



UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN,
SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**



JUEGOS TRADICIONALES PARA EL FORTALECIMIENTO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN FÍSICA EN LOS NIÑOS DE TERCERO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PARALELO “A” DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ROBERTO ALFREDO ARREGUI CHAUVIN” DEL CANTÓN GUARANDA PROVINCIA BOLÍVAR EN EL PERIODO ACADÉMICO 2022 -2023.

AUTORES:

AMANGANDI QUILLE JORGE LUIS

SHUISHI BANSHUY JULIO EDUARDO

TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR OPCIÓN PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO A OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADOS EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA.

NOVIEMBRE 2022 –MARZO 2023



UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

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



CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

JUEGOS TRADICIONALES PARA EL FORTALECIMIENTO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN FÍSICA EN LOS NIÑOS DE TERCERO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PARALELO “A” DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ROBERTO ALFREDO ARREGUI CHAUVIN” DEL CANTÓN GUARANDA PROVINCIA BOLÍVAR EN EL PERIODO ACADÉMICO 2022 -2023.

AUTORES:

**AMANGANDI QUILLE JORGE LUIS
SHUISHI BANSHUY JULIO EDUARDO**

TUTOR:

LIC. OLMEDO CHAVEZ GAVILANEZ

TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR OPCIÓN PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO A OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADOS EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA.

2023

I. DEDICATORIA

Este trabajo investigativo está dedicado a Dios por regalarme vida y salud para alcanzar un logro muy importante en mi formación profesional. A mis padres, por brindarme apoyo emocional y depositar su confianza en mi durante todo mi proceso de formación, gracias a sus palabras de ánimo pude superar los obstáculos que se presentaron y así terminar con éxito esta etapa académica.

Amangandi Quille Jorge Luis

El presente trabajo investigativo se lo dedico, en primer lugar, a Dios por brindarme vida y salud e iluminar mi camino. En segundo lugar, dedico este logro tan significativo a mis queridos padres por acompañarme en este proceso con su apoyo emocional y con sus palabras de aliento en los momentos difíciles que me permitieron culminar exitosamente una etapa estudiantil que nos abre paso a una vida profesional.

Shuishi Banshuy Julio Eduardo

II. AGRADECIMIENTO

Agradecemos a Dios por permitirnos vivir y gozar de salud para superar los obstáculos que se presentaron en nuestro camino, de modo que se pudo concluir exitosamente este proyecto de investigación. Así mismo, agradecemos a nuestros padres por apoyarnos económica y emocionalmente. Se agradece a la prestigiosa Universidad Estatal de Bolívar, en especial a todos los docentes de la carrera de Educación básica que fueron nuestros guías y compartieron sus conocimientos y experiencias que nos ha sido gratificante. De la misma manera, se agradece a la Unidad Educativa “Luis Alfredo Arregui Chauvin” que nos abrieron las puertas para llevar a cabo nuestra investigación.

Los autores

III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR



UNIVERSIDAD
ESTATAL
DEBOLIVAR

UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

FACULTAD DE
CIENCIAS DE
LA EDUCACIÓN

III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Lic. OLMEDO CHÁVEZ GAVILÁNEZ. MSc.

CERTIFICA

El suscrito, Lic. Olmedo Chávez Gavilánez, docente de la Universidad Estatal de Bolívar de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas, certifica; que los señores estudiantes, **JORGE LUIS AMANGANDI QUILLE** y **JULIO EDUARDO SHUISHI BANSHUY**, de octavo ciclo de Educación Básica, realizan el Proyecto de Investigación, bajo mi dirección, habiendo cumplido con las disposiciones reglamentarias establecidas para el efecto, con el tema: **“JUEGOS TRADICIONALES PARA EL FORTALECIMIENTO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN FÍSICA EN LOS NIÑOS DE TERCERO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PARALELO “A” DE LA UNIDAD EDUCATIVA ROBERTO ALFREDO ARREGUI CHAUVIN DEL CANTÓN GUARANDA PROVINCIA BOLÍVAR EN EL PERIODO ACADÉMICO 2022 -2023”**

Guaranda, 14 marzo del 2023

Lic. OLMEDO CHÁVEZ GAVILÁNEZ MSc.

TUTOR DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN



Notaría Tercera del Cantón Guaranda
Msc. Ab. Henry Rojas Narvaez
Notario



rio...

N° ESCRITURA: 20230201003P01507

DECLARACION JURAMENTADA

OTORGADA POR: SHUISHI BANSUY JULIO EDUARDO y AMANGANDI QUILLE JORGE LUIS

INDETERMINADA DI: 2 COPIAS

H.R. Factura: 001-006-000004075

En la ciudad de Guaranda, capital de la provincia Bolívar, República del Ecuador, hoy día seis de Julio del dos mil veintitres, ante mi Abogado HENRY ROJAS NARVAEZ, Notario Público Tercero del Cantón Guaranda, comparecen SHUISHI BANSUY JULIO EDUARDO, soltero, de ocupación estudiante, domiciliado en la Ciudad de San Miguel Provincia Bolívar y de paso por este lugar, con celular número (0981935974); y AMANGANDI QUILLE JORGE LUIS, soltero de ocupación estudiante, domiciliado en esta Ciudad de Guaranda Provincia Bolívar, con celular número (0985422884), por sus propios y personales derechos, obligarse a quienes de conocerles doy fe en virtud de haberme exhibido sus documentos de identificación y con su autorización se ha procedido a verificar la información en el Sistema Nacional de Identificación Ciudadana; bien instruidos por mí el Notario con el objeto y resultado de esta escritura pública a la que proceden libre y voluntariamente, advertido de la gravedad del juramento y las penas de perjurio, me presentan su declaración Bajo Juramento declaran lo siguiente manifestamos que el criterio e ideas emitidas en el presente trabajo de investigación titulado "JUEGOS TRADICIONALES PARA EL FORTALECIMIENTO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN FÍSICA EN LOS NIÑOS DE TERCERO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PARALELO "A" DE LA UNIDAD EDUCATIVA ROBERTO ALFREDO ARREGUI CHAUVIN DEL CANTÓN GUARANDA PROVINCIA BOLÍVAR EN EL PERIODO ACADÉMICO 2022 -2023."; es de nuestra exclusiva responsabilidad en calidad de autores, previo a la obtención del título de Licenciados En Ciencias De La Educación, Mención: Educación Básica en la Universidad Estatal de Bolívar, Es todo cuanto podemos declarar en honor a la verdad, la misma que hacemos para los fines legales pertinentes. **HASTA AQUÍ LA DECLARACIÓN JURADA.** La misma que elevada a escritura pública con todo su valor legal. Para el otorgamiento de la presente escritura pública se observaron todos los preceptos legales del caso, leída que les fue a los comparecientes por mí el Notario en unidad de acto, aquellos se ratifican quedando incorporado al protocolo de esta notaria y firma conmigo de todo lo cual doy Fe.

SHUISHI BANSUY JULIO EDUARDO

c.c.0650499155

AMANGANDI QUILLE JORGE LUIS

c.c. 020231304-5

AB. HENRY ROJAS NARVAEZ

NOTARIO PUBLICO TERCERO DEL CANTON GUARANDA


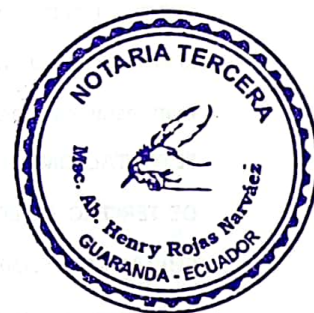


EL NOTA...

IV. AUTORIA NOTARIADA

Las ideas y criterios y propuestas expuestas en el presente informe final del proyecto de investigación con el tema **"JUEGOS TRADICIONALES PARA EL FORTALECIMIENTO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN FÍSICA EN LOS NIÑOS DE TERCERO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PARALELO "A" DE LA UNIDAD EDUCATIVA "ROBERTO ALFREDO ARREGUI CHAUVIN" DEL CANTÓN GUARANDA PROVINCIA BOLÍVAR EN EL PERIODO ACADÉMICO 2022 - 2023.**"; elaborado por Amangandi Quille Jorge Luis y Shuishi Banshui Julio Eduardo, previo a obtener el título de Licenciados en Ciencias de la Educación, es inédito y garantizado su autenticidad, responsabilizándose por los contenidos obtenidos en este trabajo de investigación.

ATENTAMENTE:



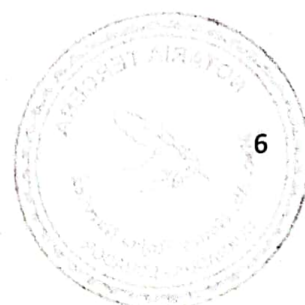
Amangandi Quille Jorge Luis

020231304-5



Y Shuishi Banshui Julio Eduardo

065049915-5



DERECHOS DE AUTOR

Nosotros Shuishi Banshuy Julio Eduardo y Amangandi Quille Jorge Luis portadores de la Cédula de Identidad No. 0650499155 y No. 0202313045 en calidad de autores y titulares de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Titulación: **“JUEGOS TRADICIONALES PARA EL FORTALECIMIENTO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN FÍSICA EN LOS NIÑOS DE TERCERO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PARALELO “A” DE LA UNIDAD EDUCATIVA ROBERTO ALFREDO ARREGUI CHAUVIN DEL CANTÓN GUARANDA PROVINCIA BOLÍVAR EN EL PERIODO ACADÉMICO 2022 -2023”**, modalidad pregrado, de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN, concedemos a favor de la Universidad Estatal de Bolívar, una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Conservamos a nuestro favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizamos a la Universidad Estatal de Bolívar, para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de titulación en el Repositorio Digital, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Los autores declaran que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.



Firmado electrónicamente por:
JULIO EDUARDO
SHUISHI BANSHUY

Shuishi Banshuy Julio Eduardo



Firmado electrónicamente por:
JORGE LUIS
AMANGANDI QUILLE

Amangandi Quille Jorge Luis

V. ÍNDICE

I. DEDICATORIA	1
II. AGRADECIMIENTO	2
III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR.....	3
IV. AUTORÍA NOTARIADA.....	4
V.ÍNDICE	5
VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL	11
VII. ABSTRACT	12
VIII. INTRODUCCIÓN	13
1. TEMA 15	
2. ANTECEDENTES	16
3. PROBLEMA.....	18
3.1. Descripción del problema	18
3.2. Delimitación del problema.....	19
3.2.4. Delimitación del contenido:.....	19
3.3. Formulación del problema	19
4. JUSTIFICACIÓN	20
5. OBJETIVOS	22
5.1. Objetivo General.....	22
5.2. Objetivos Específicos	22

6. MARCO TEÓRICO	23
6.1. TEORÍA CIENTÍFICA	23
6.1.1. EL JUEGO	23
5. Características del Juego.....	27
Clasificación de los Juegos	28
Actividad.....	28
Participantes.....	29
Espacio.....	30
Importancia del Juego	30
6.1.2. JUEGOS TRADICIONALES.....	31
Diferencia entre los juegos populares y los juegos tradicionales	31
Los juegos tradicionales en la cultura indígena del Ecuador.....	33
Características de los Juegos Tradicionales.....	33
Clasificación de los Juegos Tradicionales	34
Importancia de los Juegos Tradicionales	35
6.1.3. EDUCACIÓN.....	36
Importancia de la educación	37
6.1.4. PEDAGOGÍA	37
La importancia de la pedagogía de Kant	38
6.1.5. ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA EDUCACIÓN FÍSICA.....	38

Enseñanza y aprendizaje	38
Educación física	39
Objetivos de la educación física	39
Las habilidades motoras básicas	40
Importancia de la Educación Física	40
6.1.6. LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA FORTALECER LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA EDUCACIÓN FÍSICA 41	
Los objetivos de la aplicación de los juegos tradicionales en la enseñanza de la educación física	41
La importancia de la aplicación de los juegos tradicionales en la enseñanza de la educación física	41
6.2. TEORÍA LEGAL.....	42
6.3. TEORÍA REFERENCIAL.....	44
7. MARCO METODOLÓGICO.....	46
7.1. Enfoque de la investigación	46
7.2. Diseño o tipo de estudio.....	46
7.3. Métodos	47
7.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	47
7.5. Universo y muestra	48
7.6. Procesamiento de información.....	48
8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS	50
8.1. Matriz de análisis e interpretación de las respuestas obtenidas en la	7

entrevista dirigida al docente de educación física del tercer año de EGB paralelo "A" 50

8.2. Análisis e interpretación de los resultados obtenidos en la encuesta aplicada a los estudiantes del tercer año de EGB paralelo "A"	61
Gráfico 2	61
2. ¿Usted sabe qué son los Juegos Tradicionales?.....	61
Tabla 2	61
Gráfico 3	62
3. ¿A usted le gusta los juegos tradicionales?.....	62
Tabla 3	62
Gráfico 4	63
4. ¿Usted que prefiere hacer? (Solo puede seleccionar una opción)	63
Tabla 4	63
Gráfico 5	64
5. ¿Su docente realiza juegos tradicionales en las clases de Cultura Física?Tabla 5 65	
Gráfico 6	65
6. ¿Usted cuándo practica los juegos tradicionales? (Puede seleccionar varias opciones).....	65
Gráfico 7	66
7. ¿Usted con qué frecuencia practica los juegos tradicionales fuera de la escuela?66	
Gráfico 8	67

8. Seleccione los juegos tradicionales que conoce. (Puede seleccionar varias opciones).....	68
Gráfico 9	69
9. ¿Te gustaría aprender los juegos tradicionales que no conoces?.....	70
Tabla 9	70
Gráfico 10	70
8.3. Análisis e interpretación del diario de campo.....	71
9. CONCLUSIONES	73
10. PROPUESTA.....	74
TÍTULO	74
INTRODUCCIÓN	75
OBJETIVOS	76
Objetivo General:.....	76
Objetivos Específicos:	76
DESARROLLO	77
PLAN OPERATIVO	78
11. BIBLIOGRAFÍA	92
12. ANEXOS	96
Anexo 1. Resolución de Consejo Directivo.....	96
Anexo 2 .Certificado de la UE “Roberto Alfredo Arregui Chauvin”	98
Anexo 3. Informe de plagio	99

Anexo 4. Informe de tutorías	100
Anexo 5. Instrumento de la entrevista piloto	100
Anexo 6. Instrumento de la entrevista	102
Anexo 7. Instrumento de la encuesta	104
Anexo 8. Instrumento de la observación directa.....	106
Anexo 9. Árbol de problemas	108
Anexo 10. Cuadro de involucrados.....	109
Anexo 11. Ubicación de la Institución en Google Maps	110
Anexo 12. Aplicación del instrumento de la entrevista piloto.....	110
Anexo 13. Aplicación de la entrevista	110
Anexo 14. Aplicación de la encuesta.....	111
Anexo 15. Entrega y socialización de la guía didáctica al docente de educación física.....	111
Anexo 16. Nómina de la asistencia de los estudiantes del tercer año de EGB paralelo “A”	112
Anexo 17. Aplicación parcial de la propuesta por parte de Jorge Amangandi yJulio Shuishi	113

VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL

El presente proyecto investigativo se llevó a cabo en la Unidad Educativa “Roberto Alfredo Arregui Chauvin” del cantón Guaranda, en el que se plantea el siguiente problema: ¿Los juegos tradicionales fortalecen el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de educación física en los estudiantes de tercer año de EGB? cuya alternativa de solución a esta problemática es el diseño de una guía didáctica con juegos tradicionales de la cultura indígena para fortalecer la identidad ecuatoriana. Por lo tanto, el propósito de este estudio fue determinar la importancia que tiene la aplicación de juegos tradicionales para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de educación física en los estudiantes de tercer año a través de una revisión literaria científica. El diseño metodológico sigue el enfoque mixto, se aplicaron los instrumentos de recolección de datos a la población de 22 estudiantes y un docente de educación física. Los resultados revelaron que los juegos tradicionales fortalecen el proceso de enseñanza y aprendizaje de educación física al permitir la adquisición de nuevos conocimientos en áreas como el movimiento corporal, la psicomotricidad y la motricidad gruesa y fina. Se concluye que los juegos tradicionales benefician el proceso educativo de los estudiantes de 3er año de educación básica y ayudan a mantener la cultura.

Palabras Clave: JUEGOS TRADICIONALES, ENSEÑANZA APRENDIZAJE, EDUCACIÓN FÍSICA, HABILIDADES Y DESTREZAS.

VII. ABSTRACT

The present research project was carried out in the Educational Unit "Roberto Alfredo Arregui Chauvin" of the Guaranda canton, in which the following problem is posed: Do traditional games strengthen the teaching-learning process of the subject of physical education in the students of the third year of EGB? The alternative solution to this problem is the design of a didactic guide with traditional games of the indigenous culture to strengthen the Ecuadorian identity. Therefore, the purpose of this study was to determine the importance of the application of traditional games to strengthen the teaching-learning process of the subject of physical education in third year students through a scientific literature review. The methodological design follows the mixed approach, the data collection instruments were applied to the population of 22 students and one physical education teacher. The results revealed that traditional games strengthen the teaching and learning process of physical education by allowing the acquisition of new knowledge in areas such as body movement, psychomotor skills and gross and fine motor skills. It is concluded that traditional games benefit the educational process of pupils in the 3rd year of basic education and help to maintain culture.

Keywords: TRADITIONAL GAMES, TEACHING AND LEARNING, PHYSICAL EDUCATION, SKILLS AND ABILITIES.

VIII. INTRODUCCIÓN

Los juegos tradicionales son una forma de diversión que ha sido disfrutada por generaciones y que está profundamente arraigada en la cultura de una comunidad. Se transmiten de manera oral o a través de la observación directa y suelen ser actividades colectivas que requieren la participación de múltiples jugadores.

Estos juegos están estrechamente relacionados con el entorno natural y cultural en el que se practican, a menudo se basan en las actividades cotidianas y rituales de una región específica. Aplicar juegos tradicionales en la enseñanza de educación física puede ser altamente ventajoso para los alumnos, ya que estos juegos pueden emplearse en el aula para mejorar su experiencia de aprendizaje y lograr diversos objetivos educativos.

Por esto, el juego es un punto clave en este proyecto investigativo, ya que está encaminado a la aplicación de juegos tradicionales para fortalecer la enseñanza aprendizaje de la educación física en el subnivel elemental de manera dinámica, divertida, y eficaz.

El cumplimiento de este proyecto de investigación es de gran importancia social y educativa ya que permite que los estudiantes de tercer año puedan recuperar las prácticas indígenas de nuestro país que están desapareciendo debido al avance tecnológico. Además, de llevar estas prácticas a sus hogares y compartirlas con sus familiares.

La investigación se compone del análisis del problema a distintos niveles (macro, meso y micro), la formulación del problema, la justificación y los objetivos generales y específicos para destacar los aspectos relevantes del tema investigado. En el marco teórico, se aborda la teoría científica junto con sus variables correspondientes, así como la teoría legal y referencial. En la metodología, se especifica el enfoque de investigación, el diseño o tipo de estudio, los métodos, técnicas e instrumentos utilizados para recopilar y procesar la información, la población y muestra. Por último, en el análisis e interpretación de resultados se presentan los hallazgos obtenidos del instrumento de investigación y se exponen las conclusiones del proyecto.

Al diseñar una guía didáctica de juegos tradicionales de la cultura indígena, estamos contribuyendo al proceso educativo de los estudiantes de tercer año y fortaleciendo su identidad ecuatoriana. Los resultados obtenidos fueron positivos, ya que los estudiantes demostraron un gran interés y motivación por aprender los juegos seleccionados.

1. TEMA

JUEGOS TRADICIONALES PARA EL FORTALECIMIENTO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN FÍSICA EN LOS NIÑOS DE TERCERO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PARALELO “A” DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ROBERTO ALFREDO ARREGUI CHAUVIN” DEL CANTÓN GUARANDA PROVINCIA BOLÍVAR EN EL PERIODO ACADÉMICO 2022 -2023.

2. ANTECEDENTES

Para llevar a cabo esta investigación hemos revisado y seleccionado algunos trabajos investigativos relacionados con la variable dependiente e independiente de nuestro tema.

Los juegos tradicionales propician experiencias gratificantes para los niños, de acuerdo con Gómez y Ramírez (2021), con el juego intercambian significados y modifican varios elementos de su vida cotidiana que moldean su identidad, de manera que valoran y reconocen su identidad y la de las demás personas que les rodean.

Ávila y Chungata (2019), en el estudio del juego como herramienta didáctica para la práctica de valores en EGB concluye que el juego es una estrategia didáctica que contribuye al desarrollo personal y de la misma manera permite fomentar una educación integral en cualquier nivel educativo, ya que en la práctica ofrece oportunidades de adquirir conocimiento de manera libre, basada en los valores y en la convivencia agradable en el espacio educativo.

