cultura en la que se desenvuelve el ser humano, por lo que es necesario que los juegos se lo debe considerar como educativos para lo cual se tomará en cuenta los siguientes enfoques:

El enfoque Piagetiano, consiste fundamentalmente en observar para comprender, el observador se ubica fuera del juego del niño y hace sus observaciones, sin interponerse para nada en la conducta del niño.

El enfoque socio-cultural del desarrollo de Vigotsky, en el cual es necesario observar para transformar. Es el adulto el que actúa en el juego del niño dirigiéndolo, haciéndolo progresar, pone al niño ante situaciones incoherentes, opuestas, cambiantes, entre otras, para que pueda dar alguna solución ante una determinada situación.

Ambos enfoques tomados conjuntamente permiten comprender las conductas del niño en el juego, en las que se basa en la observación y de esta forma intervenir transformando o aportando nuevas pautas al repertorio conductual del niño.



**AGENCIJA  
REPUBLIKE  
SRBIJE  
ZA  
PROTEKCIJU  
KULturne  
BAZINE**

# EL TROMPO

**Material:** trompo.

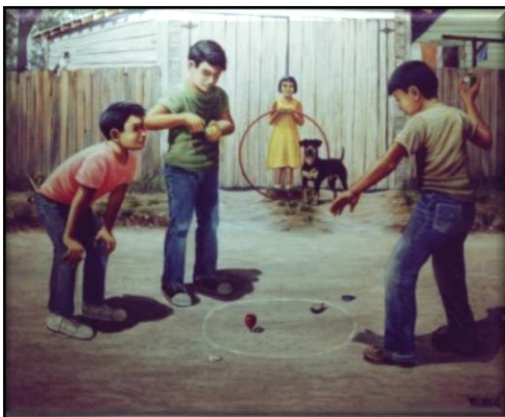
**Organización:**

El juego del Trompo es un juego tradicional que se juega como su nombre indica con un trompo, peón o peonza, y es un objeto de madera que tiene una forma parecida a la pera, y en un extremo tiene una púa de hierro o clavo.

**Reglas del juego:** Consiste en hacerlo bailar o sea que gire sobre el clavo, para lo cual se debe enrollar una piola en la parte ancha de madera y se lo enrolla aproximadamente hasta la mitad, luego se lo sujeta de un extremo y se lo lanza al piso para que gire o baile sobre la punta.

Se marca un círculo en el piso de 2 metros de diámetros, los niños tiran el trompo en el centro del círculo y con la cuerda debe sacarlo del círculo, si consigue hacerlo gana en caso contrario debe dejarlo que pare por si solo, y si el trompo queda dentro del círculo los demás jugadores pueden hacerle una muesca con la punta afilada del trompo. Si con unos de esos golpes sale del círculo queda libre y termina el juego.

Una variante del juego es que los niños juegan haciendo piruetas con el trompo y la cuerda.



# LA SOGA

**Material:** sogá.

**Organización:**

La sogá es uno de los juegos populares que lo realizan los niños, para lo cual se necesitan que compitan dos grupos de jugadores, éstos se colocan a los extremos de la sogá, el equipo que pueda hacer que los contrarios pasen la línea marcada gana.

En esta actividad es necesario que los estudiantes pongan en juego la fuerza y con esto le ayuda a desarrollar y mejorar la motricidad gruesa, es necesario que cuando los niños realicen este juego se protejan las manos porque pueden lastimarse.



# EL ENSACADO

**Material:** sacos

**Organización:**

Uno de los juegos más utilizados en actividades familiares o de amigos es el juego de los ensacados, y consisten en que los jugadores metan las piernas en un saco. Como no pueden caminar o correr y deben saltar hasta el punto de llegada, esto causa diversión tanto a los jugadores como espectadores porque los niños saltan y tienen que usar mucho el equilibrio y el ingenio para ganar.



# LAS BOLILLAS

**Material:** bolillas

**Organización:**

Este juego pueden participar muchos niños para lo cual necesitan de bolas de cristal, y hacer un círculo en el piso. El juego consiste en colocar las bolillas dentro del círculo, la cantidad de éstas deberá ser según al acuerdo que han quedado antes del juego, es decir pueden ser 2, 3, o 4.

