



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS**  
**Y HUMANÍSTICAS**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

**LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS DEL SUB NIVEL DE PREPARATORIA EN LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL " LA DOLOROSA" DE LA CIUDAD DE LOJA, CANTÓN LOJA PERÌODO 2021-2022.**

**AUTORAS**

**GAGLAY CHACAN JULISSA ESTEPHANIA**  
**PACHECO MACAS LIZBETH JHOANNA**

**TUTOR**

**LIC. MIGUEL LOMBEIDA Msc.**

**TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR-PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO A OBTENER EL TITULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN INICIAL**

**2022**

## **I.DEDICATORIA**

Llena de regocijo , amor y gratitud dedico el presente proyecto a Dios , por ser el motor principal en mi carrera , por hacerme sentir que su presencia jamás me faltó, hubieron días difíciles ,pero siempre , siempre estuvo su presencia levantándome ,dándome esa fuerza divina que sobrepasa todo entendimiento , al escribir estas líneas me doy cuenta que Dios es bueno , aquel que lea esto siempre recuerde que “ Cuando tus rodillas toquen el suelo , tu corazón tocará el cielo y su presencia se verá manifestada de mil maneras “

Con todo el amor del mundo a mis ángeles terrenales, mis padres , a mi Madre Lucecita quien me ha demostrado que su amor es incondicional, el mejor regalo divino una madre a todo terreno , predispuesta a caer y levantarnos juntas , su apoyo es la fuente de luz y entusiasmo por convertirme en la hija y mujer que anhela su corazón , gracias por ese legado de amor infinito que quedará impregnado en mi ser , de tu mano siempre y por siempre mamita , a mi Padre Elías gracias por darme el ejemplo de endereza y firmeza que me caracteriza fueron y serán las bases que me siempre me sujetaron durante mi vida tanto universitaria como personal, sus consejos fueron insumos fundamentales para saber guiarme y actuar, en mi alma siempre su presencia recordándolo con amor y gratitud, Dios sin duda alguna me dio los padres perfectos.

**LIZBETH PACHECO**

## **II. AGRADECIMIENTO**

A Dios por que sin él nada de esto hubiera sido posible.

Un agradecimiento especial a mi mamá, nunca dejo de ayudarme, hasta en la cosa más mínima, estuvo preocupada por mi carrera y que culminara con éxito todo aquello que me propuse.

A mi papá que cada fin de semana cuando llegaba a casa de la universidad me recibía con fuertes abrazos y me preguntaba cómo me había ido en clases, escuchaba mis anécdotas que pasaba durante toda la semana, todo aquello me motivo día a día para alcanzar a la meta propuesta.

A mis hermanos Luis, Jessica, Junior y Mayling que en el día a día con su presencia, respaldo y cariño me impulsan para salir adelante y han estado conmigo siempre que lo necesito, gracias por su apoyo.

A mis tíos Marlene y Marcelo por ser parte de mi familia, por demostrarme afecto y atenciones durante mi permanencia en Guaranda.

A mi amiga y compañera de proyecto Lizbeth por todos estos buenos momentos que hemos compartidos juntas para la culminación de esta meta.

A mis profesores de la carrera, a quienes les debo gran parte de mis conocimientos, gracias por enseñarme todo lo que se y más que aquello guiarme para ser cada día una mejor persona.

**JULISSA GAGLAY**

### **III. CERTIFICADO DEL TUTOR**

#### **CERTIFICADO DEL TUTOR**

**Lic. Miguel Lombeida Carballo, Msc:**

#### **CERTIFICA:**

Que el informe final del proyecto de investigación, titulado **LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS DEL SUB NIVEL DE PREPARATORIA EN LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL “ LA DOLOROSA” DE LA CIUDAD DE LOJA, CANTÓN LOJA PERIODO 2021-2022.** Elaborado por los autores **GAGLAY CHACAN JULISSA ESTEPHANIA** y **PACHECO MACAS LIZBETH JHOANNA** egresadas de la Carrera de Educación Inicial de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, ha sido debidamente revisado e incorporado las revisiones emitidas en la asesoría, en tal virtud autorizo su presentación para su aprobación respectiva.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, facultando a los interesados dar al presente documento el uso legal que consideren conveniente.

**Guaranda, 14 de julio del 2022**



**Lic. Miguel Lombeida Carballo, Msc.**  
**Tutor.**

#### IV. AUTORÍA NOTARIADA



Factura: 001-002-000032723



20220201001D00683

#### DILIGENCIA DE RECONOCIMIENTO DE FIRMAS N° 20220201001D00683

Ante mí, NOTARIO(A) GUIDO FABIAN FIERRO BARRAGAN de la NOTARÍA PRIMERA , comparece(n) LIZBETH JHOANNA PACHECO MACAS portador(a) de CÉDULA 1150331443 de nacionalidad ECUATORIANA, mayor(es) de edad, estado civil SOLTERO(A), domiciliado(a) en LOJA, POR SUS PROPIOS DERECHOS en calidad de COMPARECIENTE; JULISSA ESTEPHANIA GAGLAY CHACAN portador(a) de CÉDULA 0955333851 de nacionalidad ECUATORIANA, mayor(es) de edad, estado civil SOLTERO(A), domiciliado(a) en MILAGRO, POR SUS PROPIOS DERECHOS en calidad de COMPARECIENTE; quien(es) declara(n) que la(s) firma(s) constante(s) en el documento que antecede AUTORIA DE TESIS, es(son) suya(s), la(s) misma(s) que usa(n) en todos sus actos públicos y privados, siendo en consecuencia auténtica(s), para constancia firma(n) conmigo en unidad de acto, de todo lo cual doy fe. La presente diligencia se realiza en ejercicio de la atribución que me confiere el numeral noveno del artículo dieciocho de la Ley Notarial -. El presente reconocimiento no se refiere al contenido del documento que antecede, sobre cuyo texto esta Notaría, no asume responsabilidad alguna. – Se archiva un original. GUARANDA, a 14 DE JULIO DEL 2022, (11:07).



  
LIZBETH JHOANNA PACHECO MACAS  
CÉDULA: 1150331443

*Julissa Gaglay*  
JULISSA ESTEPHANIA GAGLAY CHACAN  
CÉDULA: 0955333851

  
NOTARIO(A) GUIDO FABIAN FIERRO BARRAGAN  
NOTARÍA PRIMERA DEL CANTÓN GUARANDA

## CERTIFICADO DIGITAL DE DATOS DE IDENTIDAD

**Número único de identificación:** 1150331443

**Nombres del ciudadano:** PACHECO MACAS LIZBETH JHOANNA

**Condición del cedulado:** CIUDADANO

**Lugar de nacimiento:** ECUADOR/LOJA/LOJA/SUCRE

**Fecha de nacimiento:** 13 DE JULIO DE 1996

**Nacionalidad:** ECUATORIANA

**Sexo:** MUJER

**Instrucción:** BACHILLERATO

**Profesión:** ESTUDIANTE

**Estado Civil:** SOLTERO

**Cónyuge:** No Registra

**Fecha de Matrimonio:** No Registra

**Datos del Padre:** PACHECO VERA JUAN ELIAS

**Nacionalidad:** ECUATORIANA

**Datos de la Madre:** MACAS GUAMAN LUZ IVELIA

**Nacionalidad:** ECUATORIANA

**Fecha de expedición:** 27 DE DICIEMBRE DE 2017

**Condición de donante:** SI DONANTE

Información certificada a la fecha: 14 DE JULIO DE 2022

Emisor: GUIDO FABIAN FIERRO BARRAGAN - BOLIVAR-GUARANDA-NT 1 - BOLIVAR - GUARANDA



N° de certificado: 220-735-74285



220-735-74285

Ing. Fernando Alvear C.

Director General del Registro Civil, Identificación y Cedulación



## CERTIFICADO DIGITAL DE DATOS DE IDENTIDAD

**Número único de identificación:** 0955333851

**Nombres del ciudadano:** GAGLAY CHACAN JULISSA ESTEPHANIA



**Condición del cedulado:** CIUDADANO

**Lugar de nacimiento:** ECUADOR/BOLIVAR/GUARANDA/GABRIEL  
IGNACIO VEINTIMILLA

**Fecha de nacimiento:** 14 DE ABRIL DE 1997

**Nacionalidad:** ECUATORIANA

**Sexo:** MUJER

**Instrucción:** BACHILLERATO

**Profesión:** ESTUDIANTE

**Estado Civil:** SOLTERO

**Cónyuge:** No Registra

**Fecha de Matrimonio:** No Registra

**Datos del Padre:** GAGLAY GUASHPA MANUEL VICENTE

**Nacionalidad:** ECUATORIANA

**Datos de la Madre:** CHACAN TAMAMI MARIA DORALIZA

**Nacionalidad:** ECUATORIANA

**Fecha de expedición:** 20 DE MAYO DE 2015

**Condición de donante:** SI DONANTE

Información certificada a la fecha: 14 DE JULIO DE 2022

Emisor: GUIDO FABIAN FIERRO BARRAGAN - BOLIVAR-GUARANDA-NT 1 - BOLIVAR - GUARANDA

N° de certificado: 227-735-74343



227-735-74343

*F. Alvear*

Ing. Fernando Alvear C.

Director General del Registro Civil, Identificación y Cedulación



REPÚBLICA DEL ECUADOR  
DIRECCIÓN GENERAL DE REGISTRO CIVIL, IDENTIFICACIÓN Y CEDULACIÓN

CÉDULA DE CIUDADANÍA  
N. 115033144-3

APellidos y Nombres: PACHECO MACAS LIZBETH JHOANNA  
LUGAR DE NACIMIENTO: LOJA  
FECHA DE NACIMIENTO: 1996-07-13  
NACIONALIDAD: ECUATORIANA  
SEXO: MUJER  
ESTADO CIVIL: SOLTERO



INSTRUCCIÓN: BACHILLERATO  
PROFESIÓN / OCUPACIÓN: ESTUDIANTE  
E344313242

APellidos y Nombres del Padre: PACHECO VERA JUAN ELIAS  
APellidos y Nombres de la Madre: MACAS GUAMAN LUZ IVELIA  
LUGAR Y FECHA DE EXPEDICIÓN: LOJA 2017-12-27  
FECHA DE EXPIRACIÓN: 2027-12-27

Notario Público de la Provincia del Cantón Guaranda



REPÚBLICA DEL ECUADOR  
DIRECCIÓN GENERAL DE REGISTRO CIVIL, IDENTIFICACIÓN Y CEDULACIÓN

CÉDULA DE CIUDADANÍA  
N. 095533385-1

APellidos y Nombres: GAGLAY CHACAN JULISSA ESTEFANIA  
LUGAR DE NACIMIENTO: BOLIVAR  
FECHA DE NACIMIENTO: 1997-04-14  
NACIONALIDAD: ECUATORIANA  
SEXO: F  
ESTADO CIVIL: SOLTERO



INSTRUCCIÓN: BACHILLERATO  
PROFESIÓN / OCUPACIÓN: ESTUDIANTE  
V1333V1222

APellidos y Nombres del Padre: GAGLAY GUASHPA MANUEL VICENTE  
APellidos y Nombres de la Madre: CHACAN TAMAMI MARIA DORALIZA  
LUGAR Y FECHA DE EXPEDICIÓN: MILAGRO 2015-05-20  
FECHA DE EXPIRACIÓN: 2025-05-20

Notario Público de la Provincia del Cantón Guaranda

Julissa Gaglay



CERTIFICADO DE VOTACIÓN 11 ABRIL 2021

PROVINCIA: LOJA  
CIRCUNSCRIPCIÓN: 4  
CANTÓN: LOJA  
PARROQUIA: SUCRE  
ZONA: 3  
JUNTA No. 0004 FEMENINO

N 72616410  
1150331443

PACHECO MACAS LIZBETH JHOANNA



CERTIFICADO DE VOTACIÓN 11 ABRIL 2021

PROVINCIA: GUAYAS  
CIRCUNSCRIPCIÓN: 4  
CANTÓN: MILAGRO  
PARROQUIA: MILAGRO  
ZONA: 1  
JUNTA No. 0052 FEMENINO

N 51816690  
0955333851

GAGLAY CHACAN JULISSA ESTEFANIA



DOY FE: Que esta copia fotostática ES EXACTA A SU ORIGINAL que me fue exhibido.

Guaranda, 14 de Julio del 2021



*Dr. Guido Fierro Bahag*  
NOTARIO PÚBLICO No. DEL CANTÓN GUARANDA



## V. ÍNDICE

I. DEDICATORIA .....	1
II. AGRADECIMIENTO .....	2
III. CERTIFICADO DEL TUTOR .....	3
IV. AUTORÍA NOTARIADA .....	4
VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL.....	11
VII. ABSTARCT.....	12
VIII. INTRODUCCIÓN.....	13
1. TEMA .....	15
2. ANTECEDENTES.....	16
3. PROBLEMA.....	18
3.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA .....	18
3.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA .....	20
4. JUSTIFICACIÓN .....	21
5. OBJETIVOS .....	23
5.1 Objetivo general .....	23
5.2 Objetivos específicos.....	23
6. MARCO TEÓRICO.....	24
6.1 El juego.....	24
6.1.1 El juego según Karl Groos .....	24
6.1.1.2 El juego según Jean Piaget .....	25
6.1.1.3 El juego según Vigotsky.....	25
6.1.1.4 La dimensión social histórica y cultural de juego .....	26
6.1.2 Juegos tradicionales.....	28
6.1.2.1 Las características centrales de este tipo de juegos son: .....	28
6.1.2.2 Diferencia entre juego tradicional y popular.....	29
6.1.2.3 Juegos tradicionales en el Ecuador.....	29
6.1.2.4 Juego: La gallinita ciega.....	31
Objetivos del juego:.....	31
6.1.2.5 Juego: Los ensacados .....	32
6.1.2.6 Juego: Rey Manda.....	33
6.1.2.7 Juego: La Rayuela .....	33
6.1.2.8 Juego: El trompo .....	33

6.1.2.9 Juego: Estatuas .....	34
6.1.2.10 Juego: La cometa.....	34
6.1.3 ¿Qué es aprendizaje? .....	35
6.1.4 ¿Qué es aprendizaje significativo? .....	36
6.1.4.1 Ventajas del aprendizaje Significativo .....	38
6.2. Teoría legal.....	40
6.3. Teoría referencial.....	42
7. MARCO METODOLÓGICO.....	43
7.1 Enfoque de la investigación .....	43
7.1.1 Enfoque cualitativo.....	43
7.2 Tipo de estudio .....	43
7.2.1 De acuerdo por el objeto de estudio .....	43
7.2.1.1 Experimental .....	43
7.2.1.2 Campo .....	43
7.2.1.3 Investigación bibliográfica .....	43
7.3 De acuerdo al método a utilizar.....	44
7.3.1 Método inductivo .....	44
7.3.1.1 Estudios cuantitativos.....	44
7.4 Técnicas e instrumentos para la recolección de datos .....	44
7.4.1 Técnicas.....	44
7.4.1.1 Observación directa.....	44
7.4.2 Instrumentos .....	44
7.5 Universo y Muestra .....	45
Tabla 1 .....	45
7.6 Procesamiento de la información .....	46
8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS .....	46
ENCUESTA APLICADA A DOCENTES DEL SUB NIVEL PREPARATORIA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL “LA DOLOROSA” .....	46
Análisis e Interpretación.....	46
Pregunta N° 2 .....	48
Análisis e Interpretación.....	48
Pregunta N° 3 .....	50
Análisis e Interpretación.....	50