Florez (2021), llevó a cabo una investigación sobre los juegos ancestrales en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la institución etnoeducativa San Rafael del Pájaro, con el objetivo de asignar un valor a la efectividad de aplicar los juegos ancestrales de la cultura seleccionada como una estrategia constructivista. En dicha investigación, la muestra fueron 20 alumnos, sus respectivos representantes legales y los docentes de la institución, se evidenció que esta estrategia lúdica ancestral refuerza su inteligencia, por lo que recomienda incluir este tipo de prácticas en el ámbito educativo y cotidiano.

En la misma línea, Cahuana y Cuarez (2021), desarrolló una investigación desde el enfoque cualitativo y etnográfico en el distrito de Rocchacc, provincia de Chincheros, Perú, sobre el juego tradicional como recurso pedagógico en una institución educativa intercultural bilingüe con el propósito de reconocer la importancia que tiene en este proceso educativo para que puedan desarrollar su motricidad, su mentalidad y desenvolverse en su vida cotidiana de manera positiva.

Se tomaron en cuenta a los docentes especializados en juegos tradicionales para la muestra, de quienes se pudieron extraer las siguientes conclusiones: en las instituciones educativas reconocen que dichos juegos transmiten rasgos sociales, conocimientos éticos, culturales y ancestrales; le brinda oportunidades de expresarse libremente sus pensamientos y sentimientos a través del diálogo y por último concluye que este tipo de juegos les beneficia dentro y fuera del aula.

En el estudio de Gaglay y Pacheco (2022), sobre los juegos tradicionales en el desarrollo del aprendizaje significativo del subnivel de preparatoria en la Unidad Educativa fiscomisional “La Dolorosa” de la ciudad de Loja manifestaron que la aplicación de su propuesta pedagógica durante 45 minutos en cada clase obtuvo resultados favorables demostrando que dichos juegos influyeron significativamente en el aprendizaje de una población de 28 estudiantes de primer año paralelo “A”.

3. PROBLEMA

3.1. Descripción del problema

Como es de conocimiento global, Arcos y Vásquez (2020), manifiestan que los juegos tradicionales expresan la diversidad cultural existente en cierta región geográfica, sin embargo, a medida que la tecnología avanza se han ido perdiendo las prácticas tradicionales, en consecuencia, las nuevas generaciones desconocen las ventajas que ofrecen en su proceso de enseñanza aprendizaje, pues con ellas impulsan su desarrollo físico, intelectual y emocional.

Si bien es cierto que en Ecuador se considera a los juegos tradicionales como patrimonio inmaterial, no se ha notado la proliferación de dichos juegos en el territorio nacional, debido a que los niños han sido acaparados por objetos tecnológicos que llaman más su atención, por ende, ya no se ven niños jugando al aire libre como antes solían hacerlo cuando aún no llegaba la tecnología a nuestro país (Salazar Churaco et al., (2021).

En consecuencia, en nuestro país se pierden las tradiciones y costumbres, siendo remplazadas por las culturas de otros países, que se han llegado a conocer gracias al alcance y facilidad que existe para acceder a las redes sociales a través de Internet, ahora desde pequeños los niños saben utilizar un teléfono inteligente mejor que un adulto y han adoptado identificarse y replicar modas, bailes y juegos que han visto en Tik Tok o YouTube, esto es notable dentro y fuera de las instituciones educativas, por lo que prefieren pasar varias horas jugando en celulares, computadoras, Tablet, Play Station, desde la comodidad de su casa en cualquier hora del día o con juguetes que se dirigen a control remoto.

Este cambio se ve reflejado en las instituciones educativas de Guaranda, en nuestra instancia en la Unidad Educativa “Roberto Alfredo Arregui Chauvin” se observa que en los recreos los niños juegan fútbol, baloncesto o con su celular, pero estos no se catalogan como juegos tradicionales y en la práctica docente se confunde con los juegos populares que significa que no le dan la debida importancia de rescatar nuestra identidad nacional.

Con esto la identidad ecuatoriana se ha desfortalecido, gracias a las practicas pre profesionales y prácticas de vinculación con la comunidad se han detectado algunas falencias por lo que concluimos que es necesario realizar un proyecto investigativo que permita planificar y recopilar aquellos juegos tradicionales que demuestran la riqueza y diversidad cultural existente en nuestro país, analizar cómo benefician y fortalecen la enseñanza aprendizaje de la educación física en los estudiantes de tercer año de educación general básica paralelo “A”. Así se seguiría transmitiendolas raíces de cada pueblo, sus costumbres, tradiciones y conocimientos tradicionalesde manera que tanto docentes como estudiantes se sientan orgullosos de su origen, evitando que pierdan el amor por el país. Para que esto se logre se necesita de la atención, motivación y participación del docente y estudiantes para generar un espacio de aprendizaje armónico y significativo.

3.2. Delimitación del problema

3.2.1. Delimitación espacial: El proyecto de investigación se desarrolló en la provincia Bolívar, cantón Guaranda, Unidad Educativa “Roberto Alfredo Arregui Chauvin”, ubicada en la ciudadela los Trigales.

3.2.2. Delimitación temporal: El proyecto de investigación se llevará a cabo en los meses de noviembre 2022 hasta marzo del 2023.

3.2.3. Delimitación poblacional: Estudiantes de tercer año y docente de educación física de tercer año de educación general básica paralelo “A”.

3.2.4. Delimitación del contenido:

CAMPO: Educativo. ÁREA: Educación física

ASPECTO: Los juegos tradicionales y el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de educación física.

3.3. Formulación del problema

Los juegos tradicionales fortalecen el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de educación física en los estudiantes de tercer año de educación general básica paralelo “A”, de la Unidad Educativa “Roberto Alfredo Arregui Chauvin” del cantón Guaranda, provincia Bolívar en el periodo académico 2022 -2023.

4. JUSTIFICACIÓN

La presente investigación se enfoca en el estudio de los juegos tradicionales para el fortalecimiento del proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de educación física en los estudiantes de tercer año de educación general básica paralelo “A”, jornada matutina de la Unidad Educativa “Roberto Alfredo Arregui Chauvin” en la ciudad de Guaranda. Es de gran **interés**, puesto que con la aparición de TikTok, Facebook, Instagram, YouTube, entre otras redes sociales, algunas prácticas tradicionales de la cultura indígena del Ecuador se han quedado en el olvido.

Por eso, este proyecto de investigación es de suma **importancia** social y educativa porque con su cumplimiento se rescatarán las prácticas indígenas de nuestro país, que por el acaparamiento tecnológico se están perdiendo. Además, al realizarse con estudiantes de tercer año que comprenden las edades de 7 a 8 años, su participación será más activa, ya que los juegos siempre les llaman la atención y así conocerán varios juegos que no requieren de muchos materiales que generen un gran costo al adquirirlos, pues estos pueden realizarse con objetos sencillos y fáciles de encontrar en su entorno o construirlos con sus compañeros y podrán replicarlos en sus hogares y compartir las experiencias con sus familiares.

El presente proyecto de investigación es **útil y novedoso**, ya que con el diseño de una guía didáctica que reúne los juegos tradicionales de la cultura indígena se fortalece nuestra identidad ecuatoriana con actividades lúdicas que resultan favorecedoras para los estudiantes porque estimulan su motricidad, coordinación, crecimiento personal e intelectual y mejoran sus destrezas y capacidades, sin olvidarse del respeto, dejando al lado las conductas agresivas y excluyentes que a veces se muestra hacia las culturas indígenas.

Es **pertinente** realizar este proyecto de investigación, ya que contribuye al área de educación física en el subnivel elemental. Los alumnos tienen la oportunidad de participar en diversas prácticas corporales y reconocer cómo sus diferentes tipos de aprendizajes (conceptuales, procedimentales como actitudinales) contribuyen a construir autoconfianza y resolver satisfactoriamente los desafíos de estas prácticas.

Los **beneficiarios** directos son el docente de cultura física y los estudiantes de tercer año paralelo “A”, puesto que en la guía didáctica se emplean metodologías constructivistas y lúdicas que permiten al estudiante relacionar sus conocimientos previos con los nuevos contenidos que se enseñan en la clase de educación física. Gracias a esta combinación los estudiantes pueden generar un aprendizaje colaborativo y significativo en su vida cotidiana. Los familiares también se benefician indirectamente porque pueden aprender, practicar los juegos tradicionales y mejorar la comunicación entre padres e hijos.

Es **factible** llevar a cabo este proyecto investigativo porque no representa un costo elevado para adquirir los insumos de oficina que son necesarios para cumplir con los objetivos planteados, el trámite para obtener los permisos de ingreso a la institución tampoco son tan complicados, aunque si requieren de tiempo, este no representan un alto año de dificultad, además en la unidad educativa las autoridades y el personal docente se han mostrado interesados en colaborar y participar en la investigación.

5. OBJETIVOS

5.1. Objetivo General

Determinar la importancia de aplicar los juegos tradicionales para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de educación física en los estudiantes de tercer año de educación general básica paralelo “A”, de la Unidad Educativa “Roberto Arregui Chauvin” del cantón Guaranda, provincia Bolívar en el periodo académico 2022 -2023.

5.2. Objetivos Específicos

- Analizar los juegos tradicionales para describir los beneficios que aportan al proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de educación física con los estudiantes de tercer año de educación general básica paralelo “A”.
- Identificar los juegos tradicionales que aplica el docente de educación física para analizar la importancia que tiene en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de educación física.
- Diseñar una guía didáctica con juegos tradicionales de la cultura indígena para fortalecer la identidad ecuatoriana en la clase de educación física de los estudiantes de tercer año de educación general básica paralelo “A”.

6. MARCO TEÓRICO

6.1. TEORÍA CIENTÍFICA

6.1.1. EL JUEGO

El juego es una actividad humana que involucra la participación de una o más personas y puede ser desarrollada por diversión, entretenimiento o aprendizaje. Los juegos pueden ser clasificados en diferentes categorías, como juegos de mesa, juegos deportivos, juegos electrónicos, juegos de rol, entre otros.

Los objetivos de un juego pueden variar dependiendo del tipo de juego y su diseño. Aquí hay algunos objetivos comunes que se encuentran en muchos juegos:

- **Ganar:** Este es el objetivo principal de muchos juegos y consiste en vencer a los demás jugadores o a la computadora.
- **Superar obstáculos:** En este tipo de juegos, el objetivo es superar diferentes desafíos u obstáculos que se presentan a lo largo del juego.
- **Alcanzar un puntaje alto:** En algunos juegos, el objetivo es lograr un puntaje lo más alto posible, ya sea a través de la acumulación de puntos o la resolución de desafíos.
- **Completar misiones:** En algunos juegos, el objetivo es completar una serie de misiones o tareas que llevan al jugador a través de la historia del juego.
- **Desarrollar habilidades:** Algunos juegos están diseñados para ayudar a los jugadores a desarrollar habilidades específicas, como la resolución de problemas, la toma de decisiones rápidas, etc.
- **Socialización:** Algunos juegos están diseñados para ser jugados en grupo y su objetivo principal es fomentar la interacción y la socialización entre los jugadores.
- **Diversión y entretenimiento:** En última instancia, muchos juegos tienen como objetivo brindar diversión y entretenimiento a los jugadores.
- **Entretenimiento:** muchos juegos se desarrollan con el propósito de proporcionar diversión y entretenimiento a los jugadores.
- **Competencia:** muchos juegos están diseñados para ser competitivos y desafiantes, y para animar a los jugadores a superarse a sí mismos y a otros jugadores.

- Aprendizaje: algunos juegos están diseñados para enseñar habilidades, conocimientos o valores a los jugadores.
- Desarrollo social: algunos juegos están diseñados para fomentar la interacción y el desarrollo social entre los jugadores.
- Relax: otros juegos están diseñados para ayudar a los jugadores a relajarse y reducir el estrés (Meneses Montero y Monge Alvarado, (2001).

En general, los objetivos de los juegos pueden ser múltiples y variar según el juego y los jugadores.

Jean Piaget fue un psicólogo y filósofo suizo que dedicó gran parte de su carrera al estudio del desarrollo cognitivo en niños. Según los estudios de Piaget, el juego es una actividad fundamental en el desarrollo cognitivo y social de los niños. Describió el juego como una actividad que es autónoma, voluntaria y libre de consecuencias. A través del juego, los niños pueden explorar el mundo que les rodea, experimentar con diferentes situaciones y roles, y desarrollar habilidades sociales y cognitivas. También desarrolló una teoría sobre las etapas del desarrollo cognitivo, que describe cómo los niños pasan por diferentes etapas de pensamiento a medida que crecen y maduran (Pacheco García, 2010).

Según esta teoría, los niños pasan por cuatro etapas de desarrollo cognitivo: la etapa sensorio motora, la etapa preoperatoria, la etapa de operaciones concretas y la etapa de operaciones formales.

- En la etapa sensorio motora, que abarca desde el nacimiento hasta los 2 años, los niños aprenden a través de la exploración sensorial y la manipulación de objetos. En esta etapa, el juego es una actividad fundamental que les permite experimentar con diferentes objetos y desarrollar habilidades motoras.
- En la etapa preoperatoria, que abarca desde los 2 hasta los 7 años, los niños comienzan a desarrollar el pensamiento simbólico y la capacidad de imaginar situaciones y eventos. En esta etapa, el juego simbólico es una actividad clave que les permite representar situaciones imaginarias y desempeñar diferentes roles.
- En la etapa de operaciones concretas, que abarca desde los 7 hasta los 12 años, los niños comienzan a desarrollar la capacidad de pensar lógicamente y realizar

operaciones mentales. En esta etapa, el juego de reglas y los juegos de mesa son actividades importantes que les permiten practicar y desarrollar habilidades matemáticas y de resolución de problemas.

- Finalmente, en la etapa de operaciones formales, que abarca desde los 12 años en adelante, los niños desarrollan la capacidad de pensar abstractamente y de razonar hipotéticamente. En esta etapa, el juego de roles y los juegos de estrategia son actividades importantes que les permiten practicar y desarrollar habilidades sociales y cognitivas más avanzadas (Pacheco García, 2010).

En pocas palabras, el juego es una actividad fundamental en el desarrollo cognitivo y social de los niños. A través del juego, los niños pueden experimentar, explorar y aprender de manera autónoma y libre de consecuencias, lo que les permite desarrollar habilidades y capacidades importantes a lo largo de su vida.

Según Gaglay y Pacheco (2022), el uso del juego es esencial y fundamental para todos los educadores en el campo de la educación, ya que el juego es una actividad intrínseca y natural en los niños. A través del juego, podemos permitir que los niños se sientan libres y cómodos, y ayudamos a desarrollar su imaginación y habilidades que serán fundamentales para su vida social y académica.

En sí, el juego es una actividad que tiene una función adaptativa en el desarrollo de los animales y los seres humanos. El juego permite a los animales jóvenes y a los niños practicar habilidades y comportamientos importantes para su supervivencia y éxito en la vida futura, al mismo tiempo que experimentan la alegría y la satisfacción de explorar el mundo y aprender nuevas habilidades y conocimientos.

Lev Vygotsky, psicólogo y pedagogo ruso que desarrolló una teoría del desarrollo cognitivo y del aprendizaje social en la infancia, pues consideraba el juego como una actividad fundamental para el desarrollo cognitivo y social de los niños. Según la teoría de Vygotsky, el juego es una actividad libre y voluntaria que permite a los niños explorar el mundo, desarrollar su creatividad y su imaginación, y experimentar con diferentes roles y situaciones sociales. A través del juego, los niños aprenden a interactuar con su entorno, a desarrollar habilidades motoras, lingüísticas y cognitivas, y a comprender las reglas y

normas sociales. Distinguía entre dos tipos de juegos: el juego simbólico y el juego de reglas. El juego simbólico es aquel en el que los niños utilizan objetos y situaciones imaginarias para representar situaciones reales o abstractas. Por ejemplo, un niño puede jugar a ser un médico y curar a sus muñecas, o a ser un astronauta y viajar al espacio. El juego simbólico permite a los niños experimentar con diferentes roles y situaciones, y desarrollar su capacidad para imaginar y representar el mundo. El juego de reglas, por su parte, implica seguir un conjunto de normas y reglas preestablecidas. Este tipo de juego incluye los deportes, los juegos de mesa y otros juegos con reglas específicas. A través del juego de reglas, los niños aprenden a respetar las normas, a seguir instrucciones y a trabajar en equipo (Vigotsky, 1978).

En resumidas palabras, el juego tiene un papel fundamental en el aprendizaje y en el desarrollo cognitivo y social de los niños. A través del juego, los niños pueden explorar el mundo, experimentar con diferentes situaciones y roles, y desarrollar su creatividad y su capacidad para resolver problemas. Por lo tanto, es importante fomentar el juego libre y voluntario en la infancia, y proporcionar a los niños el tiempo y los recursos necesarios para explorar y experimentar con su entorno.

Marta Ruiz Gutiérrez es una experta en juegos y juguetes, que ha dedicado gran parte de su carrera a estudiar los beneficios del juego en la infancia. Según su enfoque, el juego es una actividad fundamental para el desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños (Ruiz Gutiérrez, 2017).

Para Ruiz Gutiérrez (2017), el juego tiene cuatro elementos clave:

1. Es una actividad libre y voluntaria: El juego es una actividad que los niños realizan por elección propia, no por obligación. Por tanto, debe ser una actividad placentera y sin presiones.
2. Es una actividad imaginativa y creativa: El juego implica la creación de situaciones imaginarias y la posibilidad de experimentar diferentes roles y situaciones. Esto fomenta la creatividad y la capacidad de resolver problemas.
3. Es una actividad social: El juego puede ser una actividad individual, pero también es una actividad social, ya que implica la interacción con otros niños y adultos. Esto fomenta la empatía, la cooperación y la comunicación.

4. Es una actividad que implica movimiento: El juego implica movimiento físico, lo que es importante para el desarrollo motor y para mantener una buena salud.

Se destaca la importancia de que los adultos proporcionen un entorno adecuado para el juego de los niños. Esto implica ofrecer juguetes y materiales variados, así como dedicar tiempo y espacio para el juego. Además, los adultos deben respetar el juego de los niños, no imponer reglas ni interferir en exceso (Ruiz Gutiérrez, 2017).

5. Características del Juego

Los juegos tienen muchas características diferentes que los hacen únicos y atractivos para diferentes grupos de personas. Algunas de las características más comunes incluyen:

- **Interacción:** La mayoría de los juegos se caracterizan por la interacción entre el jugador y el juego. Esto puede incluir tomar decisiones, realizar acciones y resolver puzzles.
- **Objetivos:** Todos los juegos tienen un objetivo específico o una serie de objetivos que el jugador debe alcanzar para ganar el juego.
- **Reglas:** Cada juego tiene un conjunto de reglas que deben seguirse para jugar de manera justa y adecuada.
- **Imaginación:** Muchos juegos requieren que los jugadores imaginen un mundo o un escenario, y esto puede ser una forma divertida de estimular la imaginación y la creatividad.
- **Competencia:** Algunos juegos son competitivos, lo que significa que los jugadores compiten entre sí para ver quién puede ganar.
- **Colaboración:** Otros juegos son colaborativos, lo que significa que los jugadores trabajan juntos para alcanzar un objetivo común.
- **Dificultad:** La dificultad de un juego puede variar dependiendo del juego en sí y de la habilidad del jugador. Algunos juegos son muy fáciles, mientras que otros pueden ser muy desafiantes (Pacheco García, 2011).

Estas son solo algunas de las características más comunes de los juegos, y hay muchas más que dependen del juego en particular.

Clasificación de los Juegos

Actividad

- Juegos de deportes: incluyen juegos como el fútbol, el béisbol, el baloncesto y el tenis.
- Juegos de imitación: son aquellos juegos en los que los niños imitan situaciones de la vida real, como por ejemplo jugar a ser médicos, maestros, cocineros, etc. Estos juegos permiten a los niños desarrollar habilidades sociales, emocionales y cognitivas.
- Juegos motrices: son aquellos juegos que implican el movimiento del cuerpo y que ayudan a desarrollar habilidades motoras, como la coordinación, el equilibrio, la agilidad, entre otras. Ejemplos de este tipo de juego son el salto de cuerda, el baile, la gimnasia, entre otros.
- Juego simbólico: son aquellos juegos en los que los niños utilizan objetos para representar situaciones imaginarias, como por ejemplo jugar a ser astronautas o a tener una casa de muñecas. Este tipo de juego ayuda a desarrollar la creatividad y la imaginación.
- Juegos verbales: son aquellos juegos en los que los niños utilizan el lenguaje para interactuar entre ellos, como por ejemplo juegos de adivinanzas, de rimas, de cuentos, entre otros. Este tipo de juego ayuda a desarrollar habilidades lingüísticas y comunicativas.
- Juegos de razonamiento lógico: son aquellos juegos en los que se requiere utilizar la lógica y el razonamiento para resolver problemas y puzles, como por ejemplo el sudoku, el ajedrez, entre otros. Este tipo de juego ayuda a desarrollar habilidades cognitivas y de resolución de problemas.
- Juegos de relaciones espaciales: incluyen juegos en los que el jugador debe resolver un desafío lógico o combinar elementos para completar el juego, como los juegos de rompecabezas y los juegos de encajar piezas.
- Juego dirigido: es un juego en el que un adulto o cuidador dirige y estructura la actividad de los niños. Por ejemplo, un juego dirigido podría ser un juego de mesa con reglas específicas que los niños deben seguir.
- Juego libre: es un juego en el que los niños tienen la libertad de explorar y jugar a su manera, sin una estructura u objetivo específico. Por ejemplo, un juego libre podría ser jugar con bloques o juguetes de peluche.
- Juegos sensoriales: son juegos que estimulan los sentidos de los niños. Por ejemplo, un juego sensorial podría ser hacer una caja de arena con diferentes texturas para

que los niños la exploren con sus manos y pies.