Los jugadores se colocan a una distancia de un metro más o menos, en la cual dibujan una línea, ellos no deben de pasar la línea al momento de lanzar la bolilla, el niño que tire la bolilla más cerca del círculo es el que inicia el juego. El juego consiste en que el niño utilice el dedo pulgar e índice para tirar la bolilla hasta las dibujan una línea, ellos no deben de pasar la línea al momento de lanzar la bolilla, el niño que tire la bolilla más cerca del círculo es el que inicia el juego. El juego consiste en que el niño utilice el dedo pulgar e índice para tirar la bolilla hasta las

Una variante de esta actividad es que los niños juegan al pepo, pepo y palo, a la cuarta, entre otras.



# LOS ZANCOS

**Material:** zancos, latas vacías, cuerdas o sogas.

**Organización:**

En este juego pueden participar muchos jugadores pero cada uno de ellos debe fabricarse sus propios zancos. Los zancos se fabrican con latas vacías en la cual debe hacer un agujero y pasarle una cuerda o sogá.

Cada jugador fabrica 2 latas, una vez terminada se para sobre las latas y toma con las manos las sogas, se fija una meta para que cuando se les de la partida los jugadores caminen lo más rápido que puedan hasta la meta, el primero que llega es el ga



# BAILANDO EL CURI PAMBA

## Organización:

Este juego consiste en hacer un círculo con los niños tocándose de las manos, cuando se gira se va cantando y haciendo la mímica que pide el canto, la canción que entona es la siguiente:

Esas cositas ricas no sirven para comer, sino para la viudita que no sabe comprender. Se hecha sal y cebolla, hojitas de laurel, se les saca de la cazuela para salir a comer.

Componte componte niña que ahí viene tu marinero con ese bonito traje que parece un carnicero, anoche yo te vi bailando el Curi Pamba con una mano en la cintura y dando la media vuelta mira quien se quedara.

Cuando termina la canción se sueltan las manos los jugadores y buscan una pareja para salir a bailar, la persona que se queda sin pareja pierde.





# BIRIN BIN BIN, BORÓN BON BON

## Organización:

El juego lo realizan dos personas y utilizan las palmas las palmas en las cuales se las intercala siguiendo el ritmo de la canción, y al terminar la canción las dos quedan congeladas, hasta que una de ellas se ría o mueva. La canción dice:

Debajo de un puente

Sale una serpiente

Sale pepito con su pelota

Verás que juega bien birin bin bin

Verás que juega mal borón bombón

Vieja barrigona si te ríes o te mueves

Te daré un estirón





# EL PUENTE

## Organización:

Dos jugadores se sitúan uno al frente del otro y se agarran de la mano formando un puente. Cada uno de ellos elige un color, o fruta, sin que lo sepan los demás, el resto, forman una fila cogiendo cada uno la cintura del anterior y van pasando por debajo del puente formado mientras cantan esta canción:

El puente se ha quebrado, con qué lo componemos, con cáscara de huevo, que pase el rey, que ha de pasar, el hijo del conde, se ha de quedar.

Cuando se acaba la canción el jugador que queda dentro del puente es atrapado y ha de elegir entre los dos colores, frutas, que han elegido anteriormente los compañeros, según lo elegido se situará detrás del jugador correspondiente. Cuando todos los jugadores están formando el Puente tiran cada uno hacia un lado para ver que grupo gana



# LA GALLINA CIEGA

**Material:** Pañuelos

**Organización:**

Cuando se acaba la canción el jugador que queda dentro del puente es atrapado y ha de elegir entre los dos colores, frutas, que han elegido anteriormente los compañeros, según lo elegido se situará detrás del jugador

A partir de entonces, la gallinita debe coger a uno de los jugadores al que ha de reconocer por medio del tacto. Si es reconocido, pasará a ser la gallinita ciega.