Pregunta N°4.....	52
Análisis e Interpretación.....	52
Análisis e Interpretación.....	53
Pregunta N° 6.....	55
Análisis e Interpretación.....	55
Pregunta N°7.....	56
Análisis e Interpretación.....	56
Pregunta N°8.....	58
Análisis e Interpretación.....	58
8.1.- ANÁLISIS DE LAS FICHAS DE OBSERVACIÓN APLICADA A LOS NIÑOS DEL SUB NIVEL PREPARATORIA PARALELO “A” DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL “LA DOLOROSA” .....	59
9. CONCLUSIONES.....	62
10.-BIBLIOGRAFÍA .....	63
ANEXOS .....	65
Anexo N°1 .....	65
PROPUESTA: GUÍA DIDÁCTICA .....	65
Anexo N°2.....	90
Aprobación de consejo .....	90
Anexo N°3.....	92
Certificado de ejecución de Investigación.....	92
Encuesta.....	94
Link: .....	94
Fotografías.....	96
Anexo N° 4.....	98
URKUND .....	98

## VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL

El presente estudio sobre los juegos tradicional en el desarrollo del aprendizaje significativo en niños de 5 a 6 años de la ciudad Loja, cantón Loja, tuvo como finalidad aplicar los juegos tradicionales con variantes adaptadas al currículo de preparatoria, en una población de 28 niños del primer año paralelo “A”, la muestra fue todo el universo, puesto que se tuvo fácil acceso a este grupo, para el efecto se seleccionó cuidadosamente los instrumentos utilizados para la recolección de datos que fue una ficha de observación realizada antes de la aplicación de la guía didáctica y después de sus aplicación obteniendo resultados sumamente favorables, adicional a ello se recorrió a una encuesta por Google Forms de 8 preguntas a docentes de dicha institución, la misma que en el desarrollo del presente trabajo se encontrar los análisis y resultados obtenidos, en general la propuesta pedagogía planteada en los objetivos fue un éxito, ya que se aplicó cuidadosamente en un tiempo de 45 minutos cada clase obteniendo logros positivos, concluyendo que los juegos tradicionales influyen de manera ineludible en el desarrollo del aprendizaje significativo.

**Palabras claves:** Juegos tradicionales, aprendizaje significativo, conocimiento, enseñanza.

## VII. ABSTARCT

The purpose of this study on traditional games in the development of meaningful learning in children aged 5 to 6 in the city of Loja, Loja canton, was to apply traditional games with variants adapted to the high school curriculum, in a population of 28 children from the first parallel year "A", the sample was the entire universe, since there was easy access to this group, for this purpose the instruments used for data collection were carefully selected, which was an observation sheet made before the application of the didactic guide and after its application, obtaining extremely favorable results, in addition to this, a Google Forms survey of 8 questions was used to teachers of said institution, the same as in the development of this work, the analyzes and results obtained were found, In general, the pedagogy proposed in the objectives was a success, since it was carefully applied in a time of 45 minutes. utes each class obtaining positive achievements, concluding that traditional games inescapably influence the development of meaningful learning.

**Keywords:** Traditional games, meaningful learning, knowledge, teaching.

## VIII. INTRODUCCIÓN

El presente proyecto de integración curricular tiene como objetivo dar un sentido divertido, dinámico y eficaz en la enseñanza por medio de la aplicación de juegos tradicionales con variantes creadas por el grupo adaptadas a destrezas establecidas en el currículo de preparatoria, consiguiendo de esta manera un aprendizaje significativo, teniendo como punto clave el juego ya como manifiestan varios autores es una actividad innata del niño que permiten desarrollarse de manera potencial en todas sus habilidades y destrezas.

La importancia de estudiar este tema es que gracias a la aplicación de juegos tradicionales conseguimos un aprendizaje significativo, además al ser un juego, logramos captar la atención del niño de una manera increíble consiguiendo toda su atención al momento de recibir la clase, ya que hoy en día los juegos tradicionales han ido desapareciendo, además la nueva generación da prioridad a la tecnología dejando en segundo plano al juego que aporta y ayuda de manera sustancial e importante en su raudito desarrollo, además podemos evidenciar que se puede enseñar con materiales de fácil acceso sin necesidad recurrir a grandes gastos ya que una de las características centrales del juego tradicional es que se realiza con materiales del entorno como piedras, palos, etc. tomando en cuenta que lo más importante siempre será la creatividad e innovación del docente e interés del infante.

En el presente trabajo se realiza una guía didáctica donde aporta sustancialmente a la trilogía educativa la misma que permite desarrollar habilidades y destrezas aportando de manera significativamente en su conocimiento permitiendo que los docentes hagan uso de ella y puedan modificar y adaptar a la destreza que deseen.

Dicha guía fue aplicada en la unidad educativa fiscomisional la dolorosa en niños del subnivel de preparatoria, obteniendo resultados positivos en su aprendizaje

ya que al momento de su ejecución notamos entusiasmo , alegría , motivación y los llamados de atención fueron escasos ; De igual manera se realizó una ficha de observación antes y después de aplicar la guía , obteniendo cambios notables , llegando a la conclusión de que dicho tema resulta efectivo y eficaz para lograr un aprendizaje de calidad.

## **1. TEMA**

Los juegos tradicionales en el desarrollo del aprendizaje significativo en niños de 5 a 6 años del sub nivel preparatoria en la Unidad Educativa Fiscomisional " La Dolorosa" de la ciudad de Loja, cantón Loja periodo 2021-2022.



## 2. ANTECEDENTES

En la presente investigación hemos indagado en diferentes fuentes bibliográficas acerca de las dos variables estudiadas y encontramos investigaciones relacionadas con nuestro tema.

**Juegos tradicionales que favorecen al aprendizaje significativo en los niños del grado transición del colegio Juan Pablo II de Jamundí Valle**, dicha investigación fue elaborada por Nancy Moreno Muñoz en la Universidad Abierta y a Distancia UNAD Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU, Licenciatura en inglés LILI realiza en diciembre del 2021 (Muñoz, 2021) la investigación mencionada tiene similitud ya que tiene relación con las dos variables estudiadas que consiste en aplicar los juegos tradicionales para incentivar el aprendizaje significativo en una área específica que es el inglés en el campo educativo , promoviendo de tal manera una educación de calidad , llevándose la investigación con la participación de activa de niños de 4 y 6 años en sesiones de 40 minutos que los llevó a alcanzar los resultados deseados.

**Práctica de los juegos tradicionales como estrategias de aprendizaje significativo fuera del aula en los estudiantes del grado quinto de la institución Educativa Santander resguardo de males municipio de Córdoba (Nariño)**, elaborado en el año 2019 por Mario Irene Mora Yandun, Lida Beronica Ruano, Segundo Bayardo Marcial Revelo (Yandu, Ruano, & revelo, 2019), dicha investigación presenta similitud en la utilización de las dos variables estudiadas, la misma que pretende conseguir una enseñanza significativa a través de juegos tradicionales en estudiantes , la misma considera que el aprendizaje es mas significativo cuando el conocimiento llega de manera espontánea y divertida sin forzar al estudiante , la investigación la realizaron mediante la recolección de datos de una entrevista y observación directa.

**Los juegos tradicionales en el descanso escolar: un espacio lúdico para los estudiantes de la institución Pueblo Nuevo Ciprés** dicha investigación fue realiza en el año 2021 por Hernández Ceron Carolina Torres, Tito Roberto publicado por la

Fundación Universitaria los Libertadores. Sede Bogotá (Cerón & Torres, 2021 ), dicha Investigación tiene relación con el presente proyecto ya el fin de dicha investigación pretende que los docentes utilicen los juegos tradicionales y partir de ello obtengan una serie de experiencias positivas, ayudando a desarrollar su área cognitiva, rescatando así con sus familiares los juegos tradicionales, y a su vez conseguir que el niño sienta placer por aprender, dicha investigación es de tipo descriptiva , de una muestra representativa de 11 estudiantes.

### **3. PROBLEMA**

#### **3.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA**

Los juegos tradicionales resulta ser una cultura lúdica única e irremplazable debido a que presenta una gran acogida en cada sitio de nuestra sociedad, ya que todos y en todo lugar reconocen al juego y lo practican en los pueblos, en las calles, en los patios de recreo, aulas de clase en todas las culturas y comunidades, a nivel mundial los niños juegan desde tempranas edades, sin embargo en la actualidad muchas de las familias desvalorizan la importancia del juego al no utilizarlo en diferentes momentos de su vida cotidiana, incluso las docentes no lo utilizan como herramienta pedagógica, guiando la clase en su mayoría por medio de libros u actividades ajenas al juego, sin tomar en cuenta que el juego al aire libre es una herramienta indispensable para proceso de enseñanza-aprendizaje.

En el Ecuador los juegos tradicionales se han ido perdiendo ya que los niños y niñas de cada rincón de nuestra provincia prefieren aparatos electrónicos ya sea para entretenerse o aprender, incluso las tareas que son asignadas se realizan por medio de plataformas digitales, incitando al niño a depender de estos medios, es por ello que la presente investigación tuvo un sentido visionario, planificado que se direccionó en recopilar juegos tradicionales que permitan un aprendizaje significativo, que indudablemente se obtuvo grandes y significativos resultados, las cuales ayudaron a desarrollar un buen ambiente dentro de un aula de clase y un aprendizaje sin necesidad de forzarlo.

El presente problema de investigación se basó en las falencias observadas en las prácticas realizadas durante nuestra formación académica ya que se pudo evidenciar que captar la atención de los niños al momento de impartir clases es un reto que se debe enfrentar y saber llevar, los niños tienden a perder la atención con facilidad, mucho más si es un tema que les resulta complicado para ellos, en consecuencia llevar una clase con juegos tradicionales fue esencial, ya que a esta edad jugar les resulta muy divertido y que mejor que por medio de esta herramienta obtengamos un aprendizaje significativo gracias a una clase dinámica, de esta manera el infante aprende sin

necesidad de forzarlo haciendo lo que a ellos más les gusta, dirigiendo así su atención hacia el tema que se está tratando, es importante recalcar que la pérdida de atención en el niño es muy común a esta edad por un sin número de factores que influyen en su contexto, es por ello que los docentes debemos enfocarnos en realizar actividades lúdicas que permitan al infante captar la clase impartida y el juego es una actividad innata del niño lo que permite activar el foco de atención hacia la actividad que están realizando en clase y por ende conseguimos un aprendizaje de calidad, ya que como sabemos dicho aprendizaje son insumos fundamentales para la adquisición de nuevos conocimientos, es por ello que los juegos tradicionales se prestan para poder utilizar como principal herramienta pedagógica que facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje y con ello erradicar la educación tradicional.

### **3.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

¿Cómo influye el juego tradicional en el desarrollo del aprendizaje significativo en niños de 5 a 6 años del sub nivel preparatoria de la unidad educativa Fiscomisional La Dolorosa de la ciudad de Loja, cantón Loja en el periodo 2021-2022?

#### 4. JUSTIFICACIÓN

La presente investigación presentó un aporte significativo en nuestro conocimiento acerca de la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo del aprendizaje significativo.

La importancia del presente proyecto radica en despertar el interés y atención en temas impartidos en clases a través de la aplicación de juegos tradicionales como herramienta pedagógica con la finalidad de conseguir que cada tema tratado resulte para los niños divertido y su aprendizaje sea llevadero y sin complicaciones, de esta manera permitimos al niño debatir, intercambiar ideas para construir su propio aprendizaje de manera dinámica, donde el papel del docente fue únicamente guiar su aprendizaje teniendo como resultado un aprendizaje significativo.

Fue de gran interés, ya que al momento de la hora clase, tanto docentes como estudiantes se mostraron precisos, activos, colaboradores e innovadores esto conseguimos mediante la utilización de juegos tradicionales en la destreza planteada en la planificación del día, mismo que nos permitió conseguir dentro del aula un ambiente armónico, divertido y eficaz, logrando captar la atención del infante en todo el momento, consiguiendo de manera fácil y divertida un aprendizaje significativo.

Podemos condensar lo dicho con la teoría de Ausubel donde manifiesta que el aprendizaje significativo se desarrolla a partir de dos ejes fundamentales que son: la actividad constructiva y la interacción, en dicha teoría nos basamos en que al momento de utilizar los juegos tradicionales como juegos pedagógicos permitimos al infante establecer relaciones entre el nuevo contenido y sus conocimientos previos, gracias a la actitud activa y motivación que se generó en el aula de clase dando lugar a un aprendizaje significativo.

El impacto potencial del presente proyecto aportó un gran conocimiento en el ámbito escolar y nuestra formación profesional, ya que notamos que hoy en día las clases muchas de las veces son tediosas y no hay motivación en los niños al momento de recibir clases, a los docentes les resulta complicado mantener a los niños atentos y activos durante el lapso de clases, conllevando a que el ambiente se torne pesado y genere estrés tanto en docentes como estudiantes.

Partiendo de la siguiente hipótesis nos vimos en la necesidad de buscar estrategias educativas que permitan a los niños aprender de la manera que a ellos más les gusta, donde se sientan cómodos y relajados y sean ellos los protagonistas de su propio aprendizaje, esto conseguimos aplicando en su tema de clase los juegos tradicionales, ya que el mismo es una actividad innata del niño.

Los beneficiarios de la presente propuesta pedagógica fuimos todos los que directa e indirectamente formamos parte de la institución, ya que todos ayudaron a que esta investigación de juegos tradicionales se lleve a cabo con satisfacción en el aula, consiguiendo captar la atención del niño en los temas que fueron impartidos, además los docentes pueden hacer uso de la presente investigación para aplicar en su labor profesional y con ello conseguir una enseñanza con calidad y calidez, así mismo las autoridades se beneficiaron de manera que permitió conocer las falencias en algunos ámbitos escolares y poner en práctica en el desarrollo de la atención de los infantes.

Al realizar este proyecto se llegó a establecer que su realización fue factible por cuanto el estudio no fue costoso y contó con los permisos y colaboración de las autoridades y personal docente, lo que es de agrado para los mismos ya que gracias a la presente investigación permitió aplicar y proponer una guía didáctica con estrategias lúdicas para el desarrollo de un aprendizaje significativo.

El presente proyecto de investigación tiene novedad, ya que los juegos tradicionales van direccionados a un aprendizaje, es decir jugamos, pero con variantes creadas por el grupo de trabajo, si jugamos a la gallinita ciega lo utilizamos para enseñar vocales, números, colores, etc. por consiguiente, los juegos fueron modificados de acuerdo a la destreza que se desarrolló en clase sin perder el sentido del juego, de esta manera los niños aprendieron jugando y a su vez rescatamos los juegos de antaño, permitiendo al niño obtener un aprendizaje duradero.