- **Juegos de memoria:** son juegos que desafían la memoria de los niños. Por ejemplo, un juego de memoria podría ser mostrar a los niños una serie de objetos y luego pedirles que los recuerden en el orden en que se presentaron.
- **Juegos de fantasía:** son juegos que involucran la imaginación y el juego de roles. Por ejemplo, un juego de fantasía podría ser jugar a ser piratas en un barco imaginario.
- **Juego manipulativo:** son juegos que involucran manipular objetos con las manos. Por ejemplo, un juego manipulativo podría ser hacer una torre con bloques o jugar con rompecabezas.
- **Juegos de estrategia:** incluyen juegos en los que el jugador debe tomar decisiones y planificar su camino hacia la victoria, como los juegos de guerra y los juegos de construcción de ciudades.
- **Juegos de acción:** incluyen juegos en los que el jugador controla un personaje y lucha contra enemigos en tiempo real, como los juegos de acción en primera persona y los juegos de lucha.
- **Juegos de rol:** incluyen juegos en los que el jugador asume el papel de un personaje en un mundo ficticio y toma decisiones que afectan el resultado de la historia.

Participantes

- **El juego individual** se refiere a cuando un niño juega solo. Este tipo de juego puede ser creativo e imaginativo, y puede ayudar a los niños a desarrollar habilidades como la autoexpresión, la toma de decisiones y la resolución de problemas.
- **El juego de pareja** se refiere a cuando dos niños juegan juntos y colaboran en la creación de una actividad compartida. Por ejemplo, dos niños pueden jugar a las muñecas juntos, cada uno tomando un papel diferente en la historia que están creando. Este tipo de juego puede ayudar a desarrollar habilidades sociales como la comunicación y la cooperación.
- **El juego de grupo** se refiere a cuando varios niños juegan juntos en una actividad compartida. Por ejemplo, un grupo de niños puede jugar un partido de fútbol o crear una obra de teatro juntos. Este tipo de juego puede ayudar a desarrollar habilidades sociales como la toma de turnos, la comunicación y la resolución de conflictos.

Espacio

- Juego de interior: son aquellos juegos que se realizan dentro de casa o en espacios cerrados. Ejemplos comunes de este tipo de juego son los juegos de mesa, las manualidades, los rompecabezas, entre otros.
- Juego de exterior: son aquellos juegos que se realizan al aire libre, en el patio, en la calle, en el parque, en la playa, entre otros. Ejemplos comunes de este tipo de juego son el fútbol, el baloncesto, el voleibol, el escondite, entre otros (Pacheco García, 2011).

Importancia del Juego

Los juegos son importantes por muchas razones, tanto para los niños como para los adultos. A continuación, se presentan algunos de los aspectos más destacados de su importancia:

- Desarrollo físico: Los juegos pueden ayudar al desarrollo físico al promover la actividad física y el ejercicio. Jugar al aire libre y practicar deportes puede mejorar la coordinación, la fuerza, la resistencia y la salud en general.
- Desarrollo mental: Los juegos pueden mejorar el desarrollo mental, como la memoria, la atención, la concentración y la resolución de problemas. Los juegos que involucran rompecabezas y estrategia pueden mejorar el pensamiento crítico y la toma de decisiones.
- Socialización: Los juegos son una forma divertida de socializar con amigos, familiares y compañeros. Pueden ayudar a desarrollar habilidades sociales, como la comunicación, la colaboración, la empatía y la comprensión.
- Reducción del estrés: Los juegos también pueden ser una forma efectiva de reducir el estrés y la ansiedad. Jugar juegos puede ser una forma de desconectarse de los problemas cotidianos y distraerse de los pensamientos negativos.
- Entretenimiento y diversión: En última instancia, los juegos son importantes porque son una forma divertida y entretenida de pasar el tiempo. Pueden ser una forma de escape de la rutina diaria y proporcionar una fuente de diversión y felicidad.

En definitiva, los juegos son importantes porque pueden mejorar el desarrollo físico, mental y social, reducir el estrés y proporcionar entretenimiento y diversión.

6.1.2. JUEGOS TRADICIONALES

Los juegos tradicionales son aquellos que han sido transmitidos de generación en generación a través de la tradición oral y que se han mantenido en el tiempo debido a su valor educativo, lúdico y es una parte importante de la cultura y la identidad de una comunidad (Saco Porras et al., (2001).

De acuerdo con Lavega Burgués (2000), los juegos tradicionales son aquellos juegos populares que se han transmitido de generación en generación de forma oral a través de la observación directa, y que se han mantenido vigentes en la cultura popular debido a su valor lúdico y su arraigo en la sociedad. Estos juegos tradicionales suelen tener reglas sencillas y ser accesibles a todas las edades, aunque pueden presentar una complejidad estratégica y de habilidad. También suelen requerir poco o ningún equipamiento y se pueden practicar en diferentes lugares y contextos, desde espacios públicos como calles y plazas, hasta en el interior de las casas.

Cañizares Márquez y Carbonero Celis (2016) definen los juegos tradicionales como actividades lúdicas que son practicadas por generaciones y que tienen una fuerte conexión con el patrimonio cultural de una comunidad. Estos juegos se transmiten de forma oral o mediante la observación directa, y suelen ser de carácter colectivo, es decir, que implican la participación de varios jugadores. Además, destaca que los juegos tradicionales suelen tener una estrecha relación con el entorno natural y cultural en el que se desarrollan, ya que suelen estar relacionados con actividades cotidianas o rituales propios de una determinada región. Estos juegos también pueden estar vinculados a valores y normas sociales de la comunidad, y pueden servir como una forma de fortalecer la cohesión social y el sentido de identidad y pertenencia.

Diferencia entre los juegos populares y los juegos tradicionales

Bustos Muñoz et al., (2010) marcan la diferencia entre los juegos populares y los tradicionales. Los juegos tradicionales son aquellos que se han transmitido de generación en generación, a través de la oralidad y que tienen una cierta antigüedad.

Estos juegos suelen ser muy arraigados en la cultura de una comunidad o sociedad, y suelen estar relacionados con celebraciones y festividades.

En el contexto ecuatoriano pueden ser:

- Juegos tradicionales mestizos: Son juegos que han surgido a partir de la mezcla de la cultura indígena con la cultura española.
- Juegos tradicionales de la cultura indígena: Son juegos que forman parte de la cultura ancestral de los pueblos indígenas de Ecuador y que se han mantenido vivos a través de los siglos.

Por otro lado, los juegos populares son aquellos que se practican en una determinada época y que tienen una gran aceptación entre la población en general, aunque no necesariamente tienen una antigüedad o una tradición cultural detrás. Estos juegos suelen ser más efímeros, y pueden ser influenciados por modas o tendencias del momento.

En contraste, la principal diferencia entre los juegos tradicionales y los juegos populares según Bustos Muñoz es que los primeros tienen una antigüedad y un arraigo cultural, mientras que los segundos tienen una gran popularidad en un momento determinado, pero pueden ser más efímeros y no tener una tradición cultural detrás.

Castro (2003), en su proyecto docente sobre juegos tradicionales canarios expresa que los objetivos principales de estos juegos son los siguientes:

- Fomentar la cultura y la tradición: Los juegos tradicionales son una parte importante de la cultura y la tradición de un pueblo, y su práctica permite preservarlas y transmitir las a las nuevas generaciones.
- Desarrollar habilidades físicas: La mayoría de los juegos tradicionales requieren de habilidades físicas específicas, como la coordinación, el equilibrio, la velocidad, la fuerza, entre otras, lo que contribuye al desarrollo físico de los participantes.

- Estimar el trabajo en equipo y la cooperación: Muchos juegos tradicionales se practican en grupo, lo que fomenta el trabajo en equipo y la cooperación entre los participantes.
- Potenciar la creatividad y la imaginación: Algunos juegos tradicionales requieren de la creatividad y la imaginación de los participantes, lo que les permite desarrollar estas habilidades.
- Promover la convivencia y la sociabilidad: La práctica de juegos tradicionales favorece la convivencia y la sociabilidad entre los participantes, ya que se establecen relaciones sociales y de amistad.

Los juegos tradicionales en la cultura indígena del Ecuador

Son actividades lúdicas que han sido transmitidas de generación en generación en las comunidades indígenas del país. Estos juegos forman parte de la cultura y la identidad de las comunidades, y están vinculados a la historia y la vida cotidiana de las mismas. Estos juegos pueden variar según la región y la etnia, y suelen tener un carácter cooperativo y comunitario, fomentando valores como la solidaridad, el respeto y la armonía con la naturaleza. Además de ser una forma de entretenimiento, los juegos tradicionales también pueden tener un carácter ritual o ceremonial, y su práctica puede estar asociada a la celebración de festividades o a momentos importantes de la vida comunitaria.

Tienen una gran importancia cultural y social porque son una forma de preservar la historia y las tradiciones de las comunidades, ya que no solo son una forma de diversión, sino que también fomentan la cooperación, la solidaridad y el respeto entre los participantes. Cabe resaltar que estos juegos son una muestra de la rica diversidad cultural del Ecuador y deben ser valorados y protegidos.

Características de los Juegos Tradicionales

Estos juegos suelen tener una serie de características comunes, como el uso de materiales y recursos naturales, la simplicidad de las reglas, la ausencia de tecnología y la importancia del grupo y la cooperación en su práctica. Además, suelen estar asociados a ritos y celebraciones populares, lo que les da un valor simbólico y emocional en la cultura local.

Es así como Herrador Sánchez (2013) señala las siguientes características:

- **Transmisión oral:** La transmisión de los juegos tradicionales se realiza principalmente a través de la oralidad, es decir, de generación en generación, de padres a hijos, abuelos a nietos, etc.
- **Ausencia de reglas escritas:** Los juegos tradicionales no tienen reglas escritas, sino que se transmiten a través de la práctica y la observación.
- **Participación colectiva:** Los juegos tradicionales se practican en grupo, lo que fomenta la convivencia y la socialización entre los participantes.
- **Uso de materiales sencillos:** Los juegos tradicionales se caracterizan por el uso de materiales sencillos y económicos, como piedras, palos, cuerdas, entre otros.
- **Adaptación al entorno:** Los juegos tradicionales suelen adaptarse al entorno geográfico, climático y cultural donde se practican, reflejando la idiosincrasia y la forma de vida de la comunidad en la que se desarrollan.
- **Creatividad e imaginación:** Los juegos tradicionales suelen permitir la creatividad y la imaginación de los participantes, ya que no están sujetos a normas rígidas y estrictas.
- **Perpetuación de la identidad cultural:** Los juegos tradicionales forman parte del patrimonio cultural de una comunidad y su práctica permite perpetuar y transmitir su identidad cultural.

Clasificación de los Juegos Tradicionales

- **Juegos con objetos:** Estos juegos implican el uso de objetos como piedras, palos, semillas, entre otros.
- **Juegos con partes del cuerpo:** Estos juegos implican el uso de diferentes partes del cuerpo, como los dedos de las manos, los pies, las rodillas, entre otros.
- **Juegos de persecución:** Estos juegos implican que un jugador persiga a otro jugador para atraparlo.

- Juegos verbales: Estos juegos implican la creación de rimas, canciones y adivinanzas.
- Juegos colectivos: Estos juegos implican que varios jugadores trabajen juntos para alcanzar un objetivo común.
- Juegos individuales: Estos juegos implican que un solo jugador juegue solo para alcanzar un objetivo.

Importancia de los Juegos Tradicionales

Los juegos tradicionales tienen una gran importancia cultural, social y educativa en las comunidades donde se practican. A continuación, se presentan algunas de las principales razones por las cuales los juegos tradicionales son relevantes:

- Fomentan valores y actitudes positivas: Como la solidaridad, el respeto, la cooperación, la honestidad y la responsabilidad. Además, son una forma de fomentar la autoconfianza, la autoestima, el espíritu competitivo en los jugadores, coordinación, la concentración, la creatividad y el pensamiento estratégico.
- Preservan la cultura, la identidad y las tradiciones: Puesto que forman parte del patrimonio cultural de las comunidades y son una forma de mantener vivas las tradiciones y costumbres de generaciones pasadas. Además, estos juegos suelen estar vinculados a la historia y la vida cotidiana de las comunidades, por lo que su práctica contribuye a fortalecer la identidad cultural.
- Estimulan el desarrollo cognitivo y físico: Pueden ayudar a mejorar habilidades cognitivas como la atención, la concentración, la memoria y la percepción espacial. Además, son una forma divertida y saludable de estimular la actividad física, la coordinación y el equilibrio.
- Promueven la integración social: Son una forma de promover la integración social y el trabajo en equipo, ya que suelen ser actividades colectivas que requieren la participación y colaboración de varios jugadores.

Fortalecimiento de las relaciones interpersonales y comunitarias: Tienen un carácter cooperativo y comunitario, por lo que su práctica contribuye a fortalecer las relaciones entre los participantes y a fomentar la convivencia pacífica y la colaboración.

- Promoción de la actividad física y la salud: Suelen implicar actividad física y pueden contribuir a promover hábitos saludables y prevenir enfermedades asociadas al sedentarismo.
- Son una fuente de diversión y entretenimiento: Por último, son una fuente de diversión y entretenimiento para todas las edades, y pueden ser una alternativa saludable y creativa al ocio pasivo y tecnológico.

6.1.3. EDUCACIÓN

La Constitución de la República del Ecuador (2008) establece que la educación es un derecho fundamental y un deber del Estado. Según el artículo 26 de la Constitución, es un proceso permanente de formación integral, personal, social y cultural, en el cual las personas adquieren conocimientos, habilidades, valores, actitudes y destrezas para el ejercicio pleno de sus derechos y deberes como ciudadanos.

Tiene como objetivos el desarrollo del pensamiento crítico, la formación de ciudadanos libres y responsables, la promoción del bienestar común y el fortalecimiento de la identidad nacional y la diversidad cultural. Además, se reconoce la educación intercultural bilingüe como un derecho de los pueblos y nacionalidades indígenas, afroecuatorianos y montubios, y se promueve la igualdad de género en el acceso y la calidad de la educación.

Paulo Freire, destacado educador y filósofo brasileño, conocido por su enfoque en la educación popular y la pedagogía crítica, definió la educación como un proceso de diálogo y descubrimiento mutuo, en el que los educandos (los estudiantes) y los educadores (los docentes) aprenden juntos. Según Freire, la educación no se trata simplemente de transmitir conocimientos de un sujeto que sabe a un objeto que no sabe, sino de un diálogo entre iguales que implica una reflexión crítica sobre el mundo. Freire creía que la educación debía estar basada en la experiencia de los educandos, que son los que mejor conocen su realidad y pueden identificar sus necesidades y problemas. Por lo tanto, la educación debe ser un proceso de construcción colectiva del conocimiento, en el que se fomente la creatividad, la curiosidad y la autonomía de los educandos (Freire, 2005).

Para Freire, la educación debe tener como objetivo la liberación de las personas de las opresiones y las desigualdades sociales, políticas y económicas. La educación crítica, según él, debe cuestionar el estatus y buscar transformar la realidad, promoviendo una participación de los educandos en la construcción de su propio destino y de su sociedad.

Importancia de la educación

La educación es un elemento fundamental en el desarrollo humano y social, ya que proporciona conocimientos, habilidades, valores y actitudes necesarias para mejorar la calidad de vida de las personas y de la sociedad en general. Aumenta las oportunidades laborales y mejora las perspectivas de ingresos y calidad de vida. Es un factor clave en la reducción de las desigualdades sociales, ya que proporciona oportunidades para que todos tengan acceso a las mismas oportunidades. La educación es un motor clave del crecimiento económico y del desarrollo sostenible, ya que fomenta la innovación y el avance tecnológico. También es fundamental para la participación ciudadana activa, la toma de decisiones informadas y la promoción del bien común.

6.1.4. PEDAGOGÍA

Según Kant (2009) define a la pedagogía como el estudio científico y práctico de la educación y de la enseñanza de los niños y jóvenes. Se ocupa de la teoría, la práctica y los métodos de la educación. Busca comprender cómo las personas aprenden y cómo los educadores pueden diseñar y proporcionar ambientes de aprendizaje efectivos y adecuados para fomentar el crecimiento y el desarrollo de los estudiantes. Además, se ocupa de una amplia variedad de temas, que incluyen la teoría del aprendizaje, la psicología educativa, la filosofía de la educación, el diseño curricular, la evaluación educativa, la enseñanza de habilidades y valores, y el papel de la educación en la sociedad.

La pedagogía no solo se ocupa de la educación formal en escuelas y universidades, sino que también se aplica a la educación no formal, como la educación en el hogar, la educación en línea y la educación en el lugar de trabajo.

La importancia de la pedagogía de Kant

Radica en su enfoque en el desarrollo de la personalidad autónoma y moralmente responsable de los estudiantes. Además, Kant enfatiza la importancia de la razón y la ciencia en la educación, lo que ha llevado a la creación de instituciones educativas modernas basadas en estos principios. Es así como la pedagogía kantiana ha sido un punto de referencia clave para el desarrollo de la educación moderna y ha tenido una influencia duradera en la educación contemporánea.

6.1.5. ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA EDUCACIÓN FÍSICA

Enseñanza y aprendizaje

El aprendizaje humano no solo ocurre a través de la interacción con el entorno, sino también a través de la interacción social. Son procesos socialmente mediados y se dan en un contexto cultural específico. La enseñanza y el aprendizaje son procesos que están estrechamente relacionados con el desarrollo cognitivo de un individuo.

El aprendizaje ocurre cuando el individuo se enfrenta a situaciones nuevas y desafiantes que requieren una reestructuración o adaptación de su conocimiento previo. A través de este proceso de adaptación, el individuo construye nuevas estructuras cognitivas y aumenta su comprensión del mundo. En cuanto a la enseñanza, el papel del educador era proporcionar experiencias que desafíen la comprensión del alumno y estimulen su pensamiento crítico. El educador debe diseñar actividades y situaciones que permitan al alumno explorar y descubrir por sí mismo, en lugar de simplemente transmitir información de forma pasiva. Los niños aprenden mejor cuando interactúan con otros niños y adultos, y cuando tienen la oportunidad de discutir y reflexionar sobre sus ideas y puntos de vista (Rodríguez Arocho, 1999).

El aprendizaje es un proceso activo en el que el individuo construye nuevas estructuras cognitivas a través de la adaptación y la resolución de problemas. La enseñanza debe proporcionar experiencias desafiantes que estimulen el pensamiento crítico y permitan al alumno explorar y descubrir por sí mismo, y la interacción social es fundamental para el aprendizaje y el desarrollo cognitivo.

En síntesis, la enseñanza y el aprendizaje son procesos socialmente mediados que ocurren en un contexto cultural específico. La enseñanza implica la transmisión de conocimiento de un individuo con más experiencia a otro con menos experiencia, mientras que el aprendizaje es el proceso activo de construir conocimiento a través de la interacción social y cultural.

Educación física

Según el autor Bracht (1996), la educación física es un campo del conocimiento y de la intervención pedagógica que tiene como objetivo la formación del ser humano de manera integral, es decir, en todas sus dimensiones: física, cognitiva, emocional y social. Se presenta como un espacio privilegiado para la promoción de la salud, la educación para la convivencia y la formación de ciudadanos críticos y comprometidos con la transformación social. No solo se enfoca en el desarrollo de habilidades físicas, sino que también debe abordar temas como la ética, la justicia social y el respeto por la diversidad cultural.

Según la Dirección Nacional de Currículo del Ministerio de Educación del Ecuador (2019), la enseñanza y aprendizaje de la Educación Física se define como el proceso mediante el cual se desarrollan y potencian las capacidades físicas, cognitivas, sociales y emocionales de los estudiantes a través de la participación en actividades físicas, deportivas y recreativas.

Objetivos de la educación física

La Educación Física tiene como objetivo principal contribuir al desarrollo integral de los estudiantes, promoviendo su salud y bienestar físico, psicológico y social, así como el aprendizaje de valores y actitudes positivas como el respeto, la cooperación, la responsabilidad y el compromiso. Busca desarrollar y mejorar las capacidades físicas, como la fuerza, la velocidad, la resistencia y la flexibilidad. También se pretende fomentar la adquisición de hábitos saludables de actividad física que se mantengan a lo largo de toda la vida, desarrollar habilidades sociales como el trabajo en equipo, la cooperación, el liderazgo y la empatía.