# EL GATO Y EL RATÓN

## Organización:

Se colocan todos los jugadores cogidos de las manos, formando una cadena en círculo. Hay dos participantes que no forman parte de la cadena situándose uno dentro del círculo que hará de ratón y el otro se situará fuera que es el que hará de gato.

El juego consiste en que el gato que está afuera dice ratón ratón y el gato responde que quieres gato ladrón comerte quiero estas gordito y responde hasta la punta de tu rabito. Los que forman la cadena, cuando vaya a pasar el ratón, levantarán los brazos para facilitarle el paso y los bajaran cuando intente pasar el gato. Cuando el gato atrapa al ratón, éste pasa a ser gato y hará de ratón el primero que dejó pasar al gato al interior de la cadena y el gato pasará a formar parte de la cadena.



# LAS CHAPAS

**Material:** tapas de las botellas

En este juego pueden participar de dos integrantes y se utilizan las tapas de las botellas. Para jugar se debe marcar el suelo, lo importantes es que no falten las curvas, estrechamientos, saltos, entre otras.

**Organización:**

Los jugadores sitúan las chapas en la salida y se tiene un lanzamiento por turno, el que la chapas salga del circuito tiene que volver al sitio donde estaba, puede ocurrir que al tirar una tapa ésta haga salir a la otra, y haga que el dueño de la chapas que salga del circuito pierda el turno, gana quien llega primero a la meta.



# LAS COMIDITAS

**Material:** cocina, ladrillos, madera, cartones, entre otros.

Este juego pueden realizarlo algunos jugadores y se lo puede ejecutar en cualquier momento, aquí las reglas dependerán de la imaginación de los participantes. Primero se prepara una cocina que puede realizarse con los materiales que se tenga a mano sean estos ladrillos, madera, cartones, entre otros.

**Organización:**

Las niñas sobre la cocina comienza a preparar los platos que se irán a servir el resto de los jugadores, los ingredientes que se utilizan pueden ser pan, agua, arena, galleta, todo dependerá de la creatividad de los niños.



# LA CUNA

**Material:** cuerda de 1 metro aproximadamente.

**Organización:**

El juego se lo realiza con 2 o más participantes, para lo cual se necesita una cuerda de 1 metro aproximadamente. La cuerda debe estar atada en los extremos y se la va entrelazando los dedos con ella.

Una vez hecho esto otro jugador pone la mano en determinado punto de las cuerdas tratando de formar otra figura diferente a la que originalmente el primer jugador hizo y así sucesivamente los jugadores harán lo mismo.

A la hora de coger la cuerda es importante, porque si no se hace de modo correcto la cuerda se liará y ya será imposible seguir el juego, por lo que la jugadora o el jugador que ha fallado, perderá. Según las habilidades de los jugadores se puede conseguir movimiento con las figuras.





# LA MARIMBA

## Material: Marimba

El folclor esmeraldeño se manifiesta especialmente en la música, la danza y la copla. La música y la danza se conjugan en la marimba que designa no sólo al instrumento sino a la fiesta típica esmeraldeña.

## Organización:

La marimba va coreada de otros instrumentos como el cununo y el guazá. La danza de la marimba es un baile frenético y apasionado. Para el baile las mujeres utilizan polleras amplias, engalanan sus orejas con grandes argollas y mueven pañoletas de colores. Los hombres llevan camisa blanca atada a la cintura, pantalón blanco, pañuelo y a veces sombrero. Hombres y mujeres danzan con los pies desnudos.

En las canciones existe una gran variedad de coplas de autores anónimos. La expresión literaria popular tiene en Esmeraldas una forma poética que es la décima que tuvo su origen en el período de la colonia. La décima compendia la sabiduría popular, los poemas instruyen, moralizan, critican y divierten, pero señalan la realidad y los modos de vencer los peligros.