## **5. OBJETIVOS**

### **5.1 Objetivo general**

Demostrar que los juegos tradicionales influyen en el desarrollo del aprendizaje significativo en niños de 5 a 6 años de la Unidad Educativa Fiscomisional “La Dolorosa” de la ciudad de Loja.

### **5.2 Objetivos específicos**

- Indagar el nivel de desarrollo del aprendizaje significativo con la utilización de los juegos tradicionales.
- Conocer los diferentes juegos tradicionales y las bases del aprendizaje significativo.
- Proponer una guía didáctica sobre la aplicación de los juegos tradicionales para conseguir un aprendizaje significativo dentro del aula.



## **6. MARCO TEÓRICO**

### **6.1 El juego**

El juego es la actividad por excelencia del niño, es difícil ver o imaginar niños pequeños que no estén jugando. La relación entre niño y juego se ha mantenido a lo largo de los años, de las culturas, de las sociedades. Es una actividad que no tiene un fin en sí misma, que no busca un producto final. Es desinteresada ya que se realiza por el placer que causa y puede ser suspendida en cualquier momento. Es un acto satisfactorio para el niño, al igual que otras actividades. El medio es más importante que el fin, su final es incierto, no puede preverse. No importa si se fracasa, el equivocarse no trae consecuencias (Pitluk & Dente y Weinstein, 2019).

El juego es una herramienta principal y primordial que todos los docentes dentro del ámbito educativo la pueden aplicar, ya que el juego en el niño es una actividad innata y que por naturaleza surge, por medio del juego podemos lograrlo que el niño se sienta libre, cómodo, ayudamos a su imaginación a desarrollar habilidades que serán insumos fundamentales para su vida social o académica.

#### **6.1.1 El juego según Karl Groos**

Para Karl Groos (1902), filósofo y psicólogo; el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia (Venerandablanco14, 2012).

Según manifiesta (Venerandablanco14, 2012) “Para Groos, el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que, en su opinión, “esta sirve precisamente para jugar y de preparación

para la vida”.

El juego en el niño es innato , por lo tanto desde el momento que nace el niño juega , por lo tanto como manifiesta Gross al momento de jugar lo preparamos al niño para poder realizar actividades de manera ágil dicha teoría resulta muy eficaz ya que podemos prepararlo al niño en un sin número de situaciones o actividades sin necesidad de forzar, aburrirlo sino más bien mientras se divierte , ayudamos a su raudo desarrollo haciendo del niño una persona ágil en varios aspectos ya que lo va aprendiendo a medida que juega.

#### **6.1.1.2 El juego según Jean Piaget**

Según (Venerandablanco14, 2012) manifiesta que “Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo”.

Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego (Venerandablanco14, 2012)

Piaget se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es “una inteligencia” o una “lógica” que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas (Venerandablanco14, 2012).

Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente a el anterior, incluso teniendo en cuenta que durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior (Venerandablanco14, 2012).

#### **6.1.1.3 El juego según Vigotsky**

Según Lev Semyónovich Vigotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son

fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales (Venerandablanco14, 2012).

Según (Venerandablanco14, 2012) manifiesta que “Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social)”.

Finalmente, Vigotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño (Venerandablanco14, 2012).

El juego según vigotsky ayuda el niño a establecer roles ser parte de papeles que tal vez en un futuro los vaya a asumir ayudándolo así a desarrollar su imaginación de una manera increíble ya que de objetos que para el adulto puede parecer vanas, el niño puede convertir en juegos divertidos, los mismo que ayudarán a su eficaz desarrollo y desenvolvimiento.

#### **6.1.1.4 La dimensión social histórica y cultural de juego**

El juego trasciende las manifestaciones de la infancia y se expresa en la cultura en forma de fiestas, rituales, espectáculos, competencias deportivas, manifestaciones folclóricas y expresiones artísticas vinculadas con el teatro, la danza, la música, la plástica y todas sus combinatorias (Pitluk & Dente y Weinstein, 2019).

El juego es un asunto de relaciones interindividuales y por lo tanto de cultura. El juego presupone aprendizaje social. Se aprende a jugar. El niño es iniciado en el juego por las personas que lo cuidan y se ocupan de él”. No se trata sólo del mundo interno del sujeto o de la expresión libre de su subjetividad, sino que es una actividad con significado social, producto de múltiples interacciones y que se aprende. Los niños aprenden a jugar desde sus primeras interacciones con sus cuidadores o adul- tos

referentes desde la mirada, el sostén, el movimiento, la repetición y la escondida y van avanzando en la complejización de los juegos que aprenden (Federación de Enseñanza de CC.OO. de Andalucía, 2010).

Este enfoque módico, necesariamente, nuestra mirada adulta sobre el juego infantil y hace que pongamos en cuestión el adultocentrismo con el que solemos observarlo, para advertir que los niños son portadores de cultura capaces de recrearla y producirla (Pitluk & Dente y Weinstein, 2019).

Desde los orígenes del Nivel Inicial el juego fue considerado el medio privilegiado para llevar adelante la enseñanza con niños pequeños, conjugando el respeto por el juego del niño y la acción de enseñar. A lo largo del tiempo esta perspectiva se fue ampliando, así se llegó a diferenciar el juego propio del niño, de la propuesta lúdica planteada por el docente como estrategia para enseñar contenidos. Toda actividad realizada dentro de la escuela es diferente a la misma fuera de ella. Por ejemplo, jugar a la rayuela en el patio de la casa no es igual que hacerlo en el patio de la escuela como actividad propuesta por el docente para enseñar intencionalmente contenidos matemáticos como la serie numérica (Pitluk & Dente y Weinstein, 2019).

Por lo tanto, es el docente quien plantea la propuesta lúdica y es el niño el que la transforma o no en juego, de acuerdo a su decisión. El docente debe conocer la cultura lúdica del niño para diseñar propuestas que le permitan complejizar los conocimientos iniciales, transformándose de esta forma en un mediador, facilitador y generador de espacios de juego (Pitluk & Dente y Weinstein, 2019).

El juego trasciende a lo largo de los años ya sea por genética o por cultura los niños van aprendiendo a jugar gracias a la interacción que tiene con la sociedad y se va transmitiendo convirtiéndose en una cadena, muchos la modifican, lo cambian, le agregan, con el fin de divertirse, muchos juegos que nuestros antepasados lo han utilizado siguen hoy vigentes y tal vez modificados, pero siguen latentes es por ello que los docentes pueden utilizar dichos juegos como herramienta pedagógica, transformando a la educación en un mundo maravilloso, divertido, didáctico donde aprender sea una oportunidad para rescatar nuestra cultura y obtener conocimientos

de manera agradable y conseguir una enseñanza eficaz con una herramienta tan bonita y significativa culturalmente .

### **6.1.2 Juegos tradicionales**

Los juegos tradicionales perduran de generación en generación con leves modificaciones, se van adaptando con el paso del tiempo conservando su esencia. No están escritos en ningún lado ni se pueden comprar en una juguetería. Poseen reglas explícitas, externas al niño, de ahí que se encuadran dentro de los juegos con reglas convencionales. Algunos son contextuales porque pertenecen a determinadas culturas y regiones y otros son universales ya que se mantienen más allá de los lugares geográficos. Muchos tienen significado simbólico, por ejemplo “la rayuela”, que implica pasar de la TIERRA al CIELO (Pitluk & Dente y Weinstein, 2019).

Los juegos tradicionales son parte del patrimonio cultural de la Humanidad, son un puente entre el mundo que rodea al niño y el mundo de sus antepasados (Pitluk & Dente y Weinstein, 2019).

Los juegos tradicionales son actividades divertidas, dinámicas , con un trasfondo tan significativo ya que nuestros antepasados inventaron dichos juegos para su diversión no utilizaron herramientas tecnológicas, sino únicamente lo que encontraron a su alrededor, son juegos que realmente tienen un sentido emocional ya que se han ido pasando de generación en generación y hasta la actualidad hay juegos que aún de practican, hay juegos de diferentes tipos, de varias regiones, que enriquecen a nuestra cultura.

#### **6.1.2.1 Las características centrales de este tipo de juegos son:**

- Tienen reglas de fácil comprensión, memorización y acatamiento.
- No necesitan mucho material o se realizan con materiales de la naturaleza o caseros.
- Son simples de compartir.
- Resultan practicables en cualquier momento y lugar.
- Son, por lo general, cortos y repetitivos.
- Aparecen por temporadas, desaparecen y vuelven a aparecer.
- Generalmente se juegan con otros, en pequeño grupo o en grupo total.

- Su objetivo principal es divertirse (Pitluk & Dente y Weinstein, 2019).

### **6.1.2.2 Diferencia entre juego tradicional y popular**

Es importante saber diferenciar entre juego popular y tradicional para ello el autor citado define lo siguiente:

Los juegos populares están muy ligados a las actividades del pueblo y a lo largo del tiempo han pasado de padres a hijos. De la mayoría de ellos no se conoce el origen: simplemente nacieron de la necesidad que tiene el hombre de jugar, es decir, se trata de actividades espontáneas, creativas y muy motivadoras (TAFAD, 2022).

Su reglamento es muy variable y puede cambiar de una zona geográfica a otra con facilidad; incluso pueden ser conocidos con nombres diferentes según donde se practique (TAFAD, 2022).

Según (TAFAD, 2022) manifiesta que “Los juegos tradicionales también han sido transmitidos de generación en generación, pero su origen se remonta a tiempos muy lejanos”

No solamente han pasado de padres a hijos, sino que en su conservación y divulgación han tenido que ver mucho las instituciones y entidades que se han preocupado de que no se perdieran con el paso del tiempo. Están muy ligados a la historia, cultura y tradiciones de un país, un territorio o una nación. Sus reglamentos son similares, independientemente de donde se desarrollen (TAFAD, 2022).

Por lo tanto los juegos populares como tradicionales son aspectos representativos de forma de vida de un pueblo, país o región, caracterizada por presentar un valor cultural y educativo, es por ello que jugar implica el punto de unión del pasado y el presente adicional a ello representan un valor incalculable ya que es el legado de padres y abuelos, es por ello que debemos retomar dichos juegos y permitir que la sociedad los retome.

### **6.1.2.3 Juegos tradicionales en el Ecuador**

Tienen como finalidad la convivencia social, la distracción, el ocio y el pasatiempo que permiten salir de la rutina y provocar ciertos niveles de placer y relajamiento. Estos

juegos son el resultado de la creatividad, espontaneidad, cultura, costumbres, tradiciones e historia de cada pueblo (Educarplus, 2020).

Según (Educarplus, 2020) manifiesta que “Cuentan con una gran variedad de actividades para todos los gustos y edades. Por lo tanto, pueden existir juegos similares, pero con toques de diferenciación otorgados por su lugar de origen.”

La importancia y el impacto de los juegos tradicionales en el Ecuador, radican en que, si bien son vistos como una actividad meramente recreativa, en sus tiempos de apogeo fueron parte del intercambio e interacción social entre las personas en sus pueblos o comunidades. Gracias a estas actividades se forjaban vínculos, amistades y lazos dentro de la propia comunidad (Educarplus, 2020).

Sin embargo, estas prácticas se han visto disminuidas con la llegada de la tecnología y los videojuegos. Hoy en día, la práctica espontánea de los juegos tradicionales por infantes y adolescentes es prácticamente nula (Educarplus, 2020).

No obstante, en escuelas y colegios se intenta rescatar este patrimonio cultural, puesto que son utilizados como métodos de enseñanza y aprendizaje para niños y adolescentes. Además, son inculcados como actividades físicas que se pueden desarrollar en recesos. Motivándoles, de este modo, a crear vínculos de amistad verdaderos y a poseer un estilo de vida más saludable (Educarplus, 2020).

Los juegos tradicionales son aquellos que se han ido transmitiendo de generación en generación, teniendo un valor único en las culturas ya que nuestros antepasados los practicaban sin utilizar herramientas tecnológicas sino adaptándose a sus necesidades con lo que disponían a su alrededor, es por ello que los juegos tradicionales no necesitan de computadoras, teléfonos, laptops, sino de objetos de su alrededor como piedras, palos, tapillas, lo que hace que cualquier persona pueda practicar este juego lamentablemente hoy en día dichos juegos están perdiendo debido a que la sociedad está enfocada en juegos tecnológicos sin tomar en cuenta que este tipo de juegos enriquece y ayudan al rápido desarrollo del niño de una manera impresionante ya que al manipular o jugar estos juegos permiten al niño imaginar crear mejorar su motricidad, desarrollar a nivel social, cognitivo, sin dañar su estado de salud, como lo harían los juegos tecnológicos, es por ello que llevar dichos juegos a los espacios áulicos

contribuimos de una manera impresionante en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños.

#### **6.1.2.4 Juego: La gallinita ciega**

\_ **El juego que recuerdo era:** La Gallina ciega.

\_ **Localidad donde se realizaba:** Granada.

\_ **Año de nacimiento de la persona que narra el juego:** 1989

\_ **Edad para su realización:** a partir de 4 años.

\_ **Finalidad del juego:** Grupos de 8 a 10 participantes, aunque este número se puede incrementar sin problemas para el desarrollo del juego. Su finalidad es la cooperación en grupo, en seguir los movimientos en base a los sonidos que va tomando el participante principal. Los demás no pueden indicar su posición pero harán ruidos para ayudar a la agudeza auditiva-motora (Sotomayor, Castro, Leiva, & Molina, 2014).

#### **Objetivos del juego:**

\*- Desarrollar coordinación auditiva-motora.

\*- Mejorar el equilibrio.

\*- Trabajar la estabilidad.

\_ **Dirigido a:** niños y niñas de diferentes edades (Sotomayor, Castro, Leiva, & Molina, 2014).

#### **Explicación del juego**

Al que la queda se le da varias vueltas mientras cantamos la canción oficial del juego: "Gallinita ciega, ¿qué se te ha perdido...". Tras esto ha de intentar coger a uno de sus compañeros y ayudándose del tacto adivinar quién es. Si lo adivina cambiará de rol con el compañero alcanzado, si se equivoca el monitor elegirá al compañero que le sucederá.

#### **Reglas:**

\* No podemos salirnos de un espacio determinado para facilitarle el trabajo al que la queda.

\* Si alguien se deja coger se le eliminará por entender que está haciendo trampas.



\_ Pautas para el desarrollo del juego:

1. Se sortea entre los jugadores quien "se la queda" para hacer de gallina ciega.
2. Al que "se la queda" se le vendan los ojos y después los jugadores le preguntan: "Gallinita ciega, ¿qué se te ha perdido?" a lo que "el que se la queda" responde: "Una aguja y un dedal". Entonces el resto de jugadores le responde: "da tres vueltecitas y los encontrarás".
3. El que hace de gallinita ciega da tres vueltas sobre él mismo mientras el resto de jugadores cantan: "Una, dos y tres".
4. Después la gallinita ciega avanza con los brazos extendidos intentando tocar a alguno de los otros jugadores, y cuando lo ha hecho, debe adivinar quién es tocándole el pelo, la cabeza, la cara y las manos. Luego dice el nombre del jugador que cree que es y si acierta, se cambian los puestos y si no acierta, el resto de jugadores le gritan que ha fallado, siguiendo el juego hasta que acierta (Sotomayor, Castro, Leiva, & Molina, 2014).