Las habilidades motoras básicas

Son las habilidades fundamentales que los niños desarrollan en los primeros años de vida y que son esenciales para su capacidad para realizar actividades físicas más avanzadas. Las habilidades motoras básicas se dividen en dos categorías principales:

- **Habilidades motoras gruesas:** son habilidades que involucran el control del cuerpo en movimientos grandes y amplios. Algunas de las habilidades motoras gruesas básicas incluyen caminar, correr, saltar, lanzar, atrapar y trepar.
- **Habilidades motoras finas:** son habilidades que involucran el control de los músculos pequeños y la coordinación ojo-mano. Algunas de las habilidades motoras finas básicas incluyen agarrar y sostener objetos pequeños, recortar contijeras, dibujar y escribir.

Importancia de la Educación Física

La educación física también tiene un papel importante en la formación de una cultura corporal, entendida como un conjunto de conocimientos, valores y prácticas relacionadas con el cuerpo y la actividad física. Esta cultura corporal tiene un papel importante en la formación de la identidad de las personas y en su capacidad para participar en la sociedad de manera activa y crítica. La importancia radica en su capacidad para contribuir al desarrollo integral de la persona, fomentar la salud física y mental, fomentar la integración social y promover la formación de ciudadanos críticos y comprometidos con la transformación social. Además, la educación física puede ser una herramienta eficaz para combatir el sedentarismo y la obesidad, que son problemas de salud pública importantes en la actualidad.

El Ministerio de Educación del Ecuador reconoce la importancia de la Educación Física como parte del currículo escolar y su impacto en el desarrollo de habilidades y competencias físicas, motoras y deportivas de los estudiantes, así como en su formación integral como personas. Por ello, se promueve la inclusión de la Educación Física en la educación formal en todos los subniveles.

6.1.6. LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA FORTALECER LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA EDUCACIÓN FÍSICA

La aplicación de los juegos tradicionales en la enseñanza de la educación física puede ser muy beneficiosa para los estudiantes puesto que pueden ser utilizados en el aula de educación física para mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes y ayudar a cumplir una serie de objetivos educativos.

Los objetivos de la aplicación de los juegos tradicionales en la enseñanza de la educación física

- Fomentar la actividad física: Los juegos tradicionales son una forma divertida y atractiva de fomentar la actividad física en los estudiantes, lo que puede ayudar a mejorar su salud y bienestar.
- Desarrollar habilidades motoras: Los juegos tradicionales pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades motoras básicas como correr, saltar, lanzar y atrapar.
- Promover el trabajo en equipo: Muchos juegos tradicionales requieren que los estudiantes trabajen juntos para lograr un objetivo común, lo que puede ayudar a desarrollar habilidades sociales y de trabajo en equipo.
- Mejorar el aprendizaje: La aplicación de los juegos tradicionales puede hacer que el aprendizaje de la educación física sea más divertido y atractivo para los estudiantes, lo que puede ayudar a mejorar su capacidad de retener información.

La importancia de la aplicación de los juegos tradicionales en la enseñanza de la educación física

Radica en que pueden ayudar a fomentar la actividad física y el desarrollo de habilidades motoras, promover el trabajo en equipo y mejorar el aprendizaje. Además, los juegos tradicionales son una forma divertida y atractiva de enseñar a los estudiantes, lo que puede aumentar su motivación y entusiasmo por la educación física. Al utilizar juegos tradicionales, los profesores pueden mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes y ayudar a cumplir una serie de objetivos educativos. Los juegos tradicionales son una forma divertida y atractiva de fomentar la actividad física, promover el trabajo en equipo, desarrollar habilidades motoras y mejorar el aprendizaje.

6.2. TEORÍA LEGAL

Al realizar este proyecto de investigación con el tema: Los juegos tradicionales para fortalecer la enseñanza aprendizaje en educación física en los estudiantes de tercero de educación general básica paralelo “A”, de la unidad educativa “Roberto Alfredo Arregui Chauvin” del cantón Guaranda, provincia Bolívar en el periodo académico 2022 -2023, se han considerado los marcos legales que regulan las políticas educativas en Ecuador y que buscan satisfacer las necesidades de formación del ciudadano.

El Artículo 27 de la Constitución de la República del Ecuador (2021), establece que la educación debe centrarse en el ser humano y asegurar su desarrollo integral, respetando los derechos humanos, el medio ambiente sostenible y la democracia. La educación debe ser participativa, inclusiva, diversa, de calidad y cálida, y debe fomentar la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz. Además, se debe estimular el pensamiento crítico, el arte, la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de habilidades y competencias para crear y trabajar. Por otro lado, el Artículo 343 establece que el sistema nacional de educación tiene como objetivo desarrollar las capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población. El sistema debe centrarse en el sujeto que aprende y funcionar de manera flexible, dinámica, incluyente, eficaz y eficiente. El sistema de educación debe integrar una visión intercultural que respete la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país, y los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades.

El artículo 381 de la Constitución de la República del Ecuador establece que el Estado tiene la responsabilidad de proteger, promover y coordinar la cultura física, que incluye el deporte, la educación física y la recreación, como actividades que contribuyen a la salud, formación y desarrollo integral de las personas. Asimismo, fomentará el acceso generalizado al deporte y a actividades deportivas a nivel educativo, comunitario y local. También promoverá la inclusión de personas con discapacidad. Además, el Estado se encargará de garantizar los recursos y la infraestructura necesaria para llevar a cabo estas actividades. Los recursos estarán sujetos a la supervisión estatal, rendición de cuentas y deberán distribuirse de manera justa y equitativa.

El Artículo 1 de la LOEI (2021), establece que se protege el derecho a la educación y establece los principios y objetivos generales que guían la educación en Ecuador, en consonancia con el concepto de Buen Vivir, la interculturalidad y la plurinacionalidad. En el Artículo 3, literal g describe los objetivos de la educación, que incluyen la contribución al desarrollo integral, autónomo, sostenible e independiente de las personas, con el objetivo de lograr su plena realización individual y colectiva en el marco del Buen Vivir o Sumak Kawsay.

Estos marcos legales contienen artículos relevantes que nos ayudan a comprender la importancia del desarrollo de esta investigación.

6.3. TEORÍA REFERENCIAL

En 2013, se llevó a cabo la fusión de varias instituciones educativas en la Parroquia Gabriel Ignacio de Veintimilla, específicamente "Semillitas", "Carlos Chávez Guerrero", "Dina María Del Pozo" y "Roberto Alfredo Arregui Chauvin". Estas instituciones pasaron a ser conocidas como la Unidad Educativa "Roberto Alfredo Arregui Chauvin" en su turno matutino, ofreciendo educación desde Inicial 1 y 2 hasta Tercer año de bachillerato. Actualmente, la unidad educativa cuenta con un equipo directivo que incluye Rectorado, Vicerrectorado, Inspección General, DECE además de docentes y personal de servicio, quienes se aseguran del cuidado y mantenimiento de las instalaciones.

Para seleccionar los trabajos investigativos relacionados con los juegos tradicionales y la enseñanza aprendizaje de educación física que sustentan la investigación, se realizó una búsqueda exhaustiva en distintos repositorios de universidades nacionales e internacionales para orientar, fundamentar y encaminar este proyecto.

Cahuana y Cuarez (2021) llevaron a cabo un estudio etnográfico siguiendo el enfoque cualitativo en el distrito de Rocchacc, Perú, sobre el juego tradicional como recurso pedagógico en una Institución Educativa Intercultural Bilingüe. Su objetivo fue analizar el impacto de los juegos tradicionales en la enseñanza intercultural bilingüe y cómo estos pueden ser un recurso pedagógico efectivo para el aprendizaje de los estudiantes. Aplicaron una entrevista a la muestra de estudio que fueron diez docentes especializados en juegos tradicionales. Los resultados demostraron que la utilización de juegos tradicionales fomenta el desarrollo de habilidades sociales, cognitivas y emocionales de los estudiantes, así como también el fortalecimiento de su identidad cultural y lingüística. Concluyen que los juegos tradicionales son una herramienta valiosa en la enseñanza intercultural bilingüe y pueden ser utilizados de manera efectiva para mejorar el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

La investigación de Gaglay y Pacheco (2022) realizada en la ciudad de Loja tuvo como objetivo demostrar el impacto de los juegos tradicionales en el desarrollo del aprendizaje significativo en niños del subnivel de preparatoria. Bajo el enfoque cualitativo, aplicaron

la ficha de observación a una población de 28 niños del primer año y una encuesta a los docentes. Los resultados revelan que los juegos tradicionales mejoran su capacidad de atención, memoria y concentración, así como también fomentan la socialización y el trabajo en equipo. Por esto recomiendan la implementación de juegos tradicionales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños como una herramienta pedagógica efectiva.

En la misma línea, Moreta Pilamala y Pasto Paguay (2022) desarrollaron una investigación con el objetivo de establecer el impacto de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños del subnivel inicial II de la Unidad Educativa "Roberto Alfredo Arregui Chauvin" en Guaranda. Para dar cumplimiento a los objetivos establecidos, utilizaron un enfoque mixto, aplicando la técnica de la observación directa y la encuesta. Los resultados indican que los juegos tradicionales son efectivos en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños, ya que mejoran su equilibrio, coordinación, fuerza y resistencia física. Asimismo, se encontró que la práctica de estos juegos contribuye a la socialización y el trabajo en equipo de los niños.

Por todo esto los autores citados concuerdan que los juegos tradicionales implican muchos beneficios en su desarrollo holístico, pues aprenden y desarrollan su inteligencia, creatividad, motricidad, habilidades sociales, se mantienen en forma saludable físico y mentalmente, por lo que es de interés educativo desarrollar un proyecto que a través de los juegos ancestrales fortalezcan el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de educación física en los niños de tercer año de educación general básica paralelo "A" de la Unidad Educativa "Roberto Arregui" del cantón Guaranda, provincia Bolívar en el periodo académico 2022 -2023.

7. MARCO METODOLÓGICO

7.1. Enfoque de la investigación

La presente investigación se llevó a cabo siguiendo el enfoque mixto, ya que nos permitió recolectar, analizar, representar e interpretar datos cualitativos y cuantitativos para dar respuesta al problema planteado (Hernández Sampieri et al.,2014).

Se considera cualitativo, puesto que en función del marco teórico se analizó la importancia que tiene la aplicación de los juegos tradicionales para fortalecer la enseñanza aprendizaje de la asignatura de educación física en los niños de tercer año de educación general básica paralelo “A”.

También se basa en el enfoque cuantitativo, debido a que se utilizó procesos matemáticos y estadísticos para asignar valores numéricos a los datos obtenidos en la encuesta que se realizó a los estudiantes de tercer año de educación general básica paralelo “A”.

7.2. Diseño o tipo de estudio

El diseño de esta investigación fue bibliográfica-documental porque se acudió a fuentes de consulta tales como libros, artículos científicos, tesis, libros y documentos del ministerio de educación del Ecuador, a través de Internet, de manera que se pudo construir el marco teórico sobre las dos variables que se identificaron en el problema planteado.

De campo porque permitió obtener nuevos conocimientos en el campo de la realidad educativa y social para diagnosticar necesidades y problemas a efectos de aplicar los conocimientos con fines prácticos en el lugar de los hechos, esto es en la Unidad Educativa “Roberto Alfredo Arregui Chauvin”.

7.3. Métodos

Para llevar a cabo este proyecto se eligió el método inductivo porque se comenzó con observaciones y datos individuales y se trabajó hacia la formulación de conclusiones generales. Este método sigue un proceso iterativo que permite ajustarse y mejorar la teoría a medida que se obtiene más información (Hernández Sampieriet al., 2014).

Asimismo, se tomó en cuenta el método analítico-sintético, ya que después de haber indagado en diversas fuentes bibliográficas se analizó la literatura científica sobre la aplicación de los juegos tradicionales para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de educación física y las respuestas obtenidas en la entrevista al docente de educación física.

7.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para recolectar los datos en esta investigación se utilizaron las siguientes técnicas e instrumentos:

- La técnica de la entrevista semiestructurada dirigida al docente de educación física, cuyo instrumento fue el guion de entrevista estructurado con preguntas abiertas que nos permitió conocer aspectos interesantes sobre la aplicación de los juegos tradicionales en la enseñanza aprendizaje de la educación física.
- La técnica de encuesta escrita dirigida a los estudiantes de tercer año de EGB paralelo "A", cuyo instrumento fue el cuestionario con preguntas cerradas, dicotómicas, de opción única y múltiple.
- Para registrar los resultados de la aplicación parcial de la propuesta se utilizó la técnica de observación directa participante y el diario de campo fue el instrumento.

Se seleccionaron:

El cuestionario y el guion de entrevista como instrumento de recolección de datos debido a que reúne un conjunto de preguntas impresas sobre las variables independiente y

dependiente que son respondidas por la población o muestra de estudio, respuestas que les interesa conocer a los investigadores. Ambos cuestionarios se elaboraron a partir de la información recolectada sobre ambas variables en documentos digitales y con la previa aprobación del tutor.

- El diario de campo porque es una herramienta clave en la investigación cualitativa, ya que permite al investigador registrar sus observaciones, pensamientos y reflexiones a medida que se lleva a cabo el estudio y puede ser utilizado como una herramienta de análisis de datos.

7.5. Universo y muestra

Conformado por el docente de educación física y los estudiantes del tercer año de EGB de la Unidad Educativa “Roberto Alfredo Arregui Chauvin” paralelo “A”.

Para aplicar los instrumentos de recolección de datos y cumplir parcialmente con la propuesta se tomó en cuenta a la población total del tercer año de EGB paralelo “A”, que consta de 22 estudiantes y al docente de educación física, ya que ese fue el paralelo que nos designó la rectora de la Unidad Educativa “Roberto Alfredo Arregui Chauvin”.

7.6. Procesamiento de información

En primera instancia se procedió a seleccionar las técnicas y diseñar los instrumentos de recolección de datos, en base al conocimiento sistematizado en el marco teórico. Una vez diseñado los instrumentos se realizaron las respectivas pruebas piloto de la entrevista al docente de educación física y la encuesta a tres estudiantes de tercer año de EGB de la Unidad Educativa “Ángel Polivio Chaves”, ubicados en la Escuela “Manuel de Echeandía” por motivos de remodelación. Con las respuestas obtenidas se vio pertinente modificar algunas preguntas de la entrevista, mientras que en la encuesta no hubo modificaciones, por lo tanto se aplicó en la población de estudio de esta investigación.

Después de haber aplicado los instrumentos de recolección de datos, procedimos a procesar la información a través de una matriz de análisis e interpretación de la entrevista dirigida al docente de educación física del tercer año de EGB paralelo “A”.

Posteriormente se procedió a tabular en Excel los datos obtenidos de la encuesta de los estudiantes para su posterior estudio estadístico, representación gráfica e interpretación.

Finalmente registramos como fue la actitud y la participación de los estudiantes durante la aplicación parcial de la propuesta en el diario de campo.

Todo esto con el propósito de presentar conclusiones significativas y así dar cumplimiento a los objetivos establecidos en el presente proyecto de investigación.

8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

8.1. Matriz de análisis e interpretación de las respuestas obtenidas en la entrevista dirigida al docente de educación física del tercer año de EGB paralelo “A”

PREGUNTA	RESPUESTA	INTERPRETACIÓN
<p>1. ¿Usted cómo define a los juegos tradicionales?</p> <p>¿Y qué juegos tradicionales conoce?</p>	<p>Para mí son juegos, como le digo, más divertidos, más para los niños, juegos que se han pasado de generación en generación, porque a través de los juegos tradicionales uno va recordando el antepasado, hoy en día los niños ya no juegan, pero con lo que se les va dando ellos van a recordar eso.</p> <p>A ver, yo conozco los juegos tradicionales que son las bolas, los trompos, el salto de soga, la rayuela, el juego de los ensacados. Esos son los que más, que se les puede dar a los chicos.</p>	<p>Para el docente los juegos tradicionales son aquellos que son más entretenidos y adecuados para los niños que han sido transmitidos de generación en generación. Estos juegos permiten recordar el pasado y la historia de nuestros antepasados.</p> <p>Aunque los niños hoy en día no juegan tanto, es importante transmitir estos juegos para que puedan conocer y recordar su historia. Conoce varios juegos que corresponden a la categoría de juegos tradicionales mestizos.</p>
<p>2. ¿Qué juegos tradicionales está realizando en las clases del tercer año de Educación</p>	<p>Como les digo, estamos ahorita con el juego tradicional del salto de la soga, en donde que los chicos tienen que saltar con dos pies, con una pierna, para atrás. Entonces ese es el juego que ahorita estamos con el salto de la soga, es un juego tradicional que viene desde años, no es de ahora, si no viene</p>	<p>El juego que se está practicando es el salto de la soga. Por el momento, solo está enfocado en este juego ya que cada niño tiene habilidades diferentes y algunos aún no dominan el salto de la soga. Es por ello que se irán incorporando</p>

	desde hace años y ese es el juego que estamos ahorita.	diferentes juegos a medida que se avanza en el
General Básica paralelo “A”? ¿Es el único juego?	Por el momento sí, porque de ahí según el parcial o según eso, se va dando juego por juego. No se puede dar una sola a todos, sino por parciales. Con un solo juego, sí, porque hay niños que todavía no dominan el salto de la soga. Por ejemplo, tengo niños que son buenos y niños que realmente no tienen la psicomotricidad, o sea, no tienen bien desarrollado.	curso, no todos al mismo tiempo.
3. ¿Los juegos tradicionales que usted realiza en su clase son con objetos, partes del cuerpo, juegos de persecución, verbales, colectivos, individuales?	Bueno, en la en la clase que yo les he dado estábamos en el saltó de soga, por ejemplo, ahí sería con objetos, grupales e igual con corporales. De acuerdo al progreso de los estudiantes cambiamos de juegos y se combinan con los de persecución, juegos verbales y también individuales.	El docente conoce varios tipos de juegos tradicionales y los aplica asegurándose de que cada niño pueda participar en el juego y progresar a su propio ritmo, sin forzarlos a avanzar más rápido de lo que pueden.
4. ¿Cuándo usted realiza juegos tradicionales, integra otras áreas del	Sí, sí se integra. Por ejemplo, el salto de la soga, digo, a ver, saltemos cuatro veces, entonces estamos haciendo lo que es numérico, matemáticas. Por ejemplo, si yo les digo, en lo que sería la historia, podemos decir desde dónde nació el salto	Definitivamente el docente utiliza otras áreas del conocimiento. Por ejemplo, al saltar a la cuerda, al decir "saltar cuatro veces", se están aplicando conceptos numéricos y matemáticos.

