



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR**

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

**TEMA**

**LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO TÉCNICAS LÚDICAS EN  
TERCER AÑO EN EL PARALELO "A" DE EDUCACIÓN BÁSICA EN  
LA UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL BILINGÜE "SAN JUAN