\_ **Temporalización:** Indefinida.

\_ **Lugar de realización:** en el patio, en el gimnasio o exteriores del centro educativo.

\_ **Materiales necesarios:** un pañuelo o trapo (Sotomayor, Castro, Leiva, & Molina, 2014).

#### **6.1.2.5 Juego: Los ensacados**

Según (Salazar, Mesías, Andrade, & Tapia, 2021)manifiestan que "Es un juego divertido que se lo practica al aire libre es de competencias. Se forman grupos y se le da sacos de lona a cada uno le los jefes de grupo, cuando se dé la orden estos deberán colocarse dentro de los sacos y saltar hasta el punto de llegada ahí dejan el saco a otro participante de su equipo y este sale hacia el lado contrario, gana el que termine de hacer el recorrido de un lugar al otro".

### **6.1.2.6 Juego: Rey Manda**

1.- Uno de los participantes será el rey y tendrá que dar órdenes a los otros participantes de este modo: El rey dice... saltad a pata coja; El rey dice... sentaos en el suelo; El rey dice... haced una voltereta...

2.- Los otros participantes tendrán que hacer todo lo que el rey les mande y se eliminarán si no siguen correctamente sus órdenes.

3.- Si el rey dice: Corred, saltad... sin decir antes El rey dice... todos los participantes tendrán que quedarse quietos ya que solo le tendrán que hacer caso si da la orden completa, es decir, si después de decir El rey dice... añade una orden. Por lo tanto, si los participantes se equivocan siguiendo la orden también estarán eliminados (Álvarez, 2017).

### **6.1.2.7 Juego: La Rayuela**

Se dibujan 10 casillas en una superficie plana. Cada participante tendrá una piedra, que deberá de lanzar a la casilla que le corresponda. Se empieza por la primera, la del número uno (Agromonte, 2011).

Sí se acierta, habrá que saltarla y pisar en el resto de casillas a la pata coja, o como ocurre con los números 4, 5, 7 y 8, en las que se apoyan los dos pies, un pie en cada una. Al llegar al número 10 se vuelve y se recoge la piedra (Agromonte, 2011).

En caso de fallar o sí se pisa alguna línea al desplazarse, se le cede el turno al siguiente jugador. Del mismo modo, sí al lanzarla coincide con la línea del cuadrado perteneciente al número que le toque, habrá que efectuar de nuevo el lanzamiento (Agromonte, 2011).

El primero que llegue al número 10 será el ganador, aunque para hacerlo más difícil también se podría realizarla en sentido contrario. Este es uno de los juegos populares y tradicionales que más se realizan en el patio de los colegios (Agromonte, 2011).

### **6.1.2.8 Juego: El trompo**

El trompo es un juego de niños tradicionales en el que competirás con tus amiguitos

por hacerlo bailar por más tiempo. El trompo, peón o peonza se constituye principalmente de madera y tiene la forma de una pera, junto a ella viene una cuerda que se enrolla desde la punta hasta la mitad del trompo (Gonzáles, 2017).

La misión de este juego de niños tradicionales es hacer que el juguete gire en el suelo por más tiempo. Para ello, debes utilizar la mejor técnica al lanzarla y pasar la prueba de hacerlo bailar en la mano sin que el trompo se detenga (Gonzáles, 2017):

- Enrolla la cuerda sobre el trompo desde la punta hasta la mitad de éste.
- Lánzalo y hazlo bailar por mucho tiempo.
- Compite con tus amigos y diviértete.

#### **6.1.2.9 Juego: Estatuas**

Para este divertido juego, necesitaremos un reproductor de música (celular, PC, radio...) Los niños se ubican en una zona espaciosa y libre de objetos con los que puedan dañarse. Tomarán una pose de “estatua”. Un adulto de la familia será el animador y se colocará cerca del reproductor de música y habilitará la música (play), en ese momento todas las estatuas comenzarán a bailar de manera divertida. Pasado unos segundos, el animador detiene la música (stop); en ese momento, todas las estatuas detendrán su movimiento, tomando la posición en la que la música los sorprendió. La estatua que se mueve pasará a formar parte del museo. El resto seguirá jugando hasta que sólo quede uno o una (Dirección General de Escuelas , 2020).

#### **6.1.2.10 Juego: La cometa**

Existen 2 tipos de jugadores para este juego tradicional del Ecuador: Los que compran el cometa y los que lo hacen con sus propias manos. Si eres del segundo tipo, te interesara saber los pasos para construir tu propio cometa o volador como es llamado en otros lugares fuera del Ecuador: Se construye con una estructura de madera que puede ser de verada o caña amarga, que son elementos muy livianos para que puedan elevarse con facilidad. Dicha estructura se “forra con un papel también muy liviano (algunos le dicen papel de seda) y se le da rigidez en la unión con hilo o pabilo y luego con un buen pegamento. Por último, debe de colocársele además un “contrapeso” para

que vuele adecuadamente, generalmente es una tira delgada de tela y se le llama rabo o cola. Y listo, ya tiene tu nuevo cometa para ir a jugar con tus amigos y ver cuál de todos vuela más lejos (Hdávila, 2022).

Todos los juegos tradicionales han ido pasando de generación en generación son juegos que no necesitan aparatos electrónicos ni materiales costosos, en dichos juegos se utilizan materiales del entorno de fácil acceso, ante ello podemos decir que llevar a las aulas estos juegos abre una abanico de oportunidad de aprendizaje de manera única, convirtiendo el campo educativo en un espacio lúdico donde el aprendizaje se de manera ágil y divertida.

### **6.1.3 ¿Qué es aprendizaje?**

El término aprendizaje es de uso común en la vida cotidiana. Generalmente se asocia al campo de la educación escolarizada, donde aprender significa adquirir conocimientos y habilidades, a través de la actividad de estudio, mediada por la relación con maestros y coetáneos. Pero el aprendizaje es un fenómeno complejo que trasciende los marcos de la escuela y la relación pedagógica. Se trata de un mecanismo psicológico básico que subyace a la génesis y el desarrollo de la psiquis y de la personalidad (Marín, 2011).

El aprendizaje es un proceso mediante el cual una persona puede adaptarse al entorno y adquiere conocimientos, destrezas y actitudes que se desarrolla a media del tiempo y esto se da a través de la interacción con las demás personas, es decir se va aprendiendo de la experiencia de cada día y en cada momento aprendemos algo nuevo nunca se deje de aprender y aprendemos en cualquier lugar.

Durante el desarrollo ontogenético el aprendizaje transcurre de manera inevitable. Se aprende siempre, así como se interactúa y experimentan continuamente diversidad de experiencias en el entorno social. Pero no en todas las ocasiones el resultado del aprendizaje apunta a lo socialmente aceptado. También se aprenden patrones, actitudes y comportamientos que tienen una connotación negativa para la sociedad, a veces

basados en percepciones erradas de la realidad o en procesos inconscientes, como lo es por ejemplo la imitación de hábitos y conductas nocivas (Marín, 2011).

A estas formas distorsionadas de aprendizaje, subyacen dinámicas de interacción que constituyen un freno para el desarrollo de la personalidad. De manera contraria, los entornos facilitadores condicionan aprendizajes desarrolladores. En estos casos la interacción social contribuye a la ampliación y al enriquecimiento del campo referencial del sujeto, potenciando mecanismos y procesos psicológicos que favorecen la maduración y el crecimiento personal (Marín, 2011).

El aprendizaje se da de forma natural mediante la interacción que cada persona establece con otras personas y esto ayuda al ser humano al desarrollo personal y a modificar la conducta, y por ende enseña a reconocer que somos capaces de hacer lo que antes no podíamos hacer, convirtiéndose de esta manera una de las actividades más importantes que podemos realizar en nuestra vida.

#### **6.1.4 ¿Qué es aprendizaje significativo?**

Según (Rodríguez, 2011) manifiesta que “La teoría del aprendizaje significativo es la propuesta que hizo David P. Ausubel en 1963 en un contexto en el que, ante el conductismo imperante, se planteó como alternativa un modelo de enseñanza/aprendizaje basado en el descubrimiento, que privilegiaba el activismo y postulaba que se aprende aquello que se descubre. Ausubel entiende que el mecanismo humano de aprendizaje por excelencia para aumentar y preservar los conocimientos es el aprendizaje receptivo significativo, tanto en el aula como en la vida cotidiana Ausubel (1976, 2002)”.

Es una teoría psicológica del aprendizaje en el aula. ¿Qué quiere decir esto? Significa que es un referente que pretende dar cuenta de los mecanismos por los que se lleva a cabo la adquisición y la retención de los grandes cuerpos de significado que se manejan en la escuela. Es una teoría psicológica porque se ocupa de los procesos mismos que el individuo pone en juego para generar su conocimiento; centra la atención en lo que ocurre en el aula cuando los estudiantes aprenden; en la naturaleza de ese aprendizaje;

en las condiciones que se requieren para que éste se produzca; en sus resultados y, consecuentemente, en su evaluación (Ausubel, 1976) (Rodríguez, 2011).

El aprendizaje significativo hoy en día es considerado algo que va más allá del cambio de conducta donde el niño por medio de sus experiencias construye su propio conocimiento o concepto de las cosas que tiene a su alrededor, donde no solo se relaciona el pensamiento si no también el efecto cuando el infante almacena el significado, además de ello es importante mencionar que para lograr el aprendizaje significativo el infante mostrara predisposición para aprender.

Según (Rodríguez, 2011) manifiesta que “En suma, es una teoría que se ocupa del proceso de construcción de significados por parte de quien aprende, que se constituye como el eje esencial de la enseñanza, dando cuenta de todo aquello que un docente debe contemplar en su tarea de enseñar si lo que pretende es la significatividad de lo que su alumnado aprende”.

Su finalidad es aportar todo aquello que garantice la adquisición, la asimilación y la retención del contenido que la escuela ofrece a los estudiantes, de manera que éstos puedan atribuirle significado a esos contenidos (Rodríguez, 2011).

Éste es el constructo esencial de la teoría que Ausubel postuló; según él, los estudiantes no comienzan su aprendizaje de cero, esto es, como mentes en blanco, sino que aportan a ese proceso de dotación de significados sus experiencias y conocimientos, de tal manera que éstos condicionan aquello que aprenden y, si son explicitados y manipulados adecuadamente, pueden ser aprovechados para mejorar el proceso mismo de aprendizaje y para hacerlo significativo. El papel del docente está, pues, en llevar a cabo esa manipulación de manera efectiva (Rodríguez, 2011).

En contraposición al aprendizaje significativo, que es el proceso mental por el que los individuos atribuimos significados, para Ausubel se produce el aprendizaje mecánico como un proceso en el que no se da interacción entre el nuevo contenido y la estructura cognitiva del aprendiz o que, de haberla, es arbitraria y literal. Cuando esto ocurre, bien porque no existan elementos de anclaje claros y relevantes o bien porque no haya predisposición para aprender significativamente, el resultado final de ese proceso es un aprendizaje repetitivo carente de significado (Rodríguez, 2011).

El rol del docente es crucial y fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje el profesor no es solo proporcionar información sino más bien ser un mediador entre el alumno y el ambiente para que el infante se sienta predispuesto para prender y lo más importante que los niños sean protagonistas y creadores de su propio aprendizaje. El aprendizaje significativo se da cuando el estudiante relaciona o asocia la información que ya tenía con el nuevo conocimiento que adquirió y construye su propio significado.

#### **6.1.4.1 Ventajas del aprendizaje Significativo**

De acuerdo con (UNIR, 2021) el aprendizaje significativo aporta múltiples ventajas:

- Aporta más calidad al sistema educativo.
- Incrementa los resultados académicos.
- La autoestima del docente se potencia e incentiva por ver el resultado del trabajo realizado.
- Hay mayor motivación en los alumnos porque ven avances rápidos y les motiva.
- Fomenta un buen clima en el aula y rebaja la tensión.
- Es una herramienta ideal para aprender a trabajar en equipo.
- Acaba “creando” alumnos participativos y democráticos.
- El maestro enseña a aprender a los alumnos.
- Exige una mayor implicación de los estudiantes.
- Hay una rápida recompensa, ya que se ve el resultado inmediato de lo que se hace y se aprende.
- Hay una realización personal del profesorado y del alumnado durante el aprendizaje.
- El alumnado mejora su comportamiento y actitud.
- La relación entre profesor y alumno mejora ostensiblemente.

El aprendizaje significativo beneficia de gran manera a los estudiantes ya que le ayuda al desarrollo de habilidades y destrezas para que se logre aquello el docente debe brindar un ambiente placentero, dinámico y divertido donde los niños aprendan y

trabajen en equipo, participen y creen su propio conocimiento. En efecto, la motivación por parte del docente hacia sus estudiantes ayudara para que los niños aprendan arduamente y mejore la relación de alumno y maestro.



## **6.2. Teoría legal**

En la constitución de la república del Ecuador en su artículo 26 manifiesta que la educación es un derecho prioritario y un deber obligatorio del estado donde nadie puede ser excluido dentro de un sistema educativo garantizando la igualdad y inclusión a dicho proceso.

Según (MINEDUC, 2018) manifiesta que “Que, el artículo 343 de la Constitución de la República determina que "El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura”.

El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente. 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 (MINEDUC, 2018).

Que, en el Artículo 383 de la Constitución de la República se garantiza el derecho de las personas y las colectividades al tiempo libre, la ampliación de las condiciones físicas, sociales y ambientales para su disfrute, y la promoción de actividades para el esparcimiento, descanso y desarrollo de la personalidad (Ley Organica de Educación Intercultural, 2015)

En el título 1 de los principios generales en el artículo 2, literal de la (Ley Organica de Educación Intercultural, 2015) manifiesta que “La educación tiene entre sus conceptos aquel que reconoce a la sociedad como un ente que aprende y enseña y se fundamenta en la comunidad de aprendizaje entre docentes y educandos, considerada como espacios de diálogo social e intercultural e intercambio de aprendizajes y saberes”

En el título 1 de los principios generales en el artículo 2, literal v “La equidad e

inclusión aseguran a todas las personas el acceso, permanencia y culminación en el Sistema Educativo. Garantiza la igualdad de oportunidades a comunidades, pueblos, nacionalidades y grupos con necesidades educativas especiales y desarrolla una ética de la inclusión con medidas de acción afirmativa y una cultura escolar incluyente en la teoría y la práctica en base a la equidad, erradicando toda forma de discriminación” (Ley Organica de Educación Intercultural, 2015).

En el artículo 48 del código de la niñez y adolescencia manifiesta “El 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” (Codigo de la niñez y adolescencia, 2014).