<p>conocimiento en su desarrollo?</p>	<p>de la sogá, por ejemplo, en dónde se originó. Por lo general sí entran algunas materias básicas.</p>	
<p>¿ Y por qué es importante integrar otras áreas del conocimiento en los juegos tradicionales?</p>	<p>Porque ellos van conociendo a través de las otras áreas también el conocimiento, por ejemplo, van aquí viendo, por ejemplo, si yo les digo, a ver, hagamos saltos de 5 más 5, entonces ya sería sumando, o sea, es una suma, ¿no es cierto? O si yo les digo hagamos 10 saltos, háganme menos 5, estamos restando. Yo les puedo decir, hagamos 5 por 2, entonces ya van a estar multiplicando. Igual historia, como le digo, hay que verlo en historia, ellos van a conocer de dónde se originó todo eso.</p>	<p>puede explorar la historia detrás de la práctica del salto de la cuerda, como su origen y evolución. En general, las materias básicas pueden ser integradas en los juegos tradicionales. La importancia de incorporar otras áreas del conocimiento en los juegos tradicionales radica en que los niños pueden aprender a través de ellas. Por lo tanto, es esencial que estas actividades físicas incluyan la incorporación de otras áreas del conocimiento.</p>
<p>5. ¿Por qué es importante aplicar los juegos tradicionales?</p>	<p>Porque hoy en día, por ejemplo, hoy en día los chicos o los niños se dedican a otras actividades que no es el deporte, se dedican a lo que es el juego de PlayStation, se dedican al celular, a las redes sociales. Entonces, se va perdiendo los juegos tradicionales. Casi por lo general ya no juegan, se dedican solo a lo que es la tecnología y nosotros queremos ir rescatando poquito a poquito a cada niño que vaya aprendiendo, siquiera un juego tradicional.</p>	<p>Debido a que en la actualidad, los niños suelen dedicarse a actividades que no implican actividad física, tales como jugar en consolas de videojuegos, utilizar celulares o navegar en redes sociales es importante que podamos rescatar poco a poco la práctica de juegos tradicionales en cada niño, aunque sea en un solo juego.</p>

<p>6. ¿Usted considera que realizar los juegos tradicionales fortalecen la enseñanza-aprendizaje en el área de la Cultura Física? ¿En qué aspectos?</p>	<p>Sí fortalece, porque mientras hacen actividad física, ellos van desarrollando su cuerpo, en su crecimiento van a adquirir mayor fortaleza. Y el otro aspecto, ellos tendrían que adquirir nuevos conocimientos, por ejemplo, como movimiento del cuerpo, la psicomotricidad, la gruesa, la fina, ellos van adquiriendo a través del deporte también.</p>	<p>La respuesta es afirmativa, ya que mientras se realizan actividades físicas, se va desarrollando el cuerpo y adquiriendo mayor fortaleza durante el crecimiento. Además, a través de los juegos tradicionales, se pueden adquirir nuevos conocimientos sobre el movimiento corporal, la psicomotricidad, la motricidad gruesa y fina, entre otros.</p>
<p>7. ¿Considera que los juegos tradicionales fortalecen la identidad cultural del país? ¿Por qué?</p>	<p>Si fortalecen la identidad del país, pero hoy en día, por ejemplo, lo que es el país, no se ha hecho una campaña para recuperar los juegos tradicionales, pero sí sería bueno de que el gobierno a través del Ministerio de Educación, implemente un programa de rescatando juegos tradicionales. Sería importantísimo, porque ahí los chicos se dedicarían a jugar, como le digo, todos los juegos tradicionales y dejarían a un lado a la tecnología, por ejemplo.</p>	<p>Si es así, aunque actualmente no se haya llevado a cabo una campaña para recuperar estos juegos, sería beneficioso que el gobierno, mediante el Ministerio de Educación, desarrollara un plan para recuperar los juegos tradicionales. Sería muy valioso ya que los niños podrían dedicarse a jugar estos juegos en lugar de estar inmersos en la tecnología.</p>

<p>8. ¿Para usted cuál es el mayor obstáculo para que los estudiantes practiquen los juegos tradicionales dentro de la Unidad Educativa?</p>	<p>El peor obstáculo es que dentro de la malla curricular, por ejemplo, no se dé el espacio al docente especializado de Cultura Física o Educación Física que hoy se diría. No nos dan ese espacio para trabajar con los chicos. Entonces, en eso se ha mermado un poquito lo que es la educación, sin desmerecer el conocimiento de los otros docentes, pero sí es importante que tenga que coger el especialista, porque como dicen, el que da inglés, tiene que dar inglés y el que da matemáticas, tiene que dar matemáticas, igual sería educación física, coger el profesor de educación física, porque para eso se ha estudiado, para tener los conocimientos y poder compartir a los chicos todo relacionado a la educación física.</p> <p>Fuera de la unidad educativa Que los chicos se dedican a otras actividades, por ejemplo, a lo que es el internet, los celulares hoy en día que ha ganado mucho la tecnología a la actividad física mismo ha ganado mucho, entonces los chicos se dedican más a eso que hacer deporte o jugar un juego tradicional.</p>	<p>El principal impedimento para que los estudiantes practiquen juegos tradicionales en el entorno escolar es que no se pone a cargo a un docente especializado en la materia para la enseñanza de la educación física. Esta carencia ha afectado negativamente la calidad de la educación en este ámbito, ya que no se ha reconocido la importancia de contar con un experto en educación física que pueda transmitir sus conocimientos a los estudiantes. Aunque es importante destacar que todos los docentes tienen habilidades valiosas para compartir con los estudiantes, es fundamental que se asigne a un especialista en educación física para que enseñe este tipo de conocimientos. Fuera del ámbito escolar, los estudiantes se dedican a otras actividades, como el uso de</p>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<p>¿Y fuera de la Unidad Educativa?</p>		<p>internet y los dispositivos móviles, lo que ha eclipsado en gran medida la práctica de actividades físicas y deportes tradicionales.</p>
<p>9. ¿Usted considera que es factible realizar una guía didáctica con juegos tradicionales de la cultura indígena para fortalecer la identidad ecuatoriana en la clase de educación física de los estudiantes de tercer año de educación general básica paralelo “A”?</p>	<p>Sí, sí sería bueno hacer una guía didáctica con juegos tradicionales de la cultura indígena para rescatar y demostrar no solo a la Unidad Educativa que se está representando, sino a través del país. Tratar de eso, yo qué sé proyectar a través de las redes sociales, que bueno, sí es importante las redes sociales, ¿no? Se puede proyectar ahí y decir miren, esta Unidad Educativa está trabajando en juegos tradicionales, con todos los chicos, entonces ahí van viendo. Por ejemplo, pueden ver otros, no solo este país, sino otros países también. Sí, porque yo creo que a nivel de todo el mundo se ha perdido esto de los juegos tradicionales.</p>	<p>Definitivamente, la creación de una guía didáctica con juegos tradicionales de la cultura indígena no solo podría ayudar a rescatar y demostrar la cultura en la Unidad Educativa, sino también proyectarla en todo el país a través de las redes sociales. Que son importantes porque permiten mostrar cómo la Unidad Educativa está trabajando con juegos tradicionales con los estudiantes, lo que puede inspirar a otras personas a hacer lo mismo. Desafortunadamente, se ha perdido la tradición de los juegos en todo el mundo, no solo en Ecuador.</p>

8.2. Análisis e interpretación de los resultados obtenidos en la encuesta aplicada a los estudiantes del tercer año de EGB paralelo “A”

1. ¿A usted le gusta la actividad física?

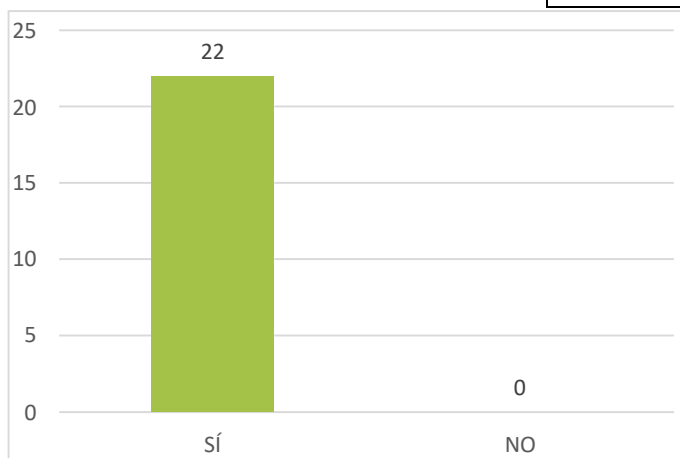
Tabla 1

Gusto por la actividad

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
SÍ	22	100%
NO	0	0%
TOTAL	22	100%

Gráfico 2

Gusto por la actividad



Interpretación: De acuerdo con los resultados obtenidos, es evidente que todos los estudiantes se sienten atraídos por la actividad física, al estar en una etapa de crecimiento y aprendizaje constante están experimentando la alegría y la emoción de descubrir su mundo y lo que su cuerpo es capaz de hacer. Esto es favorable en su desarrollo social, cognitivo, emocional, comunicativo, de manera que establecen hábitos saludables y aprenden diferentes maneras de resolver conflictos que le serán útiles en un futuro.

2. ¿Usted sabe qué son los Juegos Tradicionales?

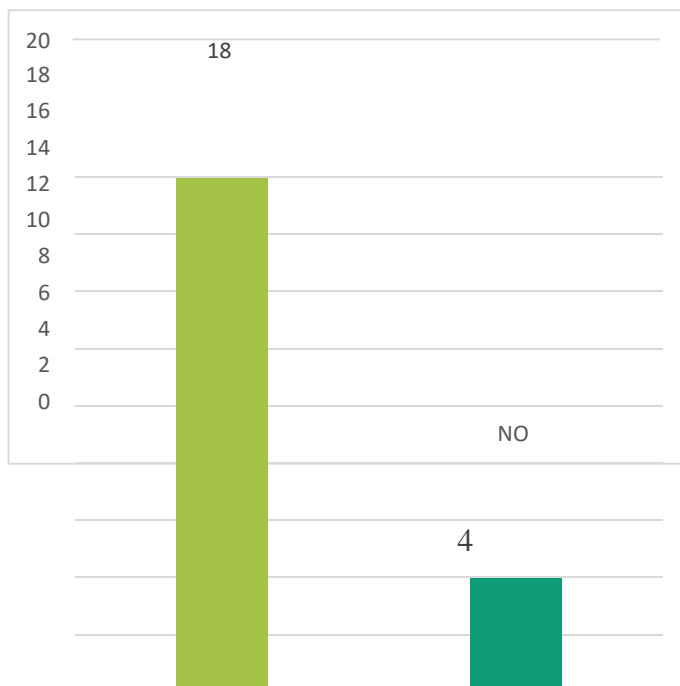
Tabla 2

Conocimiento sobre los Juegos Tradicionales

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
SÍ	18	82%
NO	4	18%
TOTAL	22	100%

Gráfico 3

Conocimiento sobre los Juegos Tradicionales



Interpretación: De acuerdo con los resultados obtenidos, se entiende que lamayoría de los estudiantes tienen conocimiento acerca de esta actividad y que una minoría no sabe que son los juegos tradicionales. A pesar de que todos los niños han tenido la oportunidad de aprender los juegos tradicionales algunos no saben porqué se llaman así. Por lo tanto, es importante explicar a los estudiantes dónde, cómo y cuando surgieron.

3. ¿A usted le gusta los juegos tradicionales?

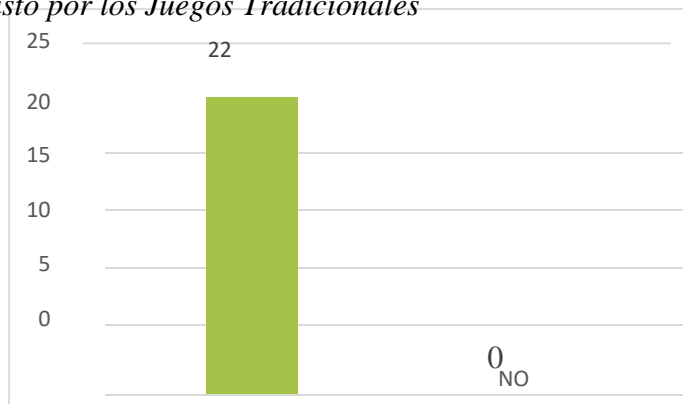
Tabla 3

Gusto por los Juegos Tradicionales

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
SÍ	22	100%
NO	0	0%
TOTAL	22	100%

Gráfico 4

Gusto por los Juegos Tradicionales



Interpretación: Si a todos los niños les gusta los juegos tradicionales, podemos interpretar que estos juegos son muy disfrutados por los niños. Por esto se deben emplear en las clases de educación física porque es una forma divertida de aprender, socializar, promover la cohesión social y la inclusión en la comunidad educativa. Cabe señalar que tienen un valor cultural importante y que son una forma valiosa de mantener y transmitir la identidad ecuatoriana.

4. ¿Usted que prefiere hacer? (Solo puede seleccionar una opción)

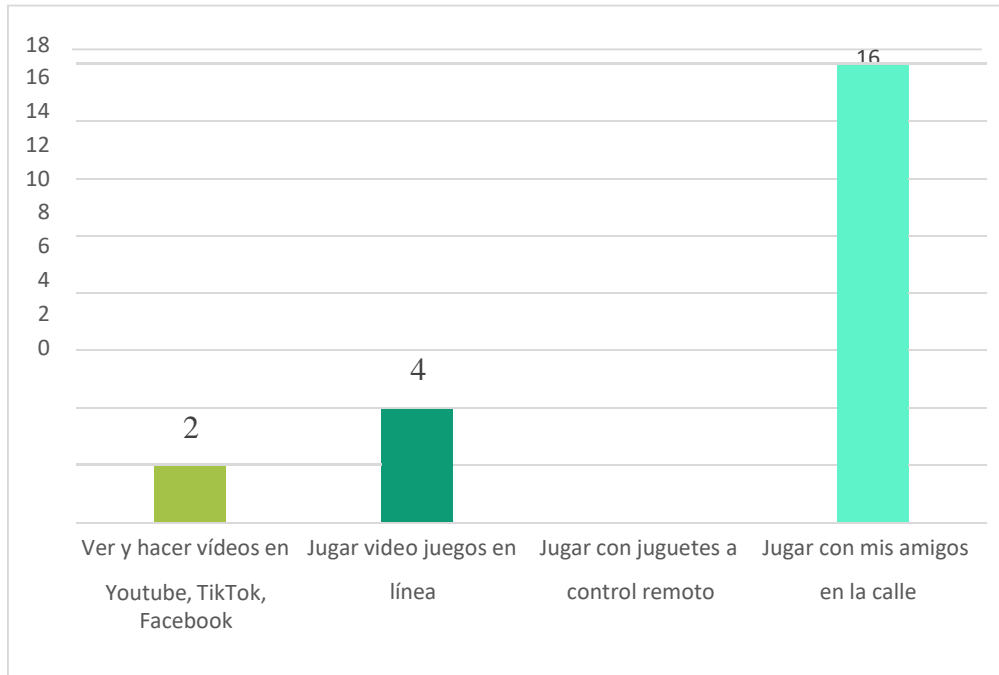
Tabla 4

Preferencia de actividades

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Ver y hacer vídeos en Youtube, TikTok, Facebook	2	9%
Jugar video juegos en línea	4	18%
Jugar con juguetes a control remoto	0	0%
Jugar con mis amigos en la calle	16	73%
TOTAL	22	100%

Gráfico 5

Preferencia de actividades



Interpretación: En este caso, la mayoría de los estudiantes prefieren la interacción social, se puede deducir que están interesados en el deporte, la actividad física, la socialización cara a cara y que disfrutan de la oportunidad de correr, saltar y jugar juegos de equipo con sus amigos en un ambiente al aire libre. Mientras que una minoría pueden estar interesados en el entretenimiento, desafíos mentales, la competencia, interacción en línea, la creatividad, la comunicación y que disfrutan de la oportunidad de ver videos interesantes, aprender nuevas habilidades o compartir su propio contenido con otros. La preferencia de los estudiantes por diferentes actividades puede indicar ciertas tendencias en su estilo de vida y en sus intereses, por eso se sugiere tomar en cuenta la forma de disfrutar y aprender de cada individuo.

5. ¿Su docente realiza juegos tradicionales en las clases de Cultura Física?

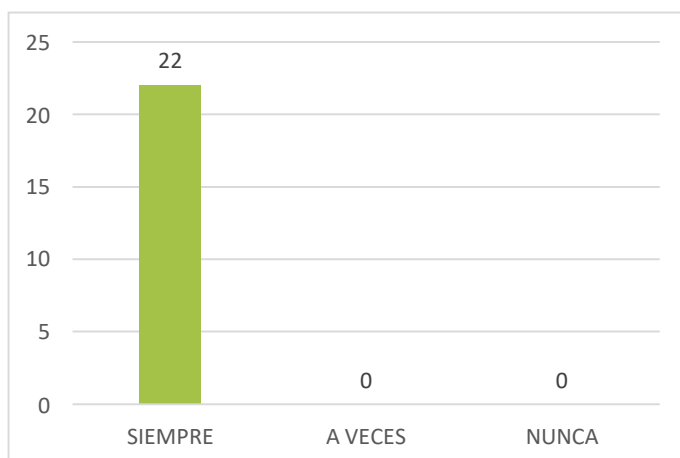
Tabla 5

Práctica docente

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
SIEMPRE	22	100%
A VECES	0	0%
NUNCA	0	0%
TOTAL	22	100%

Gráfico 6

Práctica docente



Interpretación: De acuerdo con las respuestas de los estudiantes, se constata que el docente está utilizando los juegos tradicionales como una herramienta pedagógica para promover la cultura física, fortalecer la identidad ecuatoriana y el desarrollo integral de los niños.

6. ¿Usted cuándo practica los juegos tradicionales? (Puede seleccionar varias opciones)

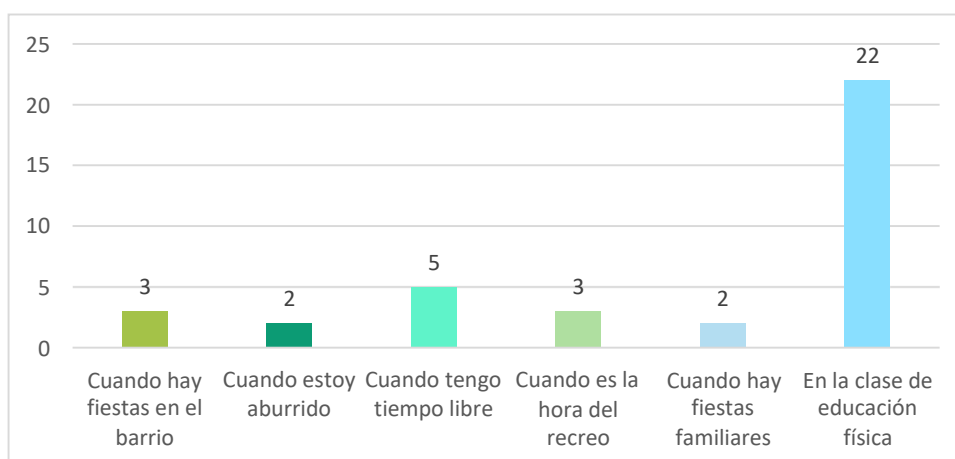
Tabla 6

Momento en el que los estudiantes practican los juegos tradicionales

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Cuando hay fiestas en el barrio	3	14%
Cuando estoy aburrido	2	9%
Cuando tengo tiempo libre	5	23%
Cuando es la hora del recreo	3	14%
Cuando hay fiestas familiares	2	9%
En la clase de educación física	22	100%

Gráfico 7

Momento en el que los estudiantes practican los juegos tradicionales



Interpretación: Es evidente que todos los estudiantes practican los juegos tradicionales durante las horas clase de educación física, es decir cuando están dentro de la institución. Esto concuerda con las respuestas de la pregunta 5. Sin embargo, se infiere que fuera de la institución los estudiantes prefieren realizar otro tipo de actividades.

7. ¿Usted con qué frecuencia práctica los juegos tradicionales fuera de la escuela?

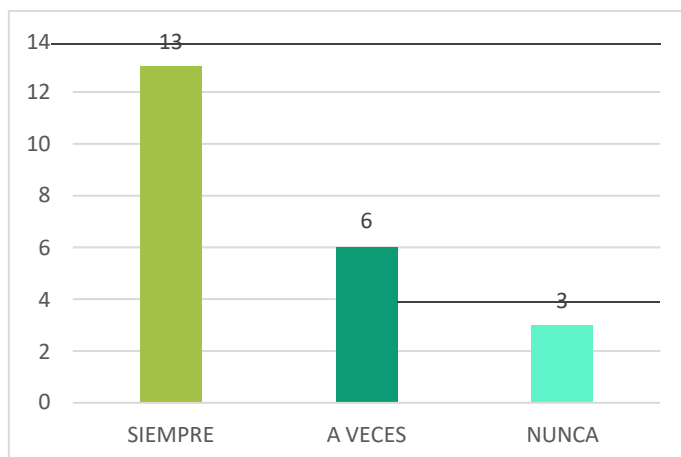
Tabla 7

Práctica los juegos tradicionales fuera de la escuela

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
SIEMPRE	13	59%
A VECES	6	27%
NUNCA	3	14%
TOTAL	22	100%

Gráfico 8

Práctica los juegos tradicionales fuera de la escuela



Interpretación: Los resultados indican que la mayoría de los estudiantes siempre practican juegos tradicionales fuera de la escuela, lo que sugiere que hay una cultura compartida en la comunidad de disfrutar de estos juegos. Sin embargo, otros niños parecen tener intereses o compromisos que compiten con esta actividad. En esta situación se interpreta que en general, los juegos tradicionales son una actividad frecuente entre los niños, pero algunos tienen más interés en ellos que otros o hay otras barreras que los impiden participar, como la falta de acceso a los espacios adecuados para jugar. Entender estas diferencias podría ayudar a los educadores y a la comunidad en general a fomentar la participación y el disfrute de los juegos tradicionales entre todos los niños en la institución educativa.