# EL BALERO

**Material:** Balero de madera, hilo

**Organización:**

El balero es un juguete de madera, que consiste en un tallo unido por un hilo a una esfera con uno o más orificios que ajustan al tallo. El objetivo del juego es colocar la esfera en el tallo, sin hacerlo manualmente. Existen baleros de otras formas y tamaños, la esfera puede tomar la representación de un barril, o de un sombrero mexicano, pueden ser de madera natural, o estar adornados con tallas o pintura. En algunos casos, en lugar de orificio en la esfera, el tallo posee una especie de cuenco para recibir la bola.





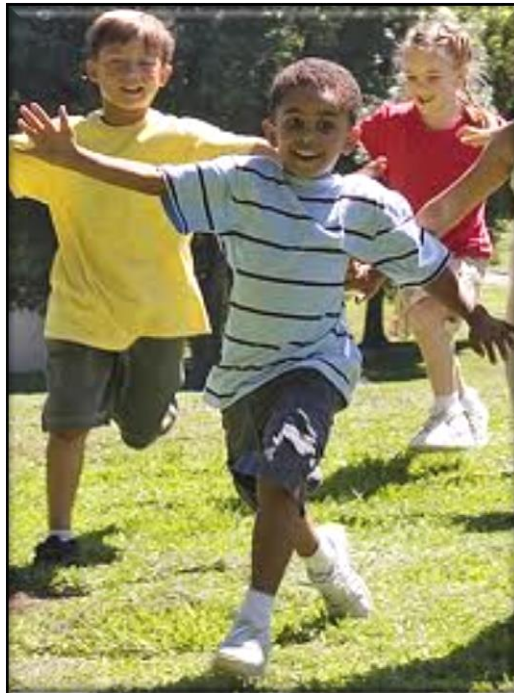
# LA COGIDA

**Recurso:** Humano

**Organización:**

Juego infantil en el que un niño debe perseguir a los otros hasta atrapar a uno; este hará a continuación de perseguidor, y así sucesivamente. A la salida del colegio, los niños se reunían en la plaza para jugar a la cogida.

Hay diferentes maneras de embocar el balero, y cada una lleva un nombre diferente: coronita, capirucho, mariquita, puñalada, doble, vertical, etc.



# TINGO TINGO TANGO

**Material:** Pelota

**Organización:**

Este se juega de una forma muy casual. Se reúnen un grupo de personas y se escoge a un participante, lo voltean de espaldas y le tapan los ojos para que pronuncie seguidamente: tingo, tingo, tingo, tingo, tingo, tingo, tingo, tingo, tingo, tingo, tingo, tingo... y ruedan una pelota de persona a persona.

Cuando el participante diga tango hasta ahí llega el juego y en las manos del que tenga la pelota se queda y se coloca una pena y sale del juego. Vuelve a comenzar el juego.



# EL LOBO

## Organización:

Los jugadores forman una ronda tomándose de las manos, girando y cantando, mientras otro de los jugadores esta dentro del círculo girando de forma contraria y cantando el siguiente coro:

## Canción:

Ronda: Jugaremos en el bosque mientras el lobo está,

Mientras el lobo esta... lobo estaaaa???

Lobo: Me estoy bañandoooo

Ronda: Jugaremos en el bosque mientras el lobo esta... lobo estaaaa???

Lobo: Me estoy cepillando los dientessss...

Me estoy peinando...

Me estoy vistiendo...

Y así sucesivamente van cantando hasta que el lobo esté listo para salir. En el momento en que el lobo (jugador en el centro del círculo) contesta "Si", el círculo se separa corriendo, mientras el lobo trata de atrapar a cualquier otro jugador para que sea el nuevo lobo y se repite el juego desde el principio.



# EL PATIO DE MI CASA

## Organización:

Este juego consiste en que los jugadores, con las manos unidas y formando un círculo, irán dando vueltas, haciendo mímicas y movimientos cantando la letra de la canción. Cuando cantan "¡Agáchate, y vuélvete a agachar!" se agachan dos veces seguidas. Este juego puede tener variantes dependiendo de la creatividad de los niños ellos dirán acciones cantando las que deberán realizar mientras cantan.

La canción que deben entonar los niños es la siguiente:

## Canción:

El patio de mi casa es particular, cuando llueve se moja como los demás.