### **6.3. Teoría referencial**

La presente investigación se realizó en la Unidad Fiscomisional “La Dolorosa” la misma que se encuentra regentada por el padre Nestor Manzanilla, ubicada en la ciudad de Loja cantón Loja calles Olmedo y José Antonio Eguiguren, fundada en 1940 por el sr Obispo de la diócesis de Loja, Monseñor Nicanor Aguirre quien tuvo la idea de fundar la sección diurna “La Dolorosa” con ayuda del clero Lojano constituyéndose como primer rector el sr Francisco Valdivieso, en el año 2015 se autorizó la fusión de las tres secciones quedando como oferta educativa en los niveles de inicial, Educación General Básica, Bachillerato General Unificado en Ciencias, Técnico y Técnico industrial en jornadas matutina, vespertina y nocturna (La Dolorosa, 2021). En la actualidad está constituida por 93 docentes, 10 administrativos y 1849 en la jornadas matutina, vespertina, matutina y semipresencial (La Dolorosa, 2021).

Según la página de la institución (La Dolorosa, 2021) manifiesta que “ En dicha institución basa su accionar en una formación integral que les permita desarrollar virtudes, destrezas, competencias y prácticas de valores fundamentados en la pedagogía crítica para el alcance de aprendizajes significativos, su visión está encaminada en respetar las diferencias interculturales y plurinacionales, ya que en la misma encontramos niños mestizos de clase media y alta, la mayoría de sus padres ocupan cargos públicos, donde la mayor parte de su tiempo son utilizados en actividades laborales lo que limita a que sean partícipes del aprendizaje del niño ”.

En consecuencia dentro de las instituciones educativas los niños deben sentirse cómodos en un ambiente agradable, dinámico ,propicio que permitan alcanzar un aprendizaje significativo, por lo tanto se evidenció que el aprendizaje mediante la utilización de juegos tradicionales es crucial y sustancial para potenciar todas las habilidades que poseen los niños a esta edad , logrando captar su atención en el tema que se está tratando , consiguiendo que el infante no presente complicaciones al momento de realizar sus tareas en casa o contestar preguntas del tema tratado de manera ágil , gracias a que el juego es una actividad innata del ser humano.

## **7. MARCO METODOLÓGICO**

### **7.1 Enfoque de la investigación**

#### **7.1.1 Enfoque cualitativo**

Se utilizó dicho enfoque ya que nos permitió interpretar, describir y comprender desde una lógica deductiva los instrumentos aplicados en la presente investigación con la finalidad de analizar y descubrir la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo del aprendizaje significativo en niños de 5 a 6 años de la Unidad Educativa Fiscomisional “La Dolorosa” de la ciudad de Loja, cantón Loja.

### **7.2 Tipo de estudio**

#### **7.2.1 De acuerdo por el objeto de estudio**

##### **7.2.1.1 Experimental**

La investigación fue experimental ya que se realizó un análisis pre y post a la ejecución de la guía didáctica de juegos tradicionales en el aprendizaje significativo en niños de la Unidad Educativa la Dolorosa del sub nivel preparatoria.

##### **7.2.1.2 Campo**

Fue de campo ya que recurrimos a la institución educativa para recolectar y observar la información necesaria que fueron insumos básicos para la culminación exitosa del proyecto de titulación, dando como efecto una relación directa entre el investigador y el objeto de estudio.

##### **7.2.1.3 Investigación bibliográfica**

Se recurrió a fuentes de información y sustentos en documentos bibliográficos de carácter secundario que se obtuvo mediante libros, revistas, publicaciones, periódico, internet entre otros, como también se sustentó en fuentes primarias a través de documentos legales, válidos y confiables.

### **7.3 De acuerdo al método a utilizar**

#### **7.3.1 Método inductivo**

Este método se utilizó ya que se partió del análisis de cada uno de los subproblemas lo que nos facilitó para redactar y plantear el problema global, además se recopiló información y en base a esto llegamos a las conclusiones y resultados generales.

##### **7.3.1.1 Estudios cuantitativos**

Fue cuantitativa debido a que el instrumento que se utilizó corresponde a una ficha de observación el mismo que nos proporcionó datos cuantitativos sobre el desarrollo del aprendizaje significativo.

### **7.4 Técnicas e instrumentos para la recolección de datos**

#### **7.4.1 Técnicas**

##### **7.4.1.1 Observación directa**

Esta técnica utilizada permitió observar todos los fenómenos concernientes a los juegos tradicionales y su influencia en los aprendizajes significativos con el objetivo de recopilar información para el análisis.

##### **7.4.2 Instrumentos**

###### **Se utilizó:**

**Ficha de observación:** Permitted obtener información confiable y llevar un registro de observaciones importantes concernientes al tema estudiado.

**Encuesta:** Es una técnica que a través de preguntas se relacionaron con las variables, esta se realizó con los docentes de dicha institución, a través de Google Form.

## 7.5 Universo y Muestra

Estuvo conformada por los niños del sub nivel de preparatorio del paralelo “A” de la Unidad Educativa Fiscomisional " La Dolorosa" de la ciudad de Loja, cantón Loja periodo 2021-2022.

**Tabla 1**

*Total, de niños del sub nivel preparatoria del paralelo “A”*

<b>Niños</b>	<b>Niñas</b>
<b>28</b>	<b>0</b>
Total	28

### 7.5.1 Muestra

Debido a que la población es pequeña no se obtuvo una muestra, se trabajó con toda la población antes mencionada.

## 7.6 Procesamiento de la información

### 8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

#### ENCUESTA APLICADA A DOCENTES DEL SUB NIVEL PREPARATORIA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL “LA DOLOROSA”

##### Pregunta N° 1

¿En qué momento de su planificación utiliza el juego tradicional?

##### Cuadro 1

*Cuadro de respuesta pregunta 1*

Descripción	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	1	25%
Desarrollo	1	25%
Consolidación	2	50%

##### Gráfico 1

*Resultado de la pregunta 1*



**Fuente:** Unidad Educativa Fiscomisional “La Dolorosa”

**Autoras:** Gaglay Julissa y Pacheco Lizbeth

##### **Análisis e Interpretación**

Según la encuesta realizada a los docentes de la unidad educativa fiscomisional la

dolorosa en su mayoría utilizan el juego tradicional en la consolidación de la clase , lo que no es recomendable debido a que los niños en dicho momento muchas de las veces muestra cansancio o distracción en situaciones de su entorno , resulta efectiva la aplicación de los juegos tradicionales en el desarrollo de la clase ya que implica que el niño participe juegue tenga una interacción directa con la destreza que se va a impartir , logrando así que el infante obtenga un aprendizaje significativo.



## Pregunta N° 2

¿Cuál cree usted que es el mayor obstáculo para que practiquen los juegos tradicionales?

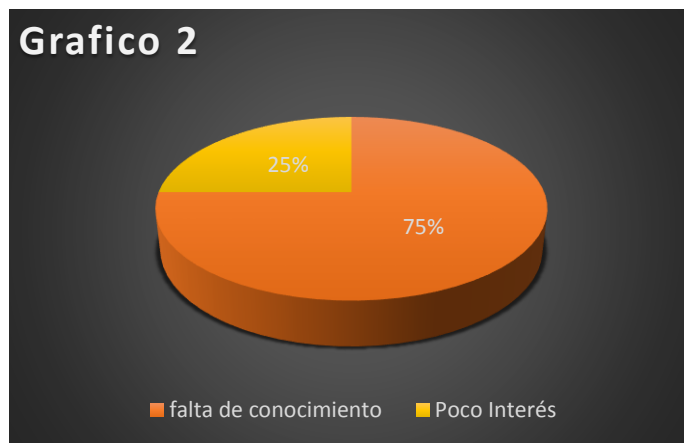
### Cuadro 2

*Cuadro de respuesta pregunta 2*

Descripción	Frecuencia	Porcentaje
Falta de recursos	3	75%
Poco Interés	1	25%

### Gráfico 2

*Resultado de la pregunta 2*



**Fuente:** Unidad Educativa Fiscomisional “La Dolorosa”

**Autoras:** Gaglay Julissa y Pacheco Lizbeth

### Análisis e Interpretación

De la encuesta aplicada a los docentes de la unidad educativa fiscomisional “La dolorosa” notamos que la mayoría de docentes consideran que el mayor obstáculo para aplicar los juegos tradicionales es la falta de recursos debido a que existe escases de materiales para practicar dichos juegos ya que los docentes muchas de las veces piden material ya sea a la institución o padres de familia y no hay respuesta favorable, lo que conlleva a que no se pueda aplicar los juegos de manera efectiva con todos los niños ,

otro factor importante es que hoy en día la sociedad utiliza aparatos tecnológicos ya sea para entretenerse o aprender dejando atrás a los juegos; Así mismo en menor porcentaje manifiesta que es debido al poco interés ya que los docentes muchas de las veces se rigen únicamente en los libros del ministerio y siguen una sola línea en la educación, limitándose a innovar en el campo de la enseñanza perjudicando al niño ya que esto conlleva a que el discente pierda el interés en lo que aprende , convirtiéndose la educación en sistema robotizado donde todos siguen el mismo mecanismo para enseñar.

### Pregunta N° 3

¿Cree usted que los juegos tradicionales dentro de las aulas han ido desapareciendo en el transcurso del tiempo?

#### Cuadro 3

*Cuadro de respuesta pregunta 3*

Descripción	frecuencia	porcentaje
Si	4	100%
No	0	0%

#### Gráfico 3

*Resultado de la pregunta 3*



**Fuente:** Unidad Educativa Fiscomisional “La Dolorosa”

**Autoras:** Gaglay Julissa y Pacheco Lizbeth

#### Análisis e Interpretación

De la encuesta aplicada a los docentes de la unidad educativa fiscomisional “La dolorosa” en su totalidad afirman que los juegos tradicionales dentro de las aulas han ido desapareciendo, esto debido a que se da prioridad a la tecnología para el proceso de enseñanza-aprendizaje, incluso el ministerio de educación exige a los docentes que utilicen herramientas de dicho tipo, dejando atrás los juegos como herramienta útil e

indispensable para una enseñanza eficaz , perjudicando notablemente a los niños ya que el juego en una actividad innata del niño y dejar atrás actividades que son propias de esta edad, evitamos que aprendan con entusiasmo y muchas de las veces se cansen o ya no quieran ir a la escuela , ya que ven al aprendizaje como una actividad tediosa y sin interés , es por ello que introducir juegos tradicionales dentro del aula ayudamos a obtener un aprendizaje significativo y que será duradero ya que aprende de la manera más divertida posible y que muchas de las veces queda marcado en su interior.

## Pregunta N°4

¿Conoce usted las características centrales del juego tradicional?

### Cuadro 4

Cuadro de respuesta pregunta 4

Descripción	frecuencia	porcentaje
Si	2	50%
No	2	50%

### Gráfico 4

Resultado de la pregunta 4



**Fuente:** Unidad Educativa Fiscomisional “La Dolorosa”

**Autoras:** Gaglay Julissa y Pacheco Lizbeth

### Análisis e Interpretación

La mitad de las personas encuestadas manifiestan que si conocen cuales son las características principales del juego tradicional, ya que dentro de las destrezas del currículo de educación inicial existe un tema relacionado a los juegos tradicionales, e incluso han escuchado por parte de sus familiares sobre dicho tema , sin embargo pese a conocer no aplican dentro de las aulas ya que hoy en dia la educación esta sumamente inclinada a campos tecnológicos más aún en tiempos de pandemia es un factor que esta esta llevado a depender involuntariamente de la tecnología.

### Pregunta N°5

¿Desde su experiencia considera que captar la atención de los niños es un reto que debemos enfrentar hoy en día los docentes?

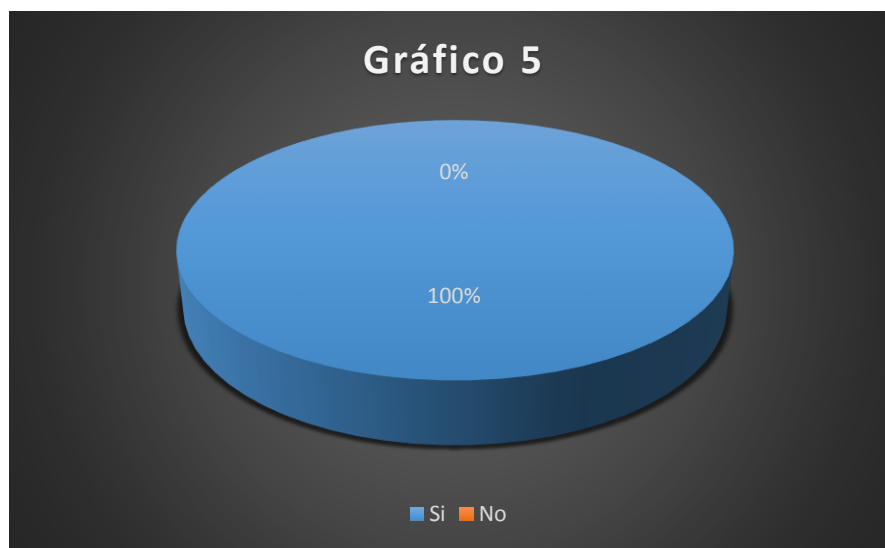
#### Cuadro 5

Cuadro de respuesta pregunta 5

Descripción	frecuencia	porcentaje
Si	4	100%
No	0	0%

#### Gráfico 5

Resultado de la pregunta 5



**Fuente:** Unidad Educativa Fiscomisional “La Dolorosa”

**Autoras:** Gaglay Julissa y Pacheco Lizbeth

#### Análisis e Interpretación

Según los docentes encuestados en la unidad educativa fiscomisional la dolorosa manifiestan en su totalidad que efectivamente hoy en día captar la atención de los niños es un reto que deben enfrentar todos los días , ya que nos encontramos con niños que se distraen con mucha facilidad , una mínima situación ya es motivo de distracción, en

consecuencia los docentes cada día deben buscar herramientas efectivas que realmente resulten atractivas para mantener la atención del niño hacia la actividad que se está realizando , caso contrario dar una clase y que el niño no esté atento es una clase en vano generando una enseñanza exigua.

## Pregunta N° 6

¿Conoce el porcentaje de atención que los niños pueden alcanzar mediante la aplicación de juegos tradicionales?

### Cuadro 6

*Cuadro de respuesta pregunta 6*

Descripción	frecuencia	porcentaje
Si	1	25%
No	3	75%

### Gráfico 6

*Resultado de la pregunta 6*



**Fuente:** Unidad Educativa Fiscomisional “La Dolorosa”

**Autoras:** Gaglay Julissa y Pacheco Lizbeth

### Análisis e Interpretación

De los docentes encuestados en su mayoría manifiestan no conocer el porcentaje que lograrían si utilizan los juegos tradicionales, en consecuencia, conlleva a que los docentes no utilicen los juegos como herramienta pedagógica, desvalorizando su efectividad, limitándose a aplicar los juegos tradicionales, captando su atención y sacar a flote su máximo potencial de una manera divertida, ya que cómo sabemos al utilizar los juegos tradicionales ayuda en un 75 por ciento en la atención.



## Pregunta N°7

¿Considera usted que hoy en día los docentes dan prioridad a herramientas pedagógicas Virtuales para enseñar dejando atrás los juegos tradicionales?