8. Seleccione los juegos tradicionales que conoce. (Puede seleccionar varias opciones)

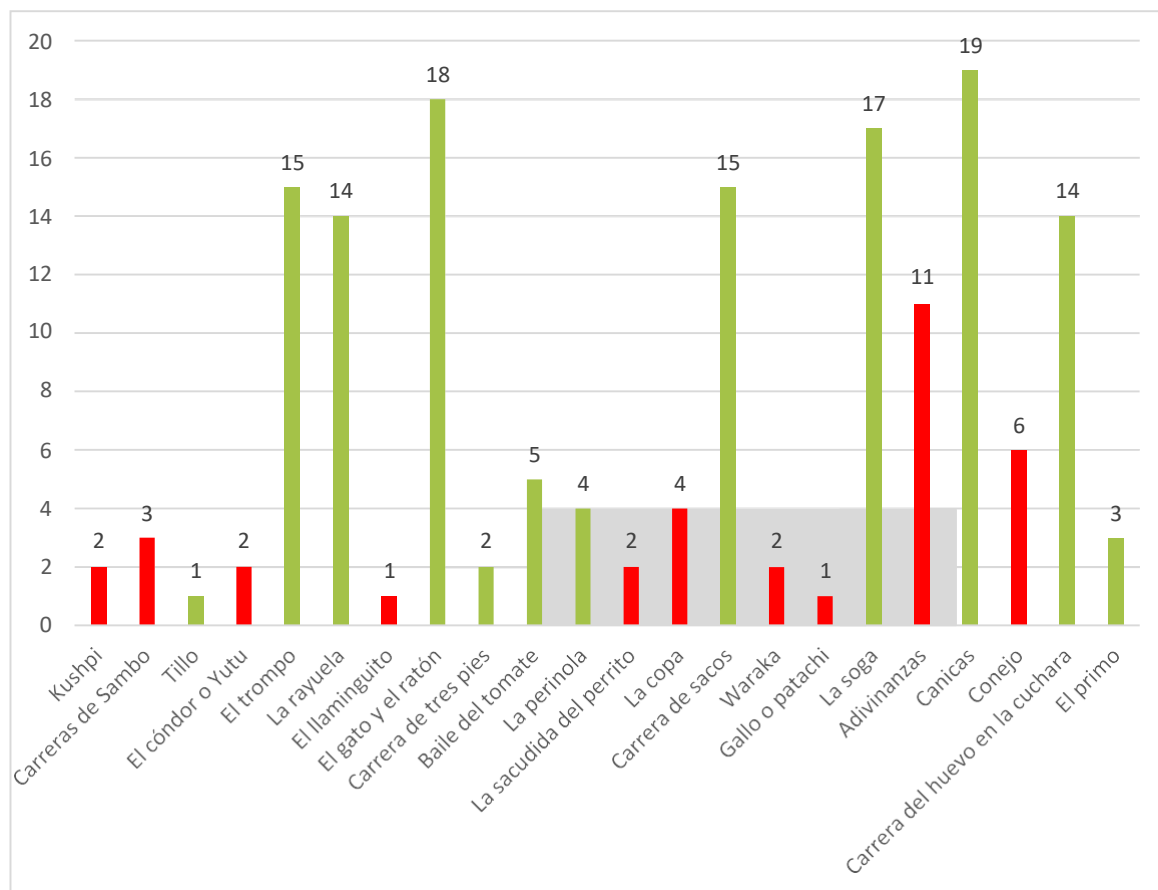
Tabla 8

Conocimiento de Juegos tradicionales de la cultura indígena de Ecuador

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Kushpi	2	9%
Carreras de Sambo	3	14%
Tillo	1	5%
El cóndor o Yutu	2	9%
El trompo	15	68%
La rayuela	14	64%
El llaminguito	1	5%
El gato y el ratón	18	82%
Carrera de tres pies	2	9%
Baile del tomate	5	23%
La perinola	4	18%
La sacudida del perrito	2	9%
La copa	4	18%
Carrera de sacos	15	68%
Waraka	2	9%
Gallo o patachi	1	5%
La sogá	17	77%
Adivinanzas	11	50%
Canicas	19	86%
Conejo	6	27%
Carrera del huevo en la cuchara	14	64%
El primo	3	14%

Gráfico 9

Conocimiento de Juegos tradicionales de la cultura indígena de Ecuador



Interpretación: En esta pregunta pusimos varios juegos, en el gráfico se puede observar de color rojo los juegos tradicionales de la cultura indígena del Ecuador y de verde los juegos tradicionales mestizos y los juegos populares que son de carácter universal. Según los resultados obtenidos, en el gráfico se puede visualizar que la mayoría de los estudiantes conocen los juegos tradicionales mestizos y populares, mientras que son pocos los estudiantes que conocen los juegos tradicionales de la cultura indígena. De ahí surge la necesidad de fortalecer la identidad ecuatoriana para que los estudiantes conozcan, valoren y preserven la riqueza cultural de Ecuador que aportan estos juegos, ya que es patrimonio de la humanidad.

9. ¿Te gustaría aprender los juegos tradicionales que no conoces?

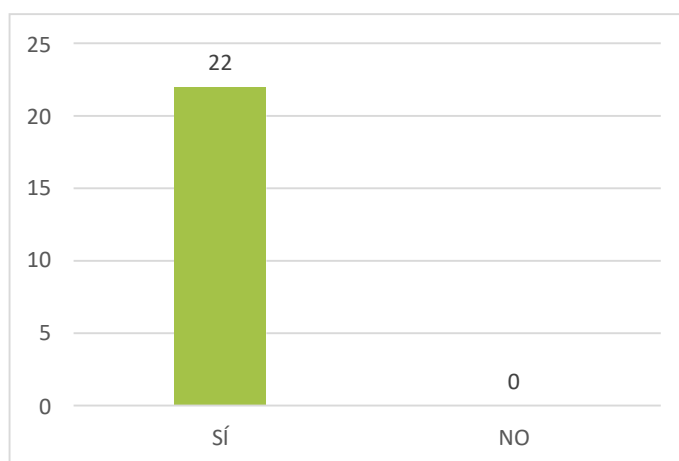
Tabla 9

Aprender los juegos tradicionales de la cultura indígena de Ecuador

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
SÍ	22	100%
NO	0	0%
TOTAL	22	100%

Gráfico 10

Aprender los juegos tradicionales de la cultura indígena de Ecuador



Interpretación: Se interpreta que los niños expresan como una manifestación natural el deseo humano de explorar y conocer otras culturas y formas de vida. Es posible que los niños sientan curiosidad por conocer los juegos tradicionales de los pueblos indígenas del Ecuador porque perciben que son diferentes a los que ellos conocen y desean experimentar algo nuevo y emocionante. Además, esta actitud de apertura y curiosidad hacia otras culturas y formas de vida puede ser muy positiva para su desarrollo personal y su capacidad para relacionarse con los demás en un mundo cada vez más diverso y globalizado.

8.3. Análisis e interpretación del diario de campo

DIARIO DE CAMPO

N.	FECHA	HORA	LUGAR	SUCESO/OBSERVACIÓN	ANÁLISIS
1	1/03/2023	7:00 7:40	Patio de la institución	En el juego realizado del cóndor o yutu participaron todos los estudiantes, les enseñamos cómo desarrollar este juego tradicional y lo acogieron satisfactoriamente. Se pudo observar que los niños actuaron sin ningún problema ya que es un juego muy fácil de hacerlo.	En esta actividad incorporamos un juego de persecución que ayuda a los niños a desarrollar habilidades sociales y motoras mientras se divierten.
2	2/03/2023	7:00 7:40	Patio de la institución	En este juego del llaminguito se observó la participación total de los niños ayudándose entre sí, ya que es un juego grupal en la cual requiere de ayuda de sus compañeritos para poder ganarlo, al inicio algunos niños se sentían inconformes porque no querían participar con los compañeros sobre la espalda tal vez por motivo de que sus compañeros eran pesados y eso les conllevaba a perder el juego.	Aplicamos este juego colectivo porque se enfoca en fomentar la colaboración y la inclusión entre los niños. Es importante que todos los niños sean incluidos en el juego y se les anime a trabajar juntos para alcanzar un objetivo común.

				Al final se sintieron bien porque era un juego que no conocían y les gustó a todos este juego tradicional.	
3	3/04/2023	7:00 7:40	Patio de la institución	En el juego gallo o patachi la actuación de los niños fue excelente, las instrucciones dadas a los niños lo tomaron con atención en la cual el juego salió de la mejor manera, aunque si había algunos niños que no les gustaba porque sus compañeros eran más robustos y tenían mucha fuerza al realizar este juego les lanzaban y se golpean mientras jugaban.	Incorporamos este juego de destreza que involucra el equilibrio, la coordinación y la agilidad, que pueden ser jugados de manera individual y que permiten al niño practicar sus habilidades motoras básicas mientras se divierte.

9. CONCLUSIONES

- En conclusión, aplicar los juegos tradicionales son importantes para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de tercer año de educación general básica porque tienen un gran valor pedagógico para el desarrollo integral de los estudiantes, puesto que promueven la preservación de la cultura y las tradiciones de una región.
- Los juegos tradicionales aportan diversos beneficios al proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Educación Física, como son el desarrollo de habilidades motoras, promueven el juego cooperativo, la socialización, estimulan el pensamiento cognitivo, fomentan la actividad física y también transmiten valores culturales y tradicionales a los estudiantes, enriqueciendo así su experiencia educativa.
- El docente de educación física de tercer año aplica juegos tradicionales mestizos como las bolas, los trompos, el salto de soga, la rayuela y el juego de los ensacados, que son especialmente adecuados para los niños de las edades que comprenden el subnivel elemental.
- Identificamos los juegos tradicionales que conocen los estudiantes, que en su mayoría fueron juegos tradicionales populares y mestizos. Por esta razón se planteó diseñar una guía didáctica con juegos tradicionales de la cultura indígena.
- El diseño de una guía didáctica que incluya juegos tradicionales de la cultura indígena para fortalecer la identidad ecuatoriana en la clase de educación física es una estrategia valiosa y efectiva puesto que se fomenta la inclusión y la diversidad al reconocer y valorar las contribuciones de las culturas indígenas en la sociedad ecuatoriana.

10. PROPUESTA

TÍTULO

GUÍA DIDÁCTICA CON JUEGOS TRADICIONALES DE LA CULTURA INDÍGENA PARA FORTALECER LA IDENTIDAD ECUATORIANA EN LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA DE LOS ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PARALELO “A”

INTRODUCCIÓN

La presente guía didáctica tiene como objetivo principal ofrecer un conjunto de juegos tradicionales de la cultura indígena que fortalezcan la identidad ecuatoriana para que el docente pueda implementar estos juegos en la clase de educación física de los estudiantes de tercer año de educación general básica paralelo “A” de la Unidad Educativa “Roberto Alfredo Arregui Chauvin”. Ya que se identificó como fortaleza que el docente de educación física siempre hace uso de los juegos tradicionales los estudiantes estarán familiarizados con este tipo de juegos y les resultará interesante y divertido aprender las prácticas lúdicas de la cultura indígena ecuatoriana.

La ejecución de esta guía didáctica facilita la comunicación y la interacción con los estudiantes. Los resultados son positivos al llevar la enseñanza de manera dinámica, divertida y efectiva, utilizando juegos tradicionales como herramientas significativas para el aprendizaje, logrando un ambiente armónico y agradable en el que cada niño construye su propio aprendizaje. Estos juegos tradicionales le permiten al niño ser activo y participativo, aprender de la manera que mejor le convenga, ya que el juego es una actividad innata y esencial para el desarrollo integral del niño, según varios autores.

Esta guía tiene en cuenta la importancia del juego en el aprendizaje de los niños, busca promover valores como el respeto, la cooperación, el trabajo en equipo y la inclusión. De esta manera, se busca fomentar el conocimiento y la valoración de la cultura indígena, al mismo tiempo que se desarrollan habilidades físicas, sociales y emocionales en los estudiantes.

OBJETIVOS

Objetivo General:

Ofrecer un conjunto de juegos tradicionales de la cultura indígena para fortalecer la identidad ecuatoriana en la clase de educación física de los estudiantes de tercer año de educación general básica paralelo “A”.

Objetivos Específicos:

- Seleccionar juegos tradicionales de la cultura indígena, mediante una revisión bibliográfica para desarrollar habilidades motoras básicas en los niños de tercer año de educación general básica paralelo “A”.
- Compartir la guía didáctica con juegos tradicionales de la cultura indígena, mediante correo electrónico al docente de educación física de tercer año EGB para fortalecer la enseñanza aprendizaje.
- Aplicar parcialmente la guía didáctica con juegos tradicionales de la cultura indígena para fortalecer la identidad ecuatoriana en la clase de educación física de los estudiantes de tercer año de educación general básica paralelo “A”.

DESARROLLO

La cultura indígena es un elemento clave en la identidad ecuatoriana y su preservación es fundamental para mantener la riqueza cultural del país. En este sentido, la educación física puede ser un espacio ideal para integrar y valorar los juegos tradicionales de la cultura indígena.

PLAN OPERATIVO

Objetivo	Actividad	Recursos	Fecha	Responsables	Beneficiarios
Seleccionar juegos tradicionales de la cultura indígena, mediante una revisión bibliográfica para desarrollar habilidades motoras básicas en los niños de tercer año de educación general básica paralelo "A".	Revisión documental sobre los juegos tradicionales de la cultura indígena con el docente.	Repositorio UEB	10/02/2023	-Amangandi Quille Jorge Luis -Shuishi Banshuy Julio Eduardo	Docente de educación física. Estudiantes de tercer año EGB paralelo "A".
Compartir la guía didáctica con juegos tradicionales de la cultura indígena, mediante correo electrónico al docente de educación física de tercer año EGB para fortalecer la enseñanza aprendizaje.	Socialización de la guía didáctica con juegos tradicionales de la cultura indígena con el docente.	Plataforma Zoom Correo electrónico	24/02/2023	-Amangandi Quille Jorge Luis -Shuishi Banshuy Julio Eduardo	Docente de educación física.
Aplicar parcialmente la guía didáctica con juegos tradicionales de la cultura indígena para fortalecer la identidad ecuatoriana en la clase de educación física de los estudiantes de tercer año de educación general básica paralelo "A".	El cóndor o Yutu El Llaminguito Gallo o patachi	Patio de la institución educativa Estudiantes de tercer año EGB paralelo "A".	1/03/2023 2/03/2023 3/03/2023	-Amangandi Quille Jorge Luis -Shuishi Banshuy Julio Eduardo	Estudiantes de tercer año EGB paralelo "A".

GUÍA DIDÁCTICA CON JUEGOS TRADICIONALES PARA FORTALECER LA IDENTIDAD ECUATORIANA EN LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA



AUTORES:

**AMANGANDI QUILLE JORGE LUIS
SHUISHI BANSHUY JULIO EDUARDO**

2023

JUEGOS TRADICIONALES CON PARTES DEL CUERPO

OBJETIVOS: Promover el desarrollo físico, cognitivo y social de los niños a través de juegos propios de la región y la exploración corporal, fomentando el trabajo en equipo, la coordinación y el equilibrio.

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS:

Adaptar estos juegos con variantes que impliquen el uso de partes específicas del cuerpo.

Establecer normas y reglas para el juego que estimulen la comunicación y el respeto mutuo.

NOMBRE DEL JUEGO: LA SACUDIDA DEL PERRITO

MATERIALES: Reproductor de música

DESARROLLO DEL JUEGO:

Iniciar el juego imitando al perrito al ritmo de música muy lenta o Sanjuanitos. El juego consiste en acostarse boca arriba con las manos frente a la cara como si se estuviera preparado para boxear, y las extremidades inferiores recogidas. A continuación, se debe girar o balancearse de lado a lado tres veces consecutivas, para luego levantarse rápidamente y sacudir todo el cuerpo, comenzando desde la cabeza, luego el tronco, las manos y finalmente los pies. Este proceso se repite varias veces para lograr una relajación completa, y se puede complementar con una pequeña carrera en un espacio determinado. Este juego es más efectivo cuando se realiza en grupo y en formación circular para equilibrar las energías simultáneamente. Los grandes sabios incas practicaban esta técnica antes de realizar trabajos mentales o durante la construcción de estructuras importantes.



NOMBRE DEL JUEGO: LA COPA

MATERIALES: Copas de plástico, chicha, jugo, agua.

DESARROLLO DEL JUEGO:

El juego consiste en recoger una copa del suelo usando solo los labios o los dientes, mientras las manos están atadas con una chalina o bufanda. Para hacer esto, los participantes deben girar en su propio eje varias veces y caminar unos cinco metros hacia atrás antes de regresar al punto de partida. La copa puede contener líquidos como agua, gaseosas o jugos, pero los participantes solo pueden beber la mitad de su contenido. El objetivo es ver cómo los participantes se marean por los giros antes de comenzar y durante el juego. Una vez que recogen la copa, deben entregarla al juez del juego.



JUEGOS TRADICIONALES DE PERSECUCIÓN

OBJETIVO: Fomentar la socialización y la actividad física a través de la participación en juegos tradicionales de persecución, ayudando a los niños a desarrollar habilidades sociales y motoras mientras se divierten.

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS:

Incorporar juegos de persecución que fomenten la cooperación y la comunicación entre los niños.

Incentivar la creatividad y la imaginación de los niños a través de juegos de persecución que involucren disfraces o temáticas específicas.

NOMBRE DEL JUEGO: EL CÓNDOR O YUTU

MATERIALES:

Es opcional hacer una careta de los animales

DESARROLLO DEL JUEGO:

Este particular juego implica que los niños se reúnan en un círculo y uno de ellos asuma el papel del dueño de una hacienda, mientras que otro actúa como cóndor. Cada uno de los participantes del juego recibe el nombre de un animal pequeño que el dueño de la hacienda les asigna, como por ejemplo conejito, perrito, pollito, cuysito o borreguito. El objetivo del juego es que los animales pequeños no sean atrapados por el cóndor, y el juego comienza cuando el dueño de la hacienda anuncia que el cóndor está llegando y los animales pequeños deben correr y esconderse para no ser atrapados. Si el cóndor atrapa a un participante, éste debe abandonar el grupo de los animales del círculo, pero si logra escapar, puede volver a unirse al grupo y seguir jugando hasta que todos los participantes hayan tenido su turno.



JUEGOS TRADICIONALES INDIVIDUALES

OBJETIVO:

Promover la actividad física y el desarrollo de habilidades motoras básicas a través de la participación en juegos tradicionales que se pueden jugar individualmente, fomentando la competencia sana y el desarrollo de la confianza en sí mismos.

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS:

Incorporar juegos de destreza que involucren el equilibrio, la coordinación y la agilidad, que pueden ser jugados de manera individual y que permiten al niño practicar sus habilidades motoras básicas mientras se divierte.

NOMBRE DEL JUEGO: WARAKA

MATERIALES: Cabuya, sogá, cuero.

DESARROLLO DEL JUEGO:

Es un objeto autóctono utilizado como arma en tiempos de guerra durante la era preincaica y la colonia por los indígenas. Además, también se usaba para cazar o asustar animales y aves mediante el lanzamiento de objetos como piedras o pepas. Este instrumento también se usaba para medir la fuerza y precisión del lanzador. Se elaboraba a partir de Cabuya, que se antorchaba en forma de sogá y tenía una longitud de aproximadamente 2 metros. En el centro se colocaba una base de cuero para sostener los materiales utilizados para el lanzamiento.

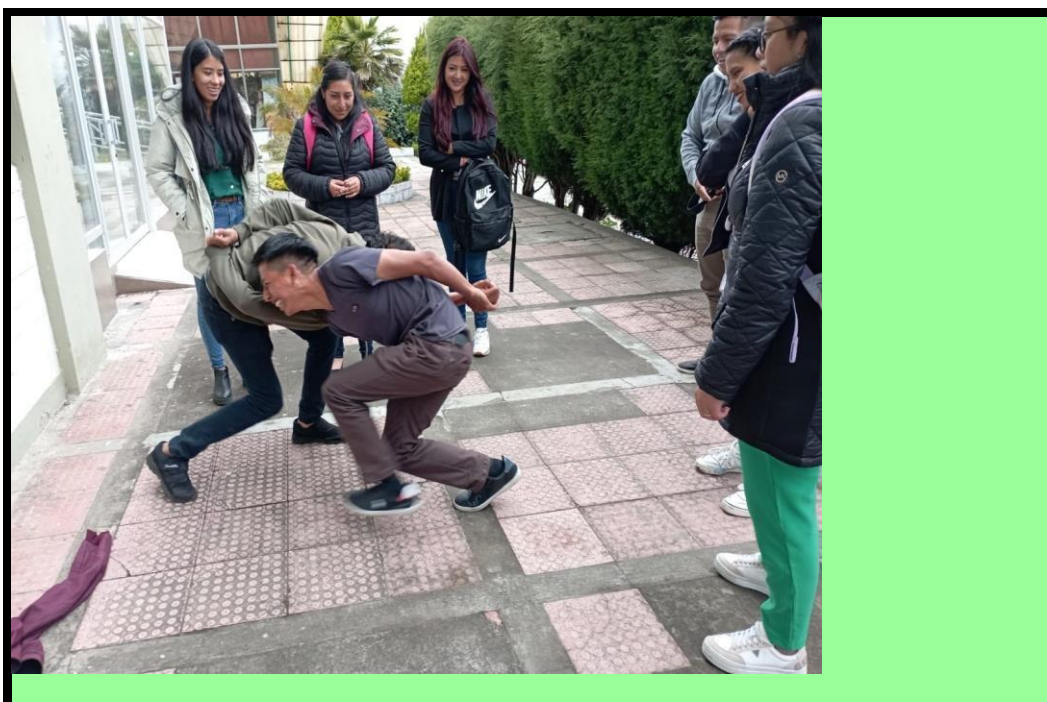


NOMBRE DEL JUEGO: GALLO O PATACHI

MATERIALES: Faja o bufanda

DESARROLLO DEL JUEGO:

Consiste en dos personas que actúan como gallos. Sus manos estarán sujetas con una faja o bufanda debajo de sus piernas o detrás de las rodillas. Luego, se colocarán en cuclillas y el objetivo es derribar al otro "gallo" solo con empujones de hombros. El ganador es el que logra derribar al otro gallo dos veces en tres intentos. Si se juega con niños, es importante tener una colchoneta u objeto similar para evitar lesiones graves en caso de caídas.