Agáchate y vuélvete agachar que los agachaditos, no saben bailar.

H, I, J, K, L, M, N, A, que si tu no me quieres otro niño me querrá.



# LAS SILLAS

**Material:** Sillas

**Organización:**

Para realizar este juego se necesitan las sillas de acuerdo al número de integrantes del juego menos una, así mismo se necesitan de canciones o sólo música para que los niños canten y bailen.

Los niños bailarían alrededor de las sillas sin tocarlas es decir deben estar un poco separados de ellas, ellos no deberán empujarse ni adelantarse a los demás jugadores con el afán de quitarle la silla, cuando deje de tocar la música los jugadores se sentarán en las sillas el que no alcance alguna de ellas saldrá del juego hasta que quede sólo dos jugadores, gana el juego el que puede sentarse.



### **5.7.1 Actividades**

Solicitamos a la directora un permiso para poder realizar nuestra propuesta la misma que estaban inmersos los docentes, alumnos y alumnas de la institución educativa.

El dialogo con los docentes para informarle el tema de nuestra propuesta y explicarle lo importante que es la aplicación de estrategias recreativas en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Conversar con los alumnos acerca de nuestro tema y explicarles la importancia de mantener viva la identidad cultural de nuestro país.

También nos vimos en la necesidad de hacer que los padres se integren con sus hijos en lo relacionado a los juegos.

### **5.7.2 Recursos, análisis Financiero**

Para realizar el presente trabajo fueron necesarios los siguientes recursos:

#### **Talento humano:**

- Director
- Docente
- Estudiantes
- Personal administrativo de la escuela

#### **Materiales:**

- Hojas
- Textos
- Copias
- Computadora

- Cámara
- Folletos
- Manuales

**Económicos:**

	<b>Descripción</b>	<b>Valor</b>
<b>Recursos Financieros</b>	Internet	\$ 80
	Textos	\$ 15
	Suministros de oficina	\$ 20
	Impresiones	\$ 200
	Copias	\$ 10
	Transportes	\$ 80
	Energía eléctrica	\$ 25
	Fotografías	\$ 18
	Cd	\$ 1
	<b>Presupuesto Total</b>	<b>\$ 449</b>

**5.7.3. Impacto**

La propuesta tendrá un impacto social en cuanto que los juegos tradicionales son parte inseparables de la cultura y tradiciones de la comunidad, que han sido transmitidos de generación en generación y en ellos se refleja la necesidad imperiosa de rescatarlos y mantenerlos vivos porque forman un escudo cultural de nuestra patria.

#### 5.7.4. Cronograma

Actividad	SEPTIEMBRE				OCTUBRE				NOVIEMBRE				DICIEMBRE			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
<b>Presentación del diseño</b>	■	■														
<b>Tutoría 1:</b> Planteamiento del problema		■	■													
<b>Tutoría 2:</b> Elaboración del marco teórico				■	■											
<b>Tutoría 3:</b> Definición de hipótesis, variables e indicadores						■	■									
<b>Tutoría 4:</b> Elaboración y prueba del cuestionario							■									
<b>Tutoría 5:</b> Selección de la muestra							■	■								
<b>Tutoría 6:</b> Realización de las entrevistas							■	■								
<b>Tutoría 7:</b> Plan de tabulación							■	■								
<b>Tutoría 8:</b> Tabulación y codificación							■	■								
<b>Tutoría 9:</b> Análisis de datos									■							
<b>Tutoría 10:</b> Propuesta de Solución										■	■					
<b>Elaboración del Informe</b>												■	■	■		
<b>Presentación del informe</b>															■	■

#### 5.7.5. Lineamiento para evaluar la propuesta

La evaluación se efectuará a través del seguimiento de la aplicación de la guía de juegos tradicionales en el sexto año de educación básica, donde se podrá evidenciar el aprendizaje de las diversas culturas, costumbres de la región. El personal docente podrá identificar los medios, las estrategias, técnicas e indicadores que contribuirán con el mejoramiento de la educación.