### Cuadro 7

*Cuadro de respuesta pregunta 7*

Descripción	Frecuencia	Porcentaje
Si	3	75%
No	1	25%

### Gráfico 7

*Resultado de la pregunta 7*



**Fuente:** Unidad Educativa Fiscomisional “La Dolorosa”

**Autoras:** Gaglay Julissa y Pacheco Lizbeth

### Análisis e Interpretación

De los docentes encuestados en su mayoría manifiesta que hoy en día dan prioridad a herramientas virtuales para enseñar dejando atrás los juegos tradicionales, perjudicando al niño ya que con los juegos tradicionales ayudamos a desarrollar a nivel social cognitivo y motor de una manera divertida y eficaz, logrando toda su atención, acortando a la respuesta de los docentes se debe a que nos encontramos hoy en día con

niños Alfa es decir con una generación que dan prioridad a la tecnología e incluso el ministerio de educación pide que en un 60% utilicen la tecnología limitando al docente a utilizar los juegos tradicionales dentro de su aula de clase ya que deben cumplir con el porcentaje que ministerio solicita.

## Pregunta N°8

**Del 1 al 10 ¿Qué tan factible considera la realización de una guía práctica para docentes sobre juegos tradicionales, con variantes creadas para el grupo de trabajo adaptadas a las destrezas establecidas en el currículo de preparatoria?**

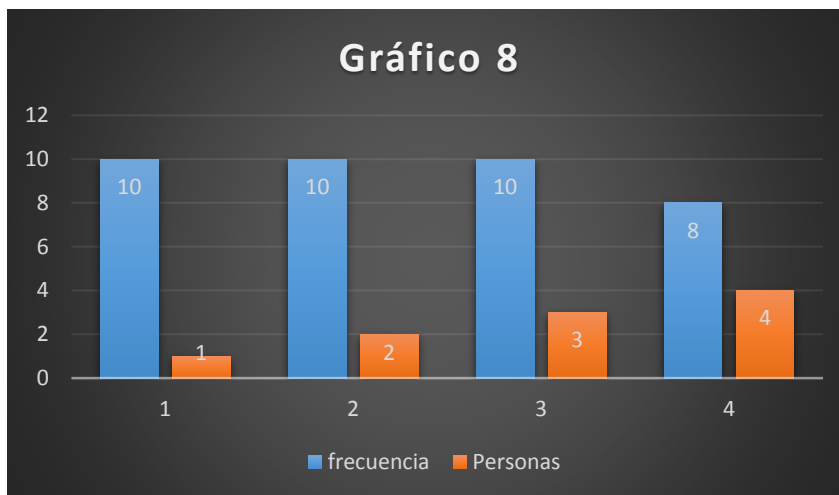
### Cuadro 8

*Cuadro de respuesta pregunta 8*

Frecuencia	Personas
10	1
10	2
10	3
8	4

### Gráfico 8

*Resultado de la pregunta 8*



**Fuente:** Unidad Educativa Fiscomisional “La Dolorosa”

**Autoras:** Gaglay Julissa y Pacheco Lizbeth

### Análisis e Interpretación

De los docentes encuestados en la unidad educativa fiscomisional la dolorosa en su mayoría manifiestan que la realización de una guía con variantes creadas por el grupo sería muy factible, esto debido a que los docentes pueden hacer uso de la guía en su enseñanza, ya que cada guía está ubicada con su destreza, escenario y desarrollo y materiales a utilizar lista para ser aplicada.

**8.1.- ANÁLISIS DE LAS FICHAS DE OBSERVACIÓN APLICADA LOS NIÑOS DEL SUB NIVEL PREPARATORIA PARALELO “A” DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL “LA DOLOROSA”**

**OBJETIVO:** Conocer el estado actual de aprendizaje que presentan los niños al momento de recibir clases con la metodología utilizada por parte del docente guía.

**Tabla 1**

N°	HABILIDADES Y DESTREZAS OBSERVADAS	RANGO		
		SI	NO	A VECES
1	Muestran interés al momento de recibir clases			X
2	Participan activamente en las actividades que le solicitan		X	
3	Responden las preguntas sin complicaciones			X
4	Reciben llamados de atención frecuentemente	X		
5	Se entretienen con facilidad en situaciones de su alrededor	X		
6	Al final de la clase muestran dominio en la destreza tratada		X	
7	Muestran aburrimiento o cansancio al terminar la clase	X		

**ANÁLISIS**

Según lo observado se puede deducir que los niños al momento de recibir clases muestran inquietud , los llamados de atención son frecuentes lo que conlleva a que el niño se distraiga todo el tiempo en situaciones de su alrededor lo cuál conlleva a que el

discente presente ciertos vacíos en su aprendizaje debido al desinterés del niño al momento de que la clase se está impartiendo, en consecuencia se evidencio que los niños por falta de motivación no respondieron con facilidad las preguntas realizadas durante la clase dando resultados negativos, previo a la clase impartida por parte del docente , Es por ello que una clase que sea dinámica y de interés del infante contribuye a un desarrollo eficaz

**8.1.2.- OBJETIVO:** Identificar la factibilidad de los juegos tradicionales en el desarrollo del aprendizaje significativo

**TABLA 2**

N°	HABILIDADES Y DESTREZAS OBSERVADAS	RANGO		
		SI	NO	A VECES
1	Muestran interés al momento de recibir clases	X		
2	Participan activamente en las actividades que le solicitan	X		
3	Responden las preguntas sin complicaciones	X		
4	Reciben llamados de atención frecuentemente			X
5	Se entretienen con facilidad en situaciones de su alrededor		X	
6	Al final de la clase muestran dominio en la destreza tratada	X		
7	Muestran aburrimiento o cansancio al terminar la clase		X	

## **ANÁLISIS**

Mediante la aplicación de los juegos tradicionales de la guía realizada por el grupo de trabajo se pudo constatar que existe un cambio notable en referencia a la ficha anterior, ya que se notó cambios favorables en la atención, en la motivación e interés del niño, los llamados de atención fueron escasos, el niño a lo largo de la clase mostró interés por participar, al momento que se le indicó el juego que se va a impartir saltaron de alegría, sus rostros se iluminaron, todo el tiempo de la clase estuvieron pendientes del tema que se están impartiendo, en efecto, utilizar diferentes juegos tradicionales para el aprendizaje contribuye de manera significativa ya que permite que el infante sea quien cree su propio conocimiento de manera didáctica y divertida

## 9. CONCLUSIONES

- En la actualidad existe un sin número de juegos tradicionales que ha surgido de generación en generación ,llevarlos a las aulas nos abre un campo de enseñanza innovador divertido y eficaz , gracias a la aplicación del mismo conseguimos que el niño construya su conocimiento a partir de un conocimiento previo y llegue a un aprendizaje significativo tal como lo manifiesta David Ausbel , al unir estos dos conceptos conseguimos dinamizar la educación y erradicar la metodología tradicional llevando a las aulas herramientas innovadoras que permitan al niño ser participe activo de su aprendizaje.
- Posterior a la aplicación de los juegos tradicionales en la unidad educativa fiscomisional "La Dolorosa" en los estudios se determinó qué dichos juegos son insumos fundamentales dentro del proceso educativo ya que conlleva a que los niños participen de manera activa en todo el momento de la clase , evitando así la distracción ,durante toda la clase el niño presenta entusiasmo por participar , muestran interés por aprender , en consecuencia en la consolidación todos los niños respondieron las preguntas del tema impartido de manera ágil sin dificultad alguna .
- La guía didáctica realizada por el grupo de trabajo, muestra cambios efectivos en el proceso de enseñanza-aprendizaje es por ello que los docentes pueden hacer uso de esta guía y adaptarla a la destreza que va a impartir, ya que dicha guía está elaborada y orientada a obtener cambios positivos en beneficio de los estudiantes del subnivel preparatoria

## 10.-BIBLIOGRAFÍA

- Agromonte. (2011). *Juegos y deportes populares y tradicionales* . Obtenido de Pedagogia Magna: <https://www.juegoydeporte.com/juegos/populares-tradicionales/>
- Cerón, C. H., & Torres, T. R. (Marzo de 2021 ). *Repository libertadores* . Obtenido de Los juegos tradicionales en el descanso escolar: un espacio lúdico de aprendizaje para : [https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/4123/Hernandez\\_Torres\\_2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/4123/Hernandez_Torres_2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Código de la niñez y adolescencia. (7 de Julio de 2014). *Código de la niñez y adolescencia N° 737*. Obtenido de [https://www.igualdad.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/11/codigo\\_ninez\\_y\\_adolescencia.pdf](https://www.igualdad.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/11/codigo_ninez_y_adolescencia.pdf)
- Educarplus. (7 de Julio de 2020). *Educarplus*. Obtenido de Los juegos tradicionales del Ecuador: <https://educarplus.com/2020/07/juegos-tradicionales-del-ecuador.html>
- Federación de Enseñanza de CC.OO. de andalucia. (Marzo de 2010). *Temas para la educación*. Obtenido de ¿Qué es el juego ?: <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6955.pdf>
- González, J. (2017). *cosas de peques*. Obtenido de <https://juegos.cosasdepeques.com/el-trompo.html>
- La Dolorosa. (1 de Septiembre de 2021). La dolorosa. *UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL "LA DOLOROSA" EN SUS TRES JORNADAS*. Loja, Loja, Ecuador.
- Ley Organica de Educación Intercultural. (25 de Agosto de 2015). *Ministerio de Educación*. Obtenido de Ley Organica de Educación Intercultural N°572: [file:///C:/Users/July/Downloads/Ley\\_Organica\\_de\\_Educacion\\_Intercultural\\_LOEI\\_codificado.pdf](file:///C:/Users/July/Downloads/Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_LOEI_codificado.pdf)
- Marín, B. M. (2011). *Psicología del aprendizaje* . Republica Dominicana: Universidad Abierta para Adultos (UAPA).
- MINEDUC. (15 de Mayo de 2018). *Ministerio de Educación* . Obtenido de ACUERDO Nro. MINEDUC-MINEDUC-2018-00052-A: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2018/05/MINEDUC-2018-00052-A.pdf>
- Muñoz, N. L. (Diciembre de 2021). *Repository UNAD*. Obtenido de Juegos tradicionales que favorecen el aprendizaje significativo en los niños del grado transición del Colegio Juan Pablo II de Jamundí Valle: <https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/44242/nlordonezmu.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Pitluk, & Dente y Weinstein, e. (2019). *La centralidad del juego en la educación inicial: diferentes modalidades lúdicas*. Buenos Aires: Homo Sapiens Ediciones.
- Rodriguez, P. L. (2011). La teoría del aprendizaje significativo: una revisión aplicable a la escuela actual. *Revista Electrónica d'Investigació i Innovació Educativa i Socioeducativa*, 2-5.
- Sailema, A., & Sailema, M. (2018). *revistas UTA* . Obtenido de Juegos Tradicionales y Populares del Ecuador:



- <https://revistas.uta.edu.ec/Books/libros%202019/JuegosTradicionales.pdf>  
Sotomayor, Castro, Leiva, & Molina. (2014). *Universidad de Granada*. Obtenido de La escuela en la Educación Infantil. Políticas educativas comparadas de la Unión Europea:  
<http://www.ugr.es/~patrimonioeducativo/ambitos/socializacion/juegos/gallinita%20ciega.pdf>
- TAFAD. (28 de Enero de 2022). *Diferencia entre juegos populares y tradicionales*. Obtenido de tafadycursos:  
[https://www.tfadycursos.com/load/juegos/populares\\_tradicionales/diferencias\\_entre\\_juegos\\_populares\\_y\\_tradicionales/99-1-0-449](https://www.tfadycursos.com/load/juegos/populares_tradicionales/diferencias_entre_juegos_populares_y_tradicionales/99-1-0-449)
- UNIR. (21 de Enero de 2021). *Univesidad Internacional de la Rioja,S.A*. Obtenido de El aprendizaje significativo: ¿por qué introducirlo en el aula?:  
<https://ecuador.unir.net/actualidad-unir/aprendizaje-significativo/>
- Venerandablanca14. (12 de Noviembre de 2012). *Teorias del juego*. Obtenido de Teorías de los Juegos: Piaget, Vigotsky, Groos:  
<https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>
- Yandu, M., Ruano, L., & revelo, S. (2019). *Repositorio UNAD* . Obtenido de Práctica de los juegos tradicionales, como estrategia de aprendizaje significativo fuera del aula, en los estudiantes del grado quinto de la institución educativa Santander resguardo de males municipio de Córdoba (Nariño):  
<https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/26486/mimoray.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

## ANEXOS

### Anexo N°1

### PROPUESTA: GUÍA DIDÁCTICA



# **UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR**

*Facultad ciencias de la educación sociales filosóficas y humanísticas*

## ***GUÍA DIDÁCTICA DE JUEGOS TRADICIONALES CON VARIANTES ADAPTADAS A DESTREZAS ESTABLECIDAS EN EL CURRÍCULO DE PREPARATORIA EN NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS PARA ALCANZAR UN APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO***

**TRABAJO DE INTERVENCIÓN CURRICULAR  
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE  
LICENCIADO/ A EN EDUCACIÓN INICIAL**

**AUTORES:**

***Lizbeth Jhoanna Pacheco Macas  
Julissa Estephania Gaglay Chacan***

**TUTOR**

***Lic. Miguel Lombeida***

*Loja - Ecuador  
Febrero 2022*

## **INTRODUCCIÓN**

*La presente guía didáctica pretende llegar a cada uno de los espacios áulicos con la finalidad de convertir el aprendizaje en un momento dinámico, divertido, eficaz , donde el docente convierta los juegos tradicionales en un escenario para enseñar de manera significativa, gracias a esta guía lograremos desarrollar habilidades y destrezas que ayudaran al infante a su raudo desarrollo , ya que los juegos tradicionales que comúnmente encontramos fueron adaptadas a varias destrezas establecidas en el currículo de preparatoria , es decir utilizaremos juegos tradicionales pero con variantes creadas por el grupo de trabajo , dicha guía fue aplicada en la Unidad Educativa Fiscomisional “La Dolorosa” en niños de 5 a 6 años del subnivel de preparatoria , obteniendo resultados positivos, un ambiente armónico , agradable, ya que cada uno de los niños construyeron su propio aprendizaje, captando la atención del niño en todo momento de la clase, considerando así que esta herramienta permite que el niño opte un papel activo y participativo, interiorizando en el infante conocimientos de la manera que a ellos mas les gusta , ya que como manifiestan varios autores” el juego es una actividad innata del niño/a y esencial para el desarrollo integral “*

# OBJETIVOS DE LA GUIA DIDACTICA

## ***Objetivo general***

*-Ofrecer las orientaciones necesarias que permitan integrar los elementos didácticos para la aplicación de las destrezas.*

## ***Objetivos específicos***

*-Desarrollar estrategias de enseñanza activas e innovadoras, vinculadas con el aprendizaje significativo.*

*-Propiciar un ambiente dinámico en el proceso de enseñanza aprendizaje mediante estrategias que permitan obtener un aprendizaje significativo.*