JUEGOS TRADICIONALES COLECTIVOS

OBJETIVO: Fomentar el desarrollo físico, cognitivo y social a través del juego en equipo y la competencia sana.

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS:

Enseñanza por demostración y participación. Los niños aprenden mejor a través de la observación y la experiencia directa. Por lo tanto, es importante que los niños participen activamente en la demostración de los juegos tradicionales colectivos y se les anime a intentar jugar ellos mismos. Los líderes del juego también deben estar disponibles para ofrecer asesoramiento y retroalimentación para ayudar a los niños a mejorar su rendimiento y comprensión del juego.

Enfoque en la colaboración y la inclusión. Los juegos tradicionales colectivos deben enfocarse en fomentar la colaboración y la inclusión entre los niños. Es importante que todos los niños sean incluidos en el juego y se les anime a trabajar juntos para alcanzar un objetivo común. Los líderes del juego deben asegurarse de que todos los niños se sientan cómodos y seguros durante el juego y de que se fomenten valores como el respeto y la amistad entre los participantes.

NOMBRE DEL JUEGO: CONEJO

MATERIALES: Bufanda o una chalina, esteras, manta

DESARROLLO DEL JUEGO:

Este juego se lleva a cabo en el momento del fallecimiento del padre o jefe de familia. Doce personas se sientan en el suelo en un círculo sobre esteras, y cubren sus extremidades inferiores con una gran manta para cubrir a todos los participantes. Un allku (perro) es elegido por sorteo para buscar al conejo, que es simplemente una prenda de vestir como una bufanda o una chalina que se ubica entre los participantes. Los participantes pueden pasar el conejo por debajo de la manta o arrojarlo sin que el allku lo note, lo que hace que el juego sea divertido. Una vez que el allku encuentra al "conejo", cambia de participante y el juego continúa. El objetivo es honrar al fallecido por su contribución a la comunidad y consolar a sus seres queridos a través de la participación en este juego hasta altas horas de la noche.



NOMBRE DEL JUEGO: EL LLAMINGUITO

MATERIALES: No se necesita materiales

DESARROLLO DEL JUEGO:

Este juego implica una carrera con tres personas desde un punto de partida hasta una línea de meta. Se pide a los estudiantes que formen grupos de tres personas, asumiendo los siguientes roles: el primero se situará al frente y será vendado, simbolizando la cabeza de un llaminguito; el segundo será el cuerpo del

llaminguito, inclinándose hacia adelante y sosteniendo al primero por el estómago; y el tercero será el jinete, ubicado en la parte trasera del llaminguito, amarrado con una cuerda bajo los brazos y dirigiendo al animal. Se construirán cuatro llaminguitos con sus respectivos jinetes, que se colocarán en la línea de partida. Al escuchar la señal de inicio, los jinetes deberán estar sobre el cuerpo del llaminguito inclinado, y enseguida tendrán que hacer correr al animalimitando el sonido de un beso volado a una chica, mientras el llaminguito intentaallegar a la línea de meta indicada y seguir las indicaciones del jinete. El primeroen llegar a la meta será el ganador.



JUEGOS TRADICIONALES CON OBJETOS

OBJETIVO: Fomentar la socialización y el desarrollo de habilidades motoras finas y gruesas a través de la práctica de juegos tradicionales con objetos.

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS:

Se realizará una demostración de los juegos tradicionales con objetos por parte del instructor o monitor.

Se explicarán las reglas básicas de cada juego y se demostrará cómo se juega.

Se permitirá a los niños practicar cada juego con la guía y supervisión del instructor.

Se fomentará la participación de todos los niños en los juegos.

Se formarán grupos pequeños y se asignarán roles específicos a cada niño en cada juego, de manera que cada uno tenga una tarea específica que realizar.

Se enfatizará la importancia de la colaboración y el trabajo en equipo para el éxito en cada juego.

NOMBRE DEL JUEGO: KUSHPI

MATERIALES: Vara de una rama de un árbol fino de longitud 50 cm, madero en forma de estaca de altura de 8 a 10 cm, hilo de cabuya de 80 cm.

DESARROLLO DEL JUEGO:

Jugar en familia fortalece los lazos comunitarios y fomenta valores como el respeto, la honestidad, la obediencia y el trabajo. Es importante utilizar materiales naturales y participar en actividades no dañinas durante el tiempo libre. Para jugar al kushpi, se necesita un juguete de hilo de cabuya de aproximadamente 80 cm y una vara fina de un árbol de unos 50 cm de longitud. También se requiere un madero en forma de estaca de 8 a 10 cm de altura llamado kushpi. El kushpi se envuelve de izquierda a derecha hasta el tope de la vara, se coloca en el suelo y se utiliza el juguete y la vara para hacerlo girar en la dirección deseada. Se debe mantener el kushpi en movimiento circular a la altura de la cabeza con el juguete el tiempo que el jugador desee o hasta que se canse.

**NOMBRE DEL JUEGO: CARRERAS DE SAMBO**

MATERIALES: Zambo

DESARROLLO DEL JUEGO:

Durante las festividades de la cosecha, se solía practicar este juego en honor y agradecimiento a la PACHA MAMA por los frutos recibidos. La finalidad del juego es trasladar a un zambo desde una línea de salida hasta la línea de llegada, con una distancia de cuarenta metros, utilizando solamente la cabeza para los adultos, y con la ayuda de las manos para las mujeres y niños, en una superficie suave y plana. El ganador es aquel que llega primero a la meta.



11. BIBLIOGRAFÍA

Andrade Santamaría, J. (s.f.). *La propuesta del informe final del proyecto de investigación*. EVEA.

https://evea.ueb.edu.ec/pluginfile.php/291637/mod_resource/content/1/LA%20PROPUESTA%20DEL%20INFORME%20FINAL%20DEL%20PROYECTO%20DE%20INVESTIGACION.pdf

Arcos González, Á., & Vásquez Hurtado, O. (2020). *Recuperación de la práctica de los juegos ancestrales en la comunidad del barrio San José, en el Municipio de Timbiquí, Cauca*. [Trabajo de grado, Fundación Universitaria de Popayán]. Repositorio FUP. <http://univida.fup.edu.co/repositorio/files/original/354697502840aa5c38cb3506a82992fb.pdf>

Asamblea Nacional República del Ecuador. (2021). *Constitución de la República del Ecuador*. https://www.defensa.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/02/Constitucion-de-la-Republica-del-Ecuador_act_ene-2021.pdf

Avila Alulima, L., & Chungata Cajamarca, V. (2019). *El juego como herramienta didáctica para la práctica de valores en EGB*. [Trabajo de titulación, Universidad de Cuenca]. Repositorio UCUENCA. <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/33756/1/Trabajo%20de%20Titulacion.pdf>

Bracht, V. (1996). *Educación física y aprendizaje social*. Vélez Sársfield.

Bustos Muñoz, M., Carrión Capel, M., García Marugán, J., Guzmán Luján, J., Irigoyen Sanmartín, A., Larraya Echenique, I., Zoroza Berrade, A. (2010). *Juegos populares: propuesta práctica para la escuela*. Pila Teleña. <https://elibro.net/es/ereader/bibliotecaueb/59281>

Cacuango Arellano, Á., Llumiguano Sisa, Alfonso, & Llumiguano Sisa, A. (2016). *Los juegos ancestrales en la identidad cultural de la comunidad Quivillungo de la parroquia Veintimilla, cantón Guaranda, provincia Bolívar*. [Proyecto de investigación, Universidad Estatal de Bolívar]. Repositorio UEB.

<https://dspace.ueb.edu.ec/bitstream/123456789/1489/1/MOISES-PROYECTO-92>

INTERVENCION EDUCATIVA.pdf

Cañizares Márquez, J., & Carbonero Celis, C. (2016). *Juegos y deportes populares, autóctonos y tradicionales*. Wanceulen Editorial. <https://elibro.net/es/ereader/bibliotecaueb/63432>

Castro, L. (2003). *Proyecto docente: juegos tradicionales canarios*. Inédito.

Cahuana Illisca, C., & Cuarez Sauñe, E. (2021). *El juego tradicional como recurso pedagógico en una Institución Educativa Intercultural Bilingüe*. [Tesis de pregrado, Universidad San Ignacio de Loyola]. Repositorio USIL. <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/6251d285-34e8-4cef-9eac-5b617681e800/content>

Florez Duarte, R. (2021). *Juegos ancestrales en el proceso de enseñanza- aprendizaje. Caso: institución etnoeducativa San Rafael del Pájaro sede Amaichon*. [Trabajo de grado, Universidad Antonio Nariño]. Repositorio UAN.

http://repositorio.uan.edu.co/bitstream/123456789/4996/3/2021_RoselisFlorezDuarte.pdf

Freire, P. (2005). *Pedagogía del oprimido* (Segunda ed.). Siglo XXI. <https://www.servicioskoinonia.org/biblioteca/general/FreirePedagogiadelOprimido.pdf>

Gaglay Chacan, J., & Pacheco Macas, L. (2022). *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*. [Proyecto de investigación, Universidad Estatal de Bolívar]. Repositorio UEB.

<https://dspace.ueb.edu.ec/bitstream/123456789/4320/1/tesis%20GAGLAY%20CHACAN%20JULISSA%20ESTEPHANIA.pdf>

Gómez Uribe, A., & Ramírez Valencia, A. (2021). Los juegos ancestrales como estrategia, desde relatos biográficos, para la valoración de sí y el reconocimiento del otro en agroparque los soches ancestral. *Revista Boletín Redipe*, 10(9), 312-314. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8114569>

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. (2014). *Metodología de la Investigación*. McGraw-Hill. <https://www.uca.ac.cr/w93>

content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf

Herrador Sánchez, J. (2013). *Juegos populares y tradicionales de la infancia a través de la filatelia*. Wanceulen Editorial. <https://elibro.net/es/ereader/bibliotecaueb/63327>

Kant, I. (2009). *Sobre pedagogía*. Universidad Nacional de Córdoba. <https://elibro.net/es/ereader/bibliotecaueb/76566>

Kottak, C. (2019). *Introducción a la Antropología cultural*. McGraw-Hill.

Lavega Burgués, P. (2000). *Juegos y deportes populares tradicionales*. Editorial INDE. <https://elibro.net/es/ereader/bibliotecaueb/177867>

Martínez Rodríguez, E., & Villa Costales, S. (2008). El juego como escuela de vida: Karl Groos. *Magister: Revista Miscelánea de Investigación*(22), 7-22. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/4626>

Meneses Montero, M., & Monge Alvarado, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista Educación*, 25(2), 113-124. <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>

Ministerio de Educación del Ecuador. (2015). *Ley del Deporte, Educación Física y Recreación*. <https://www.deporte.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2015/03/Ley-del-Deporte.pdf>

Ministerio de Educación del Ecuador. (2021). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. https://gobiernoabierto.quito.gob.ec/Archivos/Transparencia/2021/04abril/A2/ANEXOS/PROCU_LOEI.pdf

Ministerio de Educación del Ecuador. (2019). *Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria* (Segunda ed.). Ministerio de Educación del Ecuador. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/EGB-Eelemental.pdf>

Moreta Pilamala, E., & Pasto Paguay, M. (2022). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del subnivel inicial ii de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Roberto Alfredo Arregui Chauvin”, ubicada en la provincia Bolívar, cantón Guaranda, período 2021 – 2022*. [Proyecto de investigación, Universidad Estatal de Bolívar]. Repositorio UEB.

<https://www.dspace.ueb.edu.ec/bitstream/123456789/4304/1/tesis%20MORETA%20PILAMALA%20ELIDA%20GRACIELA.pdf>

Pacheco García, M. (2010). El juego. *Revista digital: Temas para la Educación*(7),1-7. <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6955.pdf>

Pacheco García, M. (2011). El juego en la etapa infantil. *Revista digital: Temas para la educación*(17), 1-11. <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd8764.pdf>

Rodríguez Arocho, W. (1999). El legado de Vygotski y de Piaget a la educación. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 31(3), 477- 489. <https://www.redalyc.org/pdf/805/80531304.pdf>

Ruiz Gutiérrez, M. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil*. [Grado de Maestro en Educación Infantil, Universidad de Cantabria]. Repositorio UCrea. <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence>

Saco Porras, M., Acedo Gracia, E., & Vicente Felipe, C. (2001). *Los Juegos Populares y Tradicionales: una propuesta de aplicación*. Secretaría General de Educación. http://bam.educarex.es/gestion_contenidos/ficheros/341%5Djuegos%20populares.pdf

Salazar Churaco, C., Andrade Naranjo, D., Tapia Pazmiño, J., & Mesías Enríquez, G. (2021). Juegos tradicionales ecuatorianos y su aporte al turismo cultural. *Revista Polo del Conocimiento*, 6(9), 1333-1335. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8094518.pdf>

Torres, S. (2013). *Los juegos tradicionales y su incidencia en las habilidades y destrezas de los estudiantes del tercero y cuarto grado de educación básica del centro educativo Reforma Integral CERIT, de la ciudad de Latacunga, provincia de Cotopaxi*. [Trabajo de titulación, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio UTA. https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/7750/1/FCHE_LCF_303.pdf

Vigotsky, L. (1978). El papel del juego en el desarrollo del niño. En *El desarrollo de los procesos psíquicos superiores* (págs. 141-154). Editorial Crítica.

12. ANEXOS

Anexo 1. Resolución de Consejo Directivo



DECANATO

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

CONSEJO DIRECTIVO

Guaranda, 17 de enero de 2023
RCD-FCESFH-UEB-013.29 – 2023

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 extraordinaria (01), realizada el 16 de enero de 2023.

EN RELACION AL SEGUNDO PUNTO. Análisis y resolución de los temas de trabajo de integración curricular, proyecto de investigación, validados por los docentes tutores durante el proceso de titulación 01-2023, periodo académico noviembre 2022 – marzo 2023 de la Carrera de Educación Básica.

EL CONSEJO DIRECTIVO CONSIDERANDO:

QUE, la Ley Orgánica de Educación Superior (LOES, 2019), El artículo 17 de la Ley Orgánica de Educación Superior vigente, señala lo siguiente: Reconocimiento de la autonomía responsable- “El Estado reconoce a las universidades y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los principios establecidos en la Constitución de la República (...)

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, la Ley Orgánica de Educación Superior (LOES, 2019), El artículo 17 de la Ley Orgánica de Educación Superior vigente, señala lo siguiente: Reconocimiento de la autonomía responsable- “El Estado reconoce a las universidades y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los principios establecidos en la Constitución de la República (...)

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 el Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar, en el art. 8.- Funciones. – expresa: Las funciones de la Unidad de Integración Curricular de la carrera son:

- a.- Recopila, analiza, gestiona y valida la documentación relacionada con el proceso de titulación de acuerdo con lo establecido en el presente reglamento.
- b.- Analiza la pertinencia de los temas propuestos para las diferentes modalidades de titulación y sugiere su aprobación.
- c.- Da seguimiento al avance de los trabajos de integración curricular

QUE, en el Artículo 31.- Unidades de organización curricular del tercer nivel.- **CAPÍTULO II DE LAS UNIDADES DE ORGANIZACIÓN CURRICULAR del Reglamento de Régimen Académico (2020)**, literal c) manifiesta que “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.

El desarrollo de la unidad de integración curricular, se planificará conforme a la siguiente distribución:

		Horas para desarrollo de		Créditos para desarrollo de	
		Unidad de Integración		Unidad de Integración	
		curricular		curricular	
Tercer Nivel de Grado	Licenciatura y títulos profesionales	240	384	5	8

CONSEJO DIRECTIVO

Las IES deberán garantizar a todos sus estudiantes la designación oportuna del director o tutor, de entre los miembros del personal académico de la propia IES o de una diferente, para el desarrollo y evaluación de la unidad de integración curricular.

QUE, en el capítulo IV del trabajo de integración curricular del Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar, en los artículos manifiesta:

Art. 18.- Para la elaboración del trabajo de integración curricular se podrán conformar equipos de dos estudiantes de una misma o distintas carreras, asegurándose la evaluación y calificación individual, con independencia de los mecanismos de trabajo implementados.

Art.19.- Para el desarrollo del trabajo de integración curricular se garantiza la designación oportuna del director o tutor para el grupo de estudiante de entre los miembros del personal académico.

QUE, en memorando UEB-FCESFH-CEB- CUIC-2023-002, firmado por la Lcda. Daniela Ribadeneira, Coordinadora de la Unidad e Integración Curricular, hace la entrega de la matriz con los temas de trabajo de integración curricular, proyecto de investigación, validados por los docentes tutores durante el proceso de titulación 01-2023, periodo académico noviembre 2022 – marzo 2023, para su valoración y aprobación.

RESUELVE: “Aprobar el Tema de Trabajo de Integración, titulado: “JUEGOS TRADICIONALES PARA EL FORTALECIMIENTO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN FÍSICA EN LOS NIÑOS DE TERCERO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PARALELO “A” DE LA UNIDAD EDUCATIVA ROBERTO ALFREDO ARREGUI CHAUVIN DEL CANTÓN GUARANDA PROVINCIA BOLÍVAR EN EL PERIODO ACADÉMICO 2022 -2023”, presentado por SHUISHI BANSUY JULIO EDUARDO Y AMANGANDI QUILLE JORGE LUIS, estudiantes de la Unidad de Integración Curricular proceso noviembre 2022 – marzo 2023 de la Carrera de Educación Básica, revisado y aprobado por el tutor/a: LIC. OLMEDO CHAVEZ GAVILANEZ 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 2 .Certificado de la UE “Roberto Alfredo Arregui Chauvin”



República del Ecuador
UNIDAD EDUCATIVA
ROBERTO ALFREDO ARREGUI CHAUVIN
Guaranda-Ecuador



Ministerio de Educación

Guaranda, 10 de marzo del 2023

La suscrita Licenciada **ELSA KARINA COLOMA MORA**, Rectora Encargada de la Unidad Educativa Roberto Alfredo Arregui Chauvin, a petición de la parte interesada

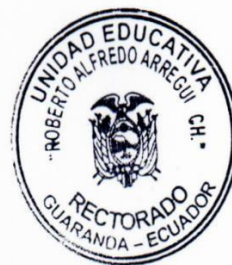
CERTIFICA:

Que: los Señores estudiantes: **JULIO EDUARDO SHUISHI BANSHUY** y **JORGE LUIS AMANGANDI QUILLE**, estudiantes del OCTAVO CICLO "B" de la carrera de Educación Básica de la Universidad Estatal de Bolívar, presentaron en nuestra institución su Proyecto de Investigación con el tema: “**JUEGOS TRADICIONALES PARA EL FORTALECIMIENTO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN FÍSICA EN LOS NIÑOS DE TERCERO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PARALELO “A” DE LA UNIDAD EDUCATIVA ROBERTO ALFREDO ARREGUI CHAUVIN DEL CANTÓN GUARANDA PROVINCIA BOLÍVAR EN EL PERIODO ACADÉMICO 2022 -2023**” previo a obtener el Título de Tercer Nivel, a la vez aplicaron la Propuesta “**GUÍA DIDÁCTICA CON JUEGOS TRADICIONALES DE LA CULTURA INDÍGENA PARA FORTALECER LA IDENTIDAD ECUATORIANA EN LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA DE LOS ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PARALELO A**”.

Es todo cuanto puedo certificar, para los fines consiguientes.

LIC. KARINA COLOMA MORA

Rectora Encargada



DIRECCIÓN: Calle Jaime Arregui y Avenida Guayaquil

Teléfono 298-0183
Guaranda-Ecuador

Anexo 3. Informe de plagio



Document Information

Analyzed document	TESIS.docx (D160840826)
Submitted	3/13/2023 1:54:00 AM
Submitted by	
Submitter email	jshuishi@mailes.ueb.edu.ec
Similarity	2%
Analysis address	echavez.ueb@analysis.orkund.com

Sources included in the report

Entire Document

Hit and source - focused comparison, Side by Side

Submitted text	As student entered the text in the submitted document.
Matching text	As the text appears in the source.