La guía de juegos tradicionales será en una herramienta pedagógica que servirá de apoyo a los docentes para mejorar el desarrollo integral de los estudiantes y así afianzar las tradiciones propias de la región.

## CONCLUSIONES

Luego de haber realizado la investigación se puede concluir lo siguiente:

- Los estudiantes saben muy poco de los juegos tradicionales.
- Los niños en los ratos libres juegan poco con los padres de familia.
- Los educandos participan poco en actividades culturales en la escuela.
- La mitad de los docentes se involucran en los juegos tradicionales.
- La mayoría de los estudiantes utiliza la tecnología moderna en los juegos.
- A la mayoría de los docentes le gustaría contar con una guía de juegos tradicionales para destacar los valores en las actividades lúdicas.

## RECOMENDACIONES

- Los docentes y padres de familia deben conversar con los niños sobre los juegos tradicionales de cada región del país
- Los padres y representantes legales deben involucrarse más en los juegos con los niños para mejorar la relación familiar
- La institución educativa debe realizar actividades culturales que involucre a docentes y niños/as para que participen activamente y se obtenga un desarrollo integral de los educandos.
- Todos los docentes deben participar en los juegos de los niños para darles confianza y se optimice la relación estudiante-maestro.
- Al realizar más actividades lúdicas los estudiantes van a estar motivados a una práctica constante por lo que dejará a un lado los juegos tecnológicos.
- Se hace necesario diseñar una guía de juegos tradicionales que servirá para orientar a los docentes acerca de dichos juegos y contribuir así al realce de los valores culturales en los niños/as.

## BIBLIOGRAFÍA

ARETZ, Inés: Los juegos tradicionales y el aprendizaje de los niños Editorial Kapeluz Buenos Aires

AZCUAY, Rubenia: Introducción a la Sociología Universidad de Pinar Cuba 2006

BLANCO, Antonio: Introducción a la Sociología Instituto Superior Pedagógico Enrique José Varona La Habana 2003

CHATEAU, J: Psicología de los juegos infantiles Editorial Kapeluz Buenos Aires 2008

CRUZ, Luis: Desarrollo Psicosocial del niño s/Ed. Colombia 2007

DUARTE, Jakeline (2000): Ambientes De Aprendizaje Amorrortu Editores Buenos Aires 2005

GARCÍA, Álvaro: Identidad, centralidad y patrimonio, Fundación para el patrimonio argentino Universidad de Palermo 2007

GARCÍA, María y Baeza, Martín: Modelo teórico para la identidad cultural. Editorial Juan Marinello La Habana 2006

GRUPO SANTILLANA: Santillana Integral Ecuador 2005

GRUPO SANTILLANA: Santillana Integral Séptimo de Básica Ecuador 2003

LARRAZ, Alfredo: Juegos tradicionales en la escuela Editores Mira Zaragoza 2003

LAVEGA, Pedro Los juegos y deportes tradicionales y populares Ediciones Indexa Barcelona 2005

- LOBO, H: Historia del Folklore Editorial Aljibe Málaga 2005
- MALDONADO, Gabriel: Paradigmas de aprendizaje Editorial La Salle Chile 2003
- MARTÍNEZ, E: El juego infantil: análisis y aplicación escolar. Instituto de Ciencias de la Educación Universidad de Zaragoza 2006
- MARTÍNEZ, María: El juego y el desarrollo infantil: Editorial Llorga Málaga 2007
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN: Estudios Sociales Séptimo Año de Educación Básica Ediciones Nacionales Unidas Ecuador 2011
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN: Nuestra Cultura DINSE 2008
- ORLICK, Cecilia: La formación del niño y el juego Editorial Aljibe Málaga 2003
- SALAZAR, Irma: Al rescate de los juegos tradicionales Editorial Olea Madrid 2010
- SALVAT EDITORES: Juegos diversos Imprenta Hispano – Americana Barcelona 2005
- SAGÑAY, T: Ciencias Sociales Noveno Año de educación Básica Editores Poli libros Ecuador 2004
- TORRES, María Emilia: Lateralidad en los niños de Educación básica Consejo de Publicaciones ULA Mérida 2007
- VELÁSQUEZ, Carlos: El juego y las tradiciones Consejo de Publicaciones ULA Mérida 2008
- WINNICOTT, Daniel: Realidad y el juego Editorial Gedisa, Barcelona 2001