*-Generar dinámicas de reflexión y cambio en los centros educativos a través de la aplicación de juegos tradicionales con las destrezas establecida en el currículo de preparatoria.*

*-Difundir el material diseñado, para crear espacios divertidos mediante la utilización de los juegos tradicionales en la enseñanza.*

***APRENDO COLORES  
CON LA  
LA GALLINITA CIEGA***



<b>JUEGO TRADICIONAL: La gallinita ciega</b>	
<b>DESTREZA</b>	M.1.4.1. Reconocer los colores primarios: rojo, amarillo y azul en objetos del entorno.
<b>OBJETIVO</b>	Identificar los colores primarios mediante el tacto utilizando objetos del medio.
<b>MATERIALES</b>	Venda, objetos del entorno de color rojo amarillo y azul en fomix, cartulina o impreso, tres cestas en forma de huevo con su respectivo color.
<b>ESCENARIO</b>	Patio del establecimiento, área verde, aula amplia o coliseo.
<b>DESCRIPCIÓN DEL JUEGO</b>	<p>Seleccionar el escenario a trabajar</p> <p>Elaborar el material didáctico para la ejecución del juego tradicional.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ubicar las tres cestas en forma de huevo de manera lineal en un espacio visible, evitando que el niño se tropiece al momento de jugar.</li> <li>• Ubicar a los niños en círculo e ir enseñando los colores primarios y proporcionar un objeto de diferente color a cada niño.</li> <li>• La docente debe determinar la zona de juego el cual estará prohibido salirse al momento de correr.</li> <li>• Seleccionar al niño quien hará el papel de la gallinita ciega y vendar los ojos.</li> <li>• Los otros jugadores dirán “gallinita ciega” ¿Qué se te ha perdido? La gallinita responde “una aguja en un pajar” Los demás responden “da tres vueltas y lo encontraras”</li> </ul>



Fuente:  
<https://th.bing.com/th/id/OIP.YA0658hLtf1sUxLhTmWXwHaFi?pid=ImgDet&rs=1>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inmediatamente los demás niños deberán correr dentro del lugar determinada con la finalidad de no dejarse atrapar de la gallinita.</li> <li>• El niño que hace el papel de gallinita ciega da tres vueltas en el mismo lugar y sale atrapar a los niños.</li> <li>• Al momento que atrape a un niño deberá con su tacto identificar la silueta del objeto que el niño trae consigo.</li> <li>• Inmediatamente se quita la venda de los ojos e identifica la silueta del objeto del niño que atrapo, la gallinita ciega debe colocar en la cesta en forma en el huevo acorde al color del objeto.</li> <li>• Seguidamente vendamos los ojos al niño que se atrapo y continuamos con el juego hasta lograr que participen todos los niños.</li> <li>• Los niños que ya fueron atrapados y no tienen ningún objeto en sus manos quedan eliminados siendo quienes tienen que ir a cuidar su cesta en forma de huevos dependiendo del color de objeto que tenía, por ejemplo: si Pedro tenía un objeto de color rojo, tendrá que ayudar a cuidar a la gallinita ciega el huevo rojo hasta terminar el juego.</li> </ul>	
<b>RECOMENDACIONES O VARIANTES</b>	Verificar que no haya objetos que puedan causar accidentes en el lugar que se va realizar dicha actividad.	



**APRENDO LA NOCIÓN  
LISO Y ÁSPERO CON  
LOS ENSACADOS**



## JUEGO TRADICIONAL: Los ensacados

<b>DESTREZA</b>	M.1.4.7. Discriminar texturas entre objetos del entorno: liso, áspero, suave, duro, rugoso, delicado.	
<b>OBJETIVO</b>	Diferenciar liso y suave utilizando las partes del cuerpo.	
<b>MATERIALES</b>	Saquillos (número de saquillo depende de la cantidad de niños a trabajar), objetos lisos y ásperos.	
<b>ESCENARIO</b>	Patio del establecimiento, área verde, aula amplia o coliseo.	
<b>DESCRIPCIÓN DEL JUEGO</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Seleccionar la destreza a trabajar recordando siempre que no podemos trabajar muchos temas a la vez, en este caso hemos seleccionado liso y áspero.</li><li>• Seleccionar 7 grupos de 4 niños</li><li>• Ubicarlos en columnas</li><li>• Y brindarle un saquillo a cada grupo.</li><li>• En la parte delantera del escenario ubicar una cesta con objetos</li></ul>	 <p>Fuente: <a href="https://www.lifeder.com/wp-content/uploads/2019/04/Carrera-de-embolsadoslifederimagen-1-min.jpg">https://www.lifeder.com/wp-content/uploads/2019/04/Carrera-de-embolsadoslifederimagen-1-min.jpg</a></p>


	<p>lisos y áspero todos mezclados.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Solicitar que el niño se ubique dentro del saquillo e ir saltando dentro del mismo hacia la cesta con varios objetos y ubicar dentro del saquillo un objeto que la docente determino a cada grupo.</li><li>• Detrás de cada grupo se ubicará una cesta vacía donde deberán ubicar los objetos que trajeron dentro del saquillo.</li><li>• El grupo ganador será aquel que tenga más objetos ya sea lisos o ásperos todo depende de cómo distribuyo la docente.</li></ul>	
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

<b>RECOMENDACIONES O VARIANTES</b>	Ubicar a los niños a una distancia adecuada para evitar cualquier tipo de accidente.
----------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------

**APRENDO SERES VIVOS E  
INERTES  
CON REY MANDA**



## JUEGO TRADICIONAL: Rey manda


<b>DESTREZA</b>	M.1.4.7. Discriminar texturas entre objetos del entorno: liso, áspero, suave, duro, rugoso, delicado.	
<b>OBJETIVO</b>	Conocer y divertirse mediante la aplicación de juegos tradicionales.	
<b>MATERIALES</b>	Corona, animales, plantas, objetos del entorno.	
<b>ESCENARIO</b>	Patio del establecimiento, área verde, aula amplia o coliseo	
<b>DESCRIPCIÓN DEL JUEGO</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Conversar con los niños que son seres vivos e inerte</li><li>2. Seleccionar entre los niños al rey.</li><li>3. Colocar la corona al niño seleccionado, tendrá que dar órdenes a sus compañeros.</li><li>4. Tendrá que decir el rey dice “saltando traer una planta”, el niño que encuentra el objeto deberá pedir al rey que diferencie si es un ser vivo o inerte.</li><li>5. Al momento que el rey se equivoque damos paso a otro jugador.</li><li>6. Los compañeros tendrán que realizar la acción que el rey solicito, caso contrario será eliminado.</li></ol>	 <p>Fuente: <a href="https://i.vtimg.com/vi/2EERwv7A08I/hqdefault.jpg">https://i.vtimg.com/vi/2EERwv7A08I/hqdefault.jpg</a></p>

<b>RECOMENDACIONES O VARIANTES</b>	Es importante recalcar que durante el juego el rey tiene que decir la palabra “el rey dice” seguido la orden, caso contrario si no escuchan dicha frase los jugadores se quedarán quietos sin acatar la orden mencionada, en consecuencia, el rey dará una penitencia a todos.	

**APRENDO NÚMEROS  
ORDINALES  
CON EL TROMPO**






<b>JUEGO TRADICIONAL: El trompo</b>	
<b>DESTREZA</b>	M.1.4.16. Utilizar los números ordinales, del primero al quinto, en la ubicación de elementos del entorno
<b>OBJETIVO</b>	Conocer y identificar los números cardinales mediante la ejecución de juegos tradicionales.
<b>MATERIALES</b>	4 pliegos de cartulina, marcadores, trompos, piola, pito, tiza y cinta
<b>ESCENARIO</b>	Patio del establecimiento, área verde, aula amplia o coliseo
<b>DESCRIPCIÓN DEL JUEGO</b>	<div style="display: flex; align-items: flex-start;"> <div style="flex: 1;"> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Realizar con las cartulinas una alfombra didáctica donde estarán dibujados los números ordinales del 1 al 5.</li> <li>2. Con la tiza dibujar en el piso en forma ascendente los números ordinales, en dicho lugar los jugadores tendrán que ubicarse luego de lanzar su trompo.</li> <li>3. Realizar grupos de 5 personas.</li> <li>4. Realizar un círculo, entregar la piola y el trompo a cada niño, enseñar la manera de envolver el trompo y lanzar.</li> <li>5. Los niños deberán lanzar el trompo sobre la</li> </ol> </div> <div style="flex: 1; text-align: center;">  <p style="font-size: small;">Fuente: <a href="https://th.bing.com/th/id/OIP.mJRPIAKi9SEpOkrxxWXuFAHaE8?pid=ImgDet&amp;rs=1">https://th.bing.com/th/id/OIP.mJRPIAKi9SEpOkrxxWXuFAHaE8?pid=ImgDet&amp;rs=1</a></p> </div> </div>

	<p>alfombra y esperar hasta que el trompo deje de girar.</p> <p>6. Seguidamente pedir que los niños identifiquen sobre qué número quedo su trompo.</p> <p>7. Pedir que cojan su trompo y se ubiquen según el lugar que le corresponde a su trompo, por ejemplo: Si Matías lanzo su trompo sobre la alfombra y quedo estático en el primer lugar el niño tendrá que ubicarse en el lugar donde están enumerado con la tiza, es decir se ubicara en el primer lugar.</p> <p>Al final contar cuantos niños quedaron en el 1ro, 2do, 3er, 4to y 5to lugar, respectivamente.</p>	
<p><b>RECOMENDACIONES O VARIANTES</b></p>	<p>Ubicar a los niños a una distancia adecuada y tener mucho cuidado al momento de lanzar el trompo.</p>	

**APRENDO FORMACIÓN  
DE PALABRAS CON LA  
COMETA**



<b>JUEGO TRADICIONAL: La cometa</b>	
<b>DESTREZA</b>	LL.1.5.16. Explorar la formación de palabras y oraciones, utilizando la conciencia lingüística (fonológica, léxica y semántica).
<b>OBJETIVO</b>	Reconocer y pronunciar las silabas correctamente mediante la aplicación de juegos tradicionales.
<b>MATERIALES</b>	Papel cometa, carizo, piola y marcadores.
<b>ESCENARIO</b>	Patio del establecimiento
<b>DESCRIPCIÓN DEL JUEGO</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Elaboración de la cometa</li> <li>2. Ubicar en cada cometa una silaba que está tratando en clase (ma, me, mi,....., pa, pe, pi....).</li> <li>3. Pedir a los niños salgan al patio con su cometa e identifiquen que silaba tiene su cometa.</li> <li>4. Solicitar eleven su cometa.</li> <li>5. La docente dirá que formen una palabra con su compañero (mamá, papá, etc.)</li> <li>6. Al escuchar la palabra que se le solicita el niño se debe acercar hacia su compañero que tiene la silaba para formar la palabra mencionada.</li> </ol> <div style="text-align: right;">  <p>Fuente: <a href="https://static.guiainfantil.com/pictures/blog/2317-jugar-a-volar-una-cometa-con-los-ninos.jpg">https://static.guiainfantil.com/pictures/blog/2317-jugar-a-volar-una-cometa-con-los-ninos.jpg</a></p> </div>

	7. Al final pedir que sean ellos quienes formen su palabra.	
<b>RECOMENDACIONES O VARIANTES</b>	La docente debe estar pendiente de los niños al momento que ellos corran pueden enredarse con el hilo y por ende llegar a caerse.	



**APRENDO**  
**DERECHA E IZQUIERDA**  
**CON LAS TAPILLAS**

<b>JUEGO TRADICIONAL: Tapillas ( yeimi)</b>	
<b>DESTREZA</b>	M.1.4.2. Reconocer la posición de objetos del entorno: derecha, izquierda.
<b>OBJETIVO</b>	Identificar derecha izquierda de manera divertida
<b>MATERIALES</b>	Tapillas, bola, lana de color.
<b>ESCENARIO</b>	Patio del establecimiento
<b>DESCRIPCIÓN DEL JUEGO</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Llevar a los niños al patio y hacer un círculo</li> <li>2. Explicar derecha e izquierda, dividir en dos grupos</li> <li>3. A un grupo ubicar en la muñeca izquierda lana de color rojo y otro grupo colocar en su muñeca derecha lana azul</li> <li>4. Colocar las tapillas en frente que será la base, junto a una pelota</li> <li>5. Ubicar a os niños el grupo rojo a la izquierda y el grupo azul a la derecha</li> <li>6. Elegir a un niño quién será el (quemador)</li> <li>7. La docente debe solicitar a que dirección en niño va a lanzar la pelota, por ejemplo "Felipe va</li> </ol>



**Fuente:**

<https://th.bing.com/th/id/R.6ec65c9fb3edd65b76d188f4ec7ed7ee?rik=fAofnUbdqyrRPg&pid=ImgRaw&r=0>


	<p>a quemar a los niños de la izquierda " y todos los niños en ese instante debe esquivar para que la pelota no los quemé.</p> <p>8. Mientras corren los niños deben ir hacia la base y armar las tapillas, evitando que el quemador los vea y evite que armen las tapillas</p> <p>9. Si logran armar las tapillas sin ser quemados ese equipo es el ganador</p> <p>10. Si el quemador lanza la pelota y los toca, quedan eliminados.</p>	
<p><b>RECOMENDACIONES O VARIANTES</b></p>	<p>La docente puede decidir de que manera se forman o arman las tapillas</p>	



**APRENDO LAS  
PARTES DE MI  
CUERPO  
JUGANDO CON  
CANICAS**



## JUEGO TRADICIONAL: Canica (Momia)

<b>DESTREZA</b>	Explorar y describir las partes principales de su cuerpo y su funcionamiento, en forma global y parcial, y diferenciarlas con respecto a aquellas de las personas que le rodean.
<b>OBJETIVO</b>	Reconocer y diferenciar las diferentes partes del cuerpo mediante la aplicación de juegos tradicionales.
<b>MATERIALES</b>	Canicas o bolillas, tiza, imágenes partes del cuerpo
<b>ESCENARIO</b>	Patio del establecimiento
<b>DESCRIPCIÓN DEL JUEGO</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Sacar a los niños la patio</li><li>2. Dibujar en el piso un círculo grande</li><li>3. Al rededor ubicar imágenes de las partes del cuerpo humano (dentro del círculo)</li><li>4. La docente pedirá que en su cuerpo identifiquen una parte del cuerpo humano por ejemplo las extremidades</li><li>5. Solicitar que lancen las canicas hacia la extremidad señalada</li><li>6. Quién atine a la imagen señalada es el ganador y pedirá a los niños que lancen hacia otra parte del cuerpo y así sucesivamente</li><li>7. Quién se salga del círculo pierde la partida.</li></ol>  <p><b>Fuente:</b> <a href="https://th.bing.com/th/id/OIP.nvJqvqDaX9jPF85vm-dLrwHaFi?pid=ImgDet&amp;rs=1">https://th.bing.com/th/id/OIP.nvJqvqDaX9jPF85vm-dLrwHaFi?pid=ImgDet&amp;rs=1</a></p>

## Anexo N°2

### Aprobación de consejo



## DECANATO

FACULTAD DE CIENCIAS  
DE LA EDUCACIÓN,  
SOCIALES, FILOSÓFICAS  
Y HUMANÍSTICAS

### CONSEJO DIRECTIVO

Guaranda, 21 de enero de 2022  
RCD-FCESFH-UEB-07.2.11-2022

El suscrito Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas Dr. C. Francisco Moreno Del Pozo, Certifica que el Consejo Directivo de sesión Ordinaria (02), realizada el 19 de enero de 2022.