Anexo 4. Informe de tutorías



UNIVERSIDAD
ESTATAL
DE BOLÍVAR

UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

FACULTAD DE
CIENCIAS DE
LA EDUCACIÓN





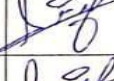
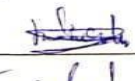
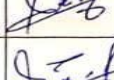

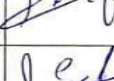

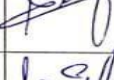

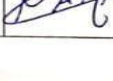
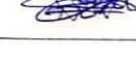
ANEXO 3. FORMATO PARA EL INFORME DE TUTORÍAS DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR


Facultad: Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas.			
Carrera: Carrera de Educación Básica			
Modalidad de Titulación: Proyecto de Investigación		Opción:	
Título del proyecto: "JUEGOS TRADICIONALES PARA EL FORTALECIMIENTO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN FÍSICA EN LOS NIÑOS DE TERCERO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PARALELO "A" DE LA UNIDAD EDUCATIVA "ROBERTO ALFREDO ARREGUI CHAUVIN" DEL CANTÓN GUARANDA PROVINCIA BOLÍVAR EN EL PERIODO ACADÉMICO 2022 -2023."			
Estudiante: Jorge Luis Amangandi Quille "B" Julio Eduardo Shuishi Banshuy "B"		Cédula: 0202313045 0650499155	Teléfono: 0985422884 0981935974
Docente Tutor: Lic. Olmedo Chávez Gavilánez MSc.		Cédula: 0201041951	Teléfono: 0986770571
		E-mail: jamangandi@mailes.ueb.edu.ec jshuishi@mailes.ueb.edu.ec	
		E-mail: echavez@ueb.edu.ec	


2. REGISTRO DE TUTORÍAS ACADÉMICAS EN LOS TRABAJOS DE INTEGRACIÓN CURRICULAR OPCIÓN.....

No	Fecha	Tema Tratado/ Actividad Académica Realizada	Horas de Tutoría	Firma del dirigido/a	Observaciones
1	04/01/2023	Integración con el tutor, revisión y corrección del tema.	1 hora		
2	26/01/2023	Tema corregido ya en su totalidad, para la aprobación.	1 hora		
3	01/02/2023	Revisión sobre el planteamiento del problema	1 hora		

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

4	07/02/2023	Se realizó la revisión de los objetivos generales y específicos.	1 hora	 	
5	13/02/2023	Revisión del marco teórico, para la corrección de algunas falencias.	1 hora	 	
6	20/02/2023	Marco teórico ya planteado correctamente	1 hora	 	
7	23/02/2023	Se realizó el marco metodológico	1 hora	 	
8	02/03/2023	Revisión de los datos de a entrevista realizada al docente y a los alumnos	1 hora	 	
9	10/03/2023	Planteamiento de las conclusiones y las recomendaciones.	1 hora	 	
10	16/03/2023	Realizamos la última revisión del proyecto de investigación definitivamente.	1 hora	 	


Lic. Olmedo Chávez Gavilánez
Docente Tutor/a


Coordinador de la Unidad
de Integración curricular

Anexo 5. Instrumento de la entrevista piloto



CARRERA
EDUCACIÓN BÁSICA

FACULTAD DE
CIENCIAS DE
LA EDUCACIÓN

ENTREVISTA PILOTO DIRIGIDA AL DOCENTE DE EDUCACIÓN FÍSICA DEL TERCER AÑO EGB PARALELO “A” DE LA EEB “MANUEL DE ECHEANDIA”

Tema: Los juegos tradicionales para fortalecer la enseñanza aprendizaje en educación física en los estudiantes de tercero de educación general básica paralelo “A”, de la unidad educativa “Roberto Alfredo Arregui Chauvin” del cantón Guaranda, provincia Bolívar en el periodo académico 2022 -2023.

Objetivo: Conocer los juegos tradicionales que aplica el docente de educación física, a través de una entrevista semiestructurada para analizar la importancia que tiene en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de educación física.

GUIÓN DE ENTREVISTA

1. ¿Usted qué tipos de juegos tradicionales conoce?
2. ¿Qué tipo de juegos tradicionales incorpora en las clases del tercer año de educación general básica paralelo “A”? ¿Puede enumerar los juegos tradicionales que más emplea?
3. ¿Cuándo usted realiza juegos tradicionales integra otras áreas del conocimiento en su desarrollo?
4. ¿Por qué es importante aplicar los juegos tradicionales?
5. ¿Por qué es importante integrar otras áreas del conocimiento en los juegos tradicionales?
6. ¿Usted considera que realizar los juegos tradicionales fortalecen la enseñanza-aprendizaje en el área de la Cultura Física? ¿En qué aspectos?
7. ¿Considera que los juegos tradicionales fortalecen la identidad cultural del país? ¿Por qué?

- 8. ¿Para usted cuál es el mayor obstáculo para que los estudiantes practiquen los juegos tradicionales dentro y fuera de la unidad educativa?**
- 9. ¿Usted considera que es factible realizar una guía de actividades con juegos tradicionales para fortalecer la identidad ecuatoriana en los estudiantes de tercer año de educación general básica paralelo “A”?**

Adaptado de Gaglay Chacan y Pacheco Macas (2022)

Anexo 6. Instrumento de la entrevista



CARRERA
EDUCACIÓN BÁSICA

FACULTAD DE
CIENCIAS DE
LA EDUCACIÓN

ENTREVISTA DIRIGIDA AL DOCENTE DE EDUCACIÓN FÍSICA DEL TERCER AÑO EGB PARALELO “A” DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ROBERTO ALFREDO ARREGUI CHAUVIN”

Tema: Los juegos tradicionales para fortalecer la enseñanza aprendizaje en educación física en los estudiantes de tercero de educación general básica paralelo “A”, de la unidad educativa “Roberto Alfredo Arregui Chauvin” del cantón Guaranda, provincia Bolívar en el periodo académico 2022 -2023.

Objetivo: Conocer lo juegos tradicionales que aplica el docente de educación física, a través de una entrevista semiestructurada para analizar la importancia que tiene en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de educación física.

GUIÓN DE ENTREVISTA

1. ¿Usted cómo define a los juegos tradicionales? ¿Y qué juegos tradicionales conoce?
2. ¿Qué juegos tradicionales está realizando en las clases del tercer año de educación general básica paralelo “A”?
3. ¿Los juegos tradicionales que usted realiza en su clase son con objetos, partes del cuerpo, juegos de persecución, verbales, colectivos, individuales?
4. ¿Cuándo usted realiza juegos tradicionales integra otras áreas del conocimiento en su desarrollo? ¿Y por qué es importante integrar otras áreas del conocimiento en los juegos tradicionales?
5. ¿Por qué es importante aplicar los juegos tradicionales?
6. ¿Usted considera que realizar los juegos tradicionales fortalecen la enseñanza-aprendizaje en el área de la Cultura Física? ¿En qué aspectos?
7. ¿Considera que los juegos tradicionales fortalecen la identidad cultural del país? ¿Por qué?

- 8. ¿Para usted cuál es el mayor obstáculo para que los estudiantes practiquen los juegos tradicionales dentro y fuera de la Unidad Educativa?**
- 9. ¿Usted considera que es factible realizar una guía didáctica con juegos tradicionales de la cultura indígena para fortalecer la identidad ecuatoriana en la clase de educación física de los estudiantes de tercer año de educación general básica paralelo “A”?**

Adaptado de Gaglay Chacan y Pacheco Macas (2022)

Anexo 7. Instrumento de la encuesta



CARRERA
EDUCACIÓN BÁSICA

FACULTAD DE
CIENCIAS DE
LA EDUCACIÓN

ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES DEL TERCER AÑO EGB PARALELO “A” DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ROBERTO ALFREDO ARREGUI CHAUVIN”

Tema: Los juegos tradicionales para fortalecer la enseñanza aprendizaje en educación física en los estudiantes de tercero de educación general básica paralelo “A”, jornada matutina de la unidad educativa “Roberto Arregui Chauvin” del cantón Guaranda, provincia Bolívar en el periodo académico 2022 -2023.

Objetivo: Identificar los juegos tradicionales que conocen los estudiantes de tercer año de educación general básica paralelo “A”, a través de una encuesta.

Indicaciones: Lea detenidamente el contenido y responda con toda libertad ya que la encuesta es anónima y marque una X dentro de los cuadros las respuestas correctas.

1. ¿A usted le gusta la actividad física?

<input checked="" type="checkbox"/>	SÍ	<input type="checkbox"/>	NO
-------------------------------------	----	--------------------------	----

2. ¿Usted sabe qué son los Juegos Tradicionales?

<input checked="" type="checkbox"/>	SÍ	<input type="checkbox"/>	NO
-------------------------------------	----	--------------------------	----

3. ¿A usted le gusta los juegos tradicionales?

<input checked="" type="checkbox"/>	SÍ	<input type="checkbox"/>	NO
-------------------------------------	----	--------------------------	----

4. ¿Usted que prefiere hacer? (Solo puede seleccionar una opción)

<input type="checkbox"/>	VER Y HACER VÍDEOS EN YOUTUBE, TIKTOK, FACEBOOK	<input checked="" type="checkbox"/>	JUGAR VIDEOJUEGOS EN LÍNEA	<input type="checkbox"/>	JUGAR CON JUGUETES A CONTROL REMOTO	<input type="checkbox"/>	JUGAR CON MIS AMIGOS EN LA CALLE
--------------------------	-------------------------------------------------	-------------------------------------	----------------------------	--------------------------	-------------------------------------	--------------------------	----------------------------------

5. ¿Su docente realiza juegos tradicionales en las clases de Cultura Física?

<input checked="" type="checkbox"/>	SIEMPRE	<input type="checkbox"/>	AVECES	<input type="checkbox"/>	NUNCA
-------------------------------------	---------	--------------------------	--------	--------------------------	-------

6. ¿Usted cuándo practica los juegos tradicionales? (Puede seleccionar varias opciones)

	CUANDO HAY FIESTAS EN EL BARRIO		CUANDO ESTOY ABURRIDO		CUANDO TENGO TIEMPO LIBRE
	CUANDO ES LA HORA DEL RECREO		CUANDO HAY FIESTAS FAMILIARES	X	EN LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA

7. ¿Usted con qué frecuencia práctica los juegos tradicionales fuera de la escuela?

X	SIEMPRE		AVECES		NUNCA
---	---------	--	--------	--	-------

8. Seleccione los juegos tradicionales que conoce. (Puede seleccionar varias opciones)

KUSHPI	
CARRERAS DE SAMBO	
TILLO	
EL CONDOR O YUTU	
EL TROMPO	X
LA RAYUELA	X
EL LLAMINGUITO	
EL GATO Y EL RATÓN	X
CARRERA DE TRES PIES	
BAILE DEL TOMATE	
LA PERINOLA	

LA SACUDIDA DEL PERRITO	
LA COPA	
CARRERA DE SACOS	X
WARAKA	
GALLO O PATACHI	
LA SOGA	X
ADIVINANZAS	
CANICAS	X
CONEJO	
CARRERA DEL HUEVO EN LA CUCHARA	X
EL PRIMO	

9. ¿Te gustaría aprender los juegos tradicionales que no conoces?

X	SÍ		NO
---	----	--	----

¡GRACIAS POR SU COLABORACIÓN!

Adaptado de Torres (2013)

Anexo 8. Instrumento de la observación directa



**CARRERA
EDUCACIÓN BÁSICA**

**FACULTAD DE
CIENCIAS DE
LA EDUCACIÓN**

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

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

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Tema: Los juegos tradicionales para fortalecer la enseñanza aprendizaje en educación física en los estudiantes de tercero de educación general básica paralelo “A”, de la unidad educativa “Roberto Arregui Chauvin” del cantón Guaranda, provincia Bolívar en el periodo académico 2022 - 2023.

Objetivo: Observar la actitud y la participación de los estudiantes de tercero de educación general básica paralelo “A”, durante la aplicación parcial de la propuesta a través del instrumento del Diario de Campo.

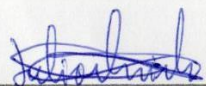
Observación: Desde el 1 de marzo del 2023 hasta el 3 de marzo del 2023

Observadores: Amangand Quille Jorge Luis y Shuishi Banshvy Julio Eduardo

DIARIO DE CAMPO

N.	FECHA	HORA	LUGAR	SUCESO/OBSERVACIÓN	ANÁLISIS
1	1/03/2023	7:00 7:40	Patio de la institución	En el juego, realizado del condor o yutu participaron todos los estudiantes, les enseñamos como desarrollar este juego tradicional y lo acogieron satisfactoriamente. Se pudo observar que los niños actuaron sin ningún problema ya que es un juego muy fácil de hacerlo	En esta actividad incorporamos un juego de persecución que ayuda a los niños a desarrollar habilidades sociales y motoras mientras se divierten

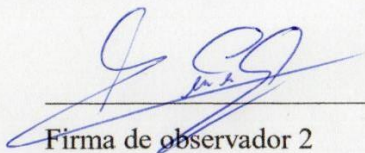
2	2/03/2023	7:00 7:40	Patio de la institución	<p>En este juego del llaminguito se observó la participación total de los niños ayudándose entre sí, ya que es un juego grupal en el cual requiere de ayuda de sus compañeritos para poder ganarlo, al inicio algunos niños se sentían incómodos porque no querían participar con los compañeros sobre la espalda, tal vez por motivo de que sus compañeros eran pesados y les costaba a perder el juego. Al final,</p>	<p>Aplicamos este juego colectivo porque se enfoca en fomentar la colaboración y la inclusión entre los niños. Es importante que todos los niños sean incluidos en el juego y se les anime a trabajar juntos para alcanzar un objetivo común.</p>
3	3/04/2023	7:00 7:40	Patio de la institución	<p>En el juego gallopatachi la activación de los niños fue excelente, las instrucciones dadas a los niños lo tomaron con atención en la cual el juego salió de la mejor manera, aunque se había algunos niños que no les gustaba porque sus compañeros eran más robustos y tenían mucha fuerza al realizar este juego les lanzaban y se golpeaban mientras jugaban.</p>	<p>Incorporamos este juego de destreza que involucra el equilibrio, la coordinación y la agilidad, que pueden ser jugados de manera individual y que permiten al niño practicar sus habilidades motoras básicas mientras se divierte.</p>



Firma de observador 1

Nombre: Julio Shurishi

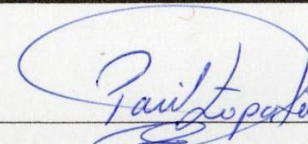
CI: 0650499155



Firma de observador 2

Nombre: Luis Amangandi

CI: 080931304-5



Firma del licenciado de Educación física

Nombre: Christian Zapata

CI: 0201508561

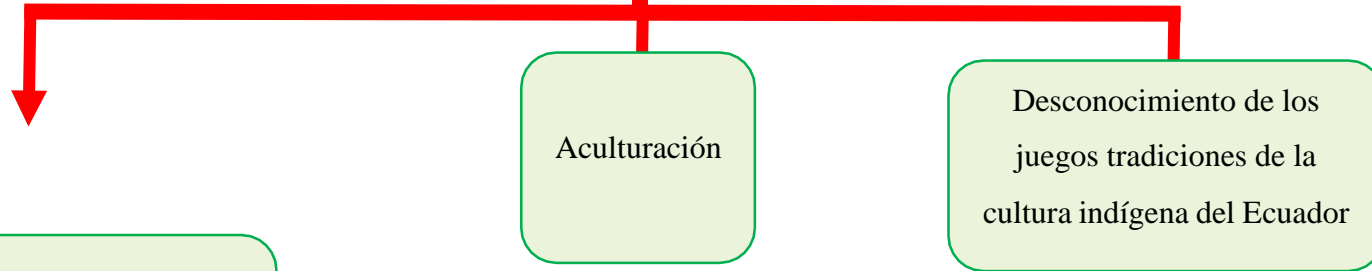
Anexo 9. Árbol de problemas

EFEECTO

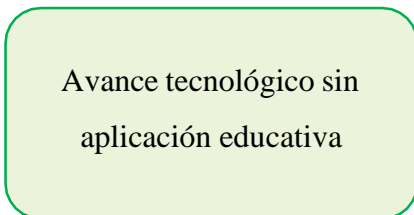


TRADICIONALES DE LADE LA CULTURA INDÍGENA EN EL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PARALELO "A"

PROBLEMA



CAUSA LOS JUEGOS



Anexo 10. Cuadro de involucrados

Grupos	Problemas percibidos	Intereses	Mandato
Estudiantes	Insuficiente práctica de los juegos tradicionales de la cultura ecuatoriana	Aprender juegos tradicionales de la cultura ecuatoriana	Participar en actividades lúdicas recreativas
Padres de familia	Falta de conocimiento de los juegos tradicionales de la cultura ecuatoriana	Que sus hijos aprendan sobre la cultura ecuatoriana, mejorar la salud de sus hijos	Apoyar las iniciativas de la escuela para fomentar el deporte y la actividad física
Docentes	Predomina la aplicación de juegos populares	Fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje y promover la cultura ecuatoriana, mejorar la educación física de los niños	Cumplir con los objetivos académicos y fomentar el aprendizaje a través de la actividad física
Directivos (Coord Área)	Falta de nuevos programas	Promover la cultura y tradiciones del país	Asegurar la disponibilidad de recursos, promover la educación física y la cultura en la institución

Anexo 11. Ubicación de la Institución en Google Maps



Anexo 12. Aplicación del instrumento de la entrevista piloto



Anexo 13. Aplicación de la entrevista



Anexo 14. Aplicación de la encuesta



Anexo 15. Entrega y socialización de la guía didáctica al docente de educación física

PROPUESTA

TÍTULO

GUÍA DIDÁCTICA CON JUEGOS TRADICIONALES DE LA CULTURA INDÍGENA PARA FORTALECER LA IDENTIDAD ECUATORIANA EN LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA DE LOS ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PARALELO "A"

INTRODUCCIÓN

La presente guía didáctica tiene como objetivo principal ofrecer un conjunto de juegos tradicionales de la cultura indígena que fortalezcan la identidad ecuatoriana para que el docente pueda implementar estos juegos en la clase de educación física de los estudiantes de tercer año de educación general básica paralelo "A" de la Unidad Educativa "Roberto Alfredo Arregui Chauvin".

La ejecución de esta guía didáctica fue aplicada parcialmente de manera presencial, lo que facilita la comunicación y la interacción con los estudiantes. Se obtuvieron resultados positivos al llevar la enseñanza de manera dinámica, divertida y efectiva, utilizando juegos tradicionales como herramientas significativas para el aprendizaje, logrando un ambiente armónico y agradable en el que cada niño construye su propio aprendizaje. Estos juegos tradicionales le permiten al niño ser activo y participativo, aprender de la manera que mejor le convenga, ya que el juego favorece el desarrollo integral del niño, según varios

JUEGOS TRADICIONALES CON PARTES DEL CUERPO

OBJETIVOS: Promover el desarrollo físico, cognitivo y social de los niños a través de juegos propios de la región y la exploración corporal, fomentando el trabajo en equipo, la coordinación y el equilibrio.

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS:
Adaptar estos juegos con variantes que impliquen el uso de partes específicas del cuerpo.
Establecer normas y reglas para el juego que estimulen la comunicación y el respeto mutuo.

NOMBRE DEL JUEGO: LA SACUDIDA DEL PERRITO

MATERIALES: Reproductor de música

DESARROLLO DEL JUEGO:
Iniciar el juego imitando al perrito al ritmo de música muy lenta o Sanjuanitos. El juego consiste en acostarse boca arriba con las manos frente a la cara como si
 y las extremidades inferiores recogidas. A

Anexo 16. Nómina de la asistencia de los estudiantes del tercer año de EGB paralelo "A"

Nómina de estudiantes del tercer año de EGB paralelo "A"

N.º	NOMBRES Y APELLIDOS	AÑOS	ASISTENCIA			
			9 de febrero 2023	1 de marzo 2023	2 de marzo 2023	3 de marzo 2023
1	Analuisa Ulloa Daniela Fernanda	7 años	✓	✓	✓	✓
2	Barragán Guamán Emiliano	8 años	✓	✓	✓	✓
3	Bonilla Barragán Isabela	7 años	✓	✓	✓	✓
4	Brito Gaglay Briana Yarelis	7 años	✓	✓	✓	✓
5	Caiza Amangandi Ariana Nicol	8 años	✓	✓	✓	✓
6	Carvajal Nuñez Diego Francisco	8 años	✓	✓	✓	✓
7	Chasi Quilligana Jeremy Alejandro	7 años	✓	✓	✓	✓
8	Chileno Tonato Smith Ariel	7 años	✓	✓	✓	✓
9	Fonseca Zurita Erick Damian	8 años	✓	✓	✓	✓
10	Guamán Paez Dylan Elian	7 años	✓	✓	✓	✓
11	Jaramillo Manzano Ian Daniel	7 años	✓	✓	✓	✓
12	Manobanda Guamán Marhías	7 años	✓	✓	✓	✓
13	Parra Gaglay Jhoan Isaac	7 años	✓	✓	✓	✓
14	Pasto Quilligana Yesly Yiribeth	8 años	✓	✓	✓	✓
15	Pilco Saltos Esther Isabela	7 años	✓	✓	✓	✓
16	Poma Mendoza Axel Jhampier	7 años	✓	✓	✓	✓
17	Quingahuano Coles Zair Jordan	8 años	✓	✓	✓	✓
18	Saltos Barrionuevo Samuel Jahir	7 años	✓	✓	✓	✓
19	Sanchez García Raúl Benjamín	7 años	✓	✓	✓	✓
20	Ushca Ramirez Maykel Sebastián	7 años	✓	✓	✓	✓
21	Verdezoto Mancheno Renato Matias	7 años	✓	✓	✓	✓
22	Yépez Solano Alan Elian	7 años	✓	✓	✓	✓

Anexo 17. Aplicación parcial de la propuesta por parte de Jorge Amangandi y Julio Shuishi

El llaminguito



El gallo



El cóndor o Yutu