**A**  
**NEXOS**

# ANEXO 1

## ANEXO 1: Formato de la encuesta a estudiantes



### UNIVERSIDAD ESTADAL DE MILAGRO UNIDAD ACADÉMICA DE LA EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL Y A DISTANCIA LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA N°2 "CARMEN MORA DE ENCALADA

Encuestadoras: Shirley Peralta y Patricia Zamora

**Objetivo De La Encuesta.** Conocer la incidencia que tienen los juegos tradicionales en el desarrollo de la identidad cultural de los estudiantes a fin de establecer posibles soluciones a la problemática encontrada.

INDICADOR	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	NUNCA
	3	2	1
1. ¿Has escuchado acerca los juegos tradicionales?			
2. ¿En la escuela te incentivan a realizar actividades recreativas?			
3. ¿Dispone de tiempo para participar en estas actividades?			
4. ¿En tus ratos libres juegas con tus padres?			
5. ¿Utilizas en tus juegos la tecnología moderna?			
6. ¿Tus padres te han hablado de los juegos tradicionales?			
7. ¿Te han explicado que es identidad cultural?			
8. ¿Participarías de las actividades culturales de manera continua?			
9. ¿Crees que hoy en día la gente no practica los juegos tradicionales como antes?			
10. ¿Tu maestro te enseña juegos tradicionales?			



## ANEXO 1: Formato de la encuesta



**UNIVERSIDAD ESTADAL DE MILAGRO**  
**UNIDAD ACADÉMICA DE LA EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL Y A DISTANCIA**  
**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA**

**ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL N°2 “CARMEN MORA DE ENCALADA**

**Encuestadoras: Shirley Peralta y Patricia Zamora**

**Objetivo De La Encuesta.** Conocer la incidencia que tienen los juegos tradicionales en el desarrollo de la identidad cultural de los estudiantes a fin de establecer posibles soluciones a la problemática encontrada.

<b>INDICADOR</b>	<b>SIEMPRE</b>	<b>CASI SIEMPRE</b>	<b>NUNCA</b>
	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>
1. ¿Emplea usted los juegos tradicionales en el salón de clase?			
2. ¿Destaca los valores a través de la práctica de los juegos tradicionales?			
3. ¿Es necesario fijar un tiempo para realizar las actividades lúdicas?			
4. ¿Utiliza usted los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje?			
5. ¿Interviene usted en el juego con los niños?			
6. ¿Los niños utilizan juegos digitales?			
7. ¿Involucra usted a los padres en los juegos tradicionales?			
8. ¿Motiva a los niños a realizar actividades culturales?			
9. ¿Socializa usted las tradiciones para afianzar la interculturalidad?			
10. ¿Conoce usted las reglas que tienen los juegos tradicionales?			



# ANEXO 2

## ANEXO 2: Oficios



**UNIVERSIDAD ESTADAL DE MILAGRO  
UNIDAD ACADÉMICA DE LA EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL Y A DISTANCIA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA**

Milagro, 22 de Noviembre del 2012

Lcda. Ligia Veloz

**DIRECTORA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA N°2 "CARMEN MORA DE ENCALADA"**

Ciudad

De nuestra consideración

Por medio de la presente nos dirigimos a usted con un cordial saludo, y a la vez le solicitamos muy respetuosamente nos permita ejecutar la propuesta planteada cuyo tema es **INCIDENCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL FORTALECIMIENTO DE LA IDENTIDAD CULTURAL DE LOS ESTUDIANTES EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE**. El mismo que será aplicado en los estudiantes del Sexto Año de Educación Básica de la institución educativa que Usted dignamente dirige.

Esperamos contar con su apoyo y anticipamos nuestros sinceros agradecimientos.

Atentamente,

---

SHIRLEY ISABEL PERALTA

---

PATRICIA ANGELICA ZAMORA



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO**  
**UNIDAD ACADÉMICA DE LA EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL Y A DISTANCIA**  
**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA**

Milagro, 29 de Noviembre del 2012

Lcda. Ligia Veloz

**DIRECTORA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA # 2 "CARMEN MORA DE ENCALADA"**

Ciudad.

De nuestra estima

Reciba un cordial saludo, a la vez le expresamos nuestra gratitud por el apoyo brindado para el desarrollo del Proyecto Educativo, **INCIDENCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL FORTALECIMIENTO DE LA IDENTIDAD CULTURAL DE LOS ESTUDIANTES EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE** por lo que solicitamos su autorización para realizar la entrega de la propuesta, "**GUÍA METODOLOGICA DE JUEGOS TRADICIONALES PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA IDENTIDAD CULTURAL**", a los estudiantes del Sexto Año de Educación Básica de la institución educativa que usted dignamente dirige.

Nos despedimos agradeciéndole por su respaldo.

Atentamente,

---

SHIRLEY ISABEL PERALTA

---

PATRICIA ANGELICA ZAMORA



## CERTIFICACIÓN

Yo MSc. Juanita Segovia en calidad de tutora CERTIFICO:

Que las estudiantes **SHIRLEY ISABEL PERALTA y PATRICIA ANGÉLICA ZAMORA** egresadas de la **UNEMI**, han cumplido satisfactoriamente con el proyecto de grado propuesto a beneficio de la de la **ESCUELA FISCAL MIXTA Nº 2 “CARMEN MORA DE ENCALADA”** la misma que fue la aplicación de una **GUÍA METODOLOGICA DE JUEGOS TRADICIONALES PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA IDENTIDAD CULTURAL**, que servirá de mucho provecho para los educandos de nuestra institución.

Atentamente,

---

**MSc. Juanita Segovia**

Naranjal, 01 de Noviembre del 2012

## **CERTIFICACIÓN**

Yo, Lcda. Ligia Veloz de Rodríguez en calidad de **DIRECTORA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA Nº 2 “CARMEN MORA DE ENCALADA”** del cantón Naranjal. **CERTIFICO:** Que las estudiantes **SHIRLEY ISABEL PERALTA Y PATRICIA ANGELICA ZAMORA** egresadas de la **UNEMI**, aplicaron satisfactoriamente el proyecto de grado **INCIDENCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL FORTALECIMIENTO DE LA IDENTIDAD CULTURAL DE LOS ESTUDIANTES EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE**, con su respectiva propuesta **GUÍA METODOLOGICA DE JUEGOS TRADICIONALES PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA IDENTIDAD CULTURAL**, en los estudiantes del Sexto Año de Educación Básica.

La misma que dio solución al problema que existía y sirvió de mucho provecho para los educandos de nuestra institución.

Atentamente,

---

Lcda. Ligia Veloz de Rodríguez

# ANEXO 3



### **ANEXO 3: FOTOS**



**En la entrada a la Escuela Carmen Mora de Encalada.**



**En la dirección de la Escuela Carmen Mora de Encalada realizando la entrevista a la directora del plantel Lcda. Ligia Veloz de Rodríguez.**



**Nos encontramos realizando la encuesta a los estudiantes del sexto año básico**



**En la institución con el personal docente**





**Las autoras del proyecto con los niños de Sexto año de Educación Básica**



**Las autoras del proyecto con los niños en la aplicación de la propuesta**



**Los niños jugando los juegos tradicionales**





**Los niños en el patio del plantel cuando ejecutaban los juegos tradicionales**





**Realizando el juego de la cuna.**



**Los niños participando en el juego de la soga.**





**Niños jugando al gato y al ratón.**



**Niños jugando al lobo.**



**Niños jugando al patio de mi casa.**



**Niños jugando al Birin bin bin, boròn bon bon.**





**Niños jugando al puente.**



**Niños Jugando a la gallina ciega**



**Niños jugando a las chapas**



**Niños jugando a la cogida**





**Niños jugando al tingo tango**



**Niños jugando a la silla**