**EN RELACIÓN AL SEPTIMO PUNTO DE CONSEJO DIRECTIVO.-** Análisis y resolución de los temas presentados por los tutores de la Unidad de Integración Curricular de las Carreras de Educación Básica, Educación Inicial, Educación Intercultural Bilingüe y Pedagogía de las Ciencias Experimentales- Informática.

#### EL CONSEJO DIRECTIVO

##### CONSIDERANDO:

**Que**, la Constitución de la República del Ecuador, en su Art. 350, dispone: "El Sistema de educación superior tiene como finalidad la formación académica y profesional con visión científica y humanista; la investigación científica y tecnológica; la innovación, promoción, desarrollo y difusión de los saberes y las culturas; la construcción de soluciones para los problemas del país, en relación con los objetivos del régimen de desarrollo";

**Que**, el Art. 355, Ibidem, en concordancia con los Arts 17 Y 18 de la Ley Orgánica de Educación Superior, determinan que el Estado reconocerá a las universidades y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los objetivos del régimen de desarrollo y los principios establecidos en la Constitución recalando que uno de los mecanismos para ejercer esta autonomía, es la gestión de los procesos internos."

**Que**, la Ley Orgánica de Educación Superior, en el Art. 5, establece que, "Son derechos de las y los estudiantes los siguientes: a) Acceder, movilizarse, permanecer, egresar y titularse sin discriminación conforme sus méritos académicos (...);

**Que**, la Ley Orgánica de Educación Superior, en el Art. 87 establece que, "*Como requisito previo a la obtención del grado académico, los y las estudiantes deberán acreditar servicios a la comunidad mediante programas, proyectos de vinculación con la sociedad, prácticas o pasantías preprofesionales con el debido acompañamiento pedagógico, en los campos de su especialidad (...)*";

**Que**, la Ley Orgánica de Educación Superior, en el Art. 144, establece que, "*Todas las instituciones de educación superior estarán obligadas a entregar los trabajos de titulación que se elaboren para la obtención de títulos académicos de grado y posgrado en formato digital para ser integradas al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor*";

**Que**, el Reglamento de Régimen Académico, en el Art. 31, establece que, "*Las unidades de organización curricular de las carreras de tercer nivel son el conjunto de asignaturas, cursos o sus equivalentes y actividades que conducen al desarrollo de las competencias profesionales de la carrera a lo largo de la misma; y podrán ser estructuradas conforme al modelo educativo de cada IES.*

*Las unidades de organización curricular son (...):*

*c) Unidad de integración curricular: - Valida las competencias profesionales para el abordaje de situaciones, necesidades, problemas, dilemas o desafíos de la profesión y los contextos; desde un enfoque reflexivo, investigativo, experimental, innovador; entre otros, según el modelo educativo institucional (...)*";

**Que**, el Reglamento de Régimen Académico, en el Art. 32, establece que, "Cada IES diseñará la unidad de integración curricular, estableciendo su estructura, contenidos y parámetros para el correspondiente desarrollo y evaluación. Para acceder a la unidad de integración curricular, es necesario haber completado las horas y/o créditos mínimos establecidos por la IES, así como cualquier otro requisito establecido en su normativa interna.

---

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira  
Guaranda-Ecuador  
Teléfono: (593) 3220 6059  
[www.ueb.edu.ec](http://www.ueb.edu.ec)

---

**CONSEJO DIRECTIVO**

---

**QUE**, el Reglamento de Régimen Académico, en el Art. 33, establece que, “Un estudiante podrá reprobar hasta dos (2) veces la unidad de integración curricular, y solicitar autorización para cursarla por tercera (3) ocasión mediante los mecanismos definidos por la IES.

En caso que la IES ofrezca las dos (2) opciones de aprobación de la unidad de integración curricular, establecidos en el Art. precedente, podrá cambiarse una única vez de opción mediante el proceso que establezca

**QUE**, el Estatuto de la Universidad Estatal de Bolívar en el artículo 44.- Atribuciones del Consejo Directivo, literal c, manifiesta: Emitir resoluciones para el funcionamiento de la gestión administrativa, académica, investigación y vinculación de la Facultad, acorde a la normativa legal;

**QUE**, en oficio No. 021-CEI-FCESFH-2022, de fecha 18 de enero de 2022, firmado por la Lcda. María de los Ángeles Bonilla, Msc, Coordinadora de la Carrera en el que hace la entrega los temas a desarrollarse en los Proyectos de Intervención Educativa con los estudiantes de los octavos ciclos paralelos “A, B y C” de la Carrera de Educación Inicial para el periodo académico noviembre 2021 – marzo 2022, remitido por el Lcdo. José Luis Vásquez Coordinador de la Unidad e Integración Curricular.

**RESUELVE:** “Aprobar el tema del Trabajo de Integración Curricular, titulado: “LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS DEL SUB NIVEL PREPARATORIA EN LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL “LA DOLOROSA” DE LA CIUDAD DE LOJA, CANTÓN LOJA, PERÍODO 2021 2022”, presentado por LIZBETH JHOANNA PACHECO MACAS y JULISSA ESTEPHANÍA GAGLAY CHACAN, estudiantes de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Educación Inicial, revisado y aprobado por el tutor/a: LCDO. MIGUEL LOMBEIDA CARBALLO, Msc. Profesor/a – Investigador/a de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas”.

Notifíquese. -

Atentamente,



Firmado electrónicamente por:  
**GUIDO FRANCISCO  
MORENO DEL POZO**

**Dr. C. FRANCISCO MORENO DEL POZO  
DECANO**

FMDP/Marcela N.



## Anexo N°3

### Certificado de ejecución de Investigación

#### CERTIFICADO DE EJECUCIÓN DE INVESTIGACIÓN

Yo, Padre Néstor Alcívar Chávez Manzanilla, en calidad de rector de la Unidad Educativa Fiscomisional “La Dolorosa” a petición de la parte interesada

#### CERTIFICO:

Que las Señoritas **PACHECO MACAS LIZBETH JHOANNA** con C.I 1150331443 y **GAGLAY CHACAN JULISSA ESTEPHANIA** con C.I 0955333851, estudiantes de la carrera de Educación Inicial de la Universidad Estatal de Bolívar, ejecutaron en esta institución el trabajo de integración curricular titulado : **LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS DE 5 A 6 DEL SUB NIVEL PREPARATORIA EN LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL “LA DOLOROSA” DE LA CIUDAD DE LOJA , CANTÓN LOJA , PERIODO 2021-2022** , cumpliendo con los horarios establecidos por la institución.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, facultando al interesado hacer el uso del presente documento, como tuviere conveniente, siempre dentro del marco de la ética y de la honradez.

Loja, 20 de junio de 2022

  
Padre Néstor Alcívar Chávez M.  
RECTOR



## Ficha de Observación

N°	HABILIDADES Y DESTREZAS OBSERVADAS	RANGO		
		SI	NO	A VECES
1	Muestran interés al momento de recibir clases			
2	Participan activamente en las actividades que le solicitan			
3	Responden las preguntas sin complicaciones			
4	Reciben llamados de atención frecuentemente			
5	Se entretienen con facilidad en situaciones de su alrededor			
6	Al final de la clase muestran dominio en la destreza tratada			
7	Muestran aburrimiento o cansancio al terminar la clase			

**Elaborado por:** Julissa Gaglay , Lizbeth Pacheco

**Fuente:** Niños de la Unidad Educativa “La Dolorosa”

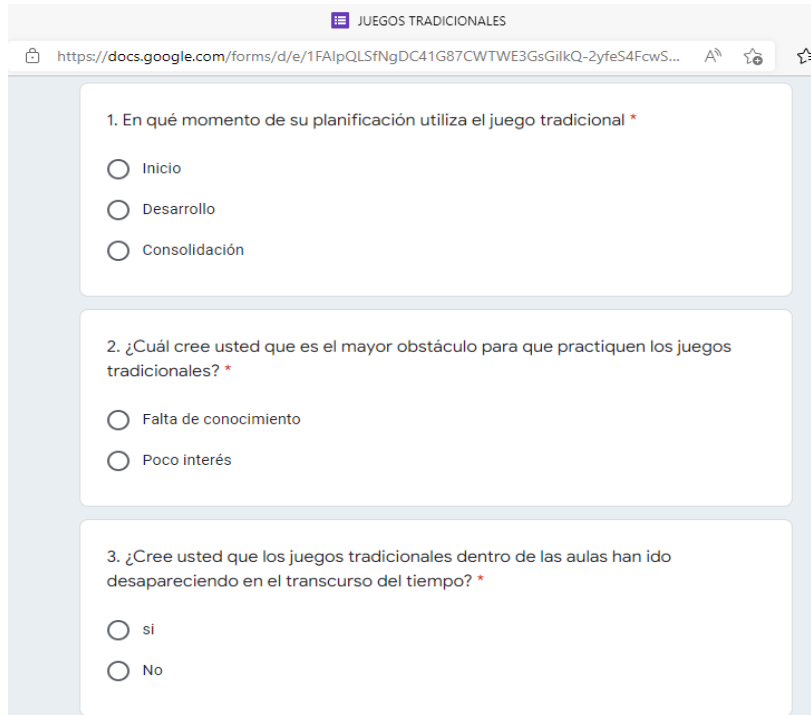
## Encuesta

Captura y Link de la encuesta en Google Formularios aplicada a docentes de la Unidad Educativa Fiscomisional “La Dolorosa” del sub nivel preparatoria.

### Link:

[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfNgDC41G87CWTWE3GsGilkQ-2yfeS4FcwS3CoxOTvqU3xBwQ/viewform?usp=sf\\_link](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfNgDC41G87CWTWE3GsGilkQ-2yfeS4FcwS3CoxOTvqU3xBwQ/viewform?usp=sf_link)

### Imagen 1



The image shows a screenshot of a Google Form titled "JUEGOS TRADICIONALES". The form contains three questions:

1. En qué momento de su planificación utiliza el juego tradicional \*
  - Inicio
  - Desarrollo
  - Consolidación
2. ¿Cuál cree usted que es el mayor obstáculo para que practiquen los juegos tradicionales? \*
  - Falta de conocimiento
  - Poco interés
3. ¿Cree usted que los juegos tradicionales dentro de las aulas han ido desapareciendo en el transcurso del tiempo? \*
  - si
  - No

**Elaborado por:** Julissa Gaglay , Lizbeth Pacheco  
**Fuente:** Docentes Unidad Educativa “La Dolorosa”

## Imagen 2

JUEGOS TRADICIONALES

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfNgDC41G87CWTWE3GsGilkQ-2yfeS4FcwS...>

4. ¿Conoce usted las características centrales del juego tradicional, en caso de ser afirmativa emitir 3 de ellas? Si su respuesta es negativa pase a la siguiente pregunta.

Tu respuesta \_\_\_\_\_

5. Desde su experiencia considera que captar la atención de los niños es un reto que debemos de enfrentar hoy en día los docentes. \*

Sí

No

6. ¿Usted conoce el porcentaje de atención que los niños pueden alcanzar mediante la aplicación de juegos tradicionales? Si su respuesta es sí cuanto es el porcentaje. \*

Tu respuesta \_\_\_\_\_

7. Considera usted que hoy en día los docentes dan prioridad a herramientas pedagógicas virtuales para enseñar dejando atrás los juegos tradicionales. \*

**Elaborado por:** Julissa Gaglay , Lizbeth Pacheco

**Fuente:** Docentes Unidad Educativa “La Dolorosa”



## Fotografías

**Imagen 1**



**Elaborado por:** Julissa Gaglay ,Lizbeth Pacheco  
**Fuente:** Unidad Educativa “La Dolorosa”

**Imagen 2**



**Elaborado por:** Julissa Gaglay ,Lizbeth Pacheco  
**Fuente:** Unidad Educativa “La Dolorosa”

**Imagen 3**



**Elaborado por:** Julissa Gaglay, Lizbeth Pacheco  
**Fuente:** Unidad Educativa “La Dolorosa”

**Imagen 4**



**Elaborado por:** Julissa Gaglay ,Lizbeth Pacheco  
**Fuente:** Unidad Educativa “La Dolorosa”

**Imagen 5**



**Elaborado por:** Julissa Gaglay , Lizbeth Pacheco  
**Fuente:** Unidad Educativa "La Dolorosa"


**Imagen 6**



**Elaborado por:** Julissa Gaglay , Lizbeth Pacheco  
**Fuente:** Unidad Educativa "La Dolorosa"

# Anexo N° 4

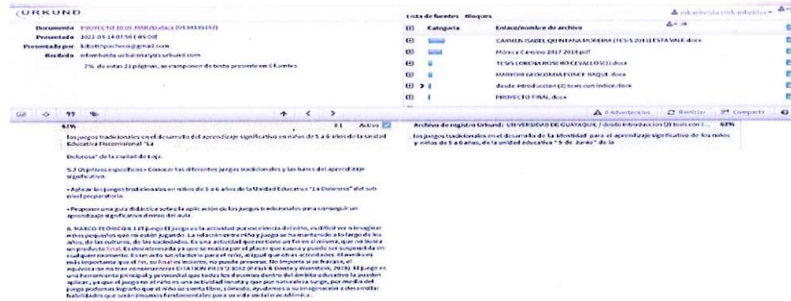
## URKUND

	<b>UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR</b>	<b>UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS</b>
<b>CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL</b>		

### MEMORANDUM

**PARA:** Lic. José Luis Vásquez, MSc.  
**CC:** Lic. María de los Ángeles Bonilla, MSc.  
**DE:** Lic. Miguel Lombeida Carballo, MSc.  
**ASUNTO:** Informe de URKUND  
**FECHA:** 13 de julio de 2022

Adjunto al presente, sírvase encontrar el documento final del Trabajo de Integración Curricular – Proyecto De Investigación titulado: **“LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DEL AAPPRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS DEL SUB NIVEL DE PREPARATORIA EN LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL “LA DOLOROSA” DE LA CIUDAD DE LOJA, CANTÓN LOJA PERÍODO 2021-2022.”**, elaborado por las Srtas. **Pacheco Macas Lizbeth Jhoanna y Gaglay Chacan Julissa Estephania**, bajo mi dirección, previa a la obtención del título de **LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN INICIAL**, la misma que cumple con los componentes que exige la reglamentación de la Unidad de la Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar e incluye el informe de la herramienta URKUND, el cual avala los niveles del 7% de similitud y el 95% de originalidad del trabajo investigativo.



Atentamente;

Lic. Miguel Lombeida Carballo, MSc.  
**TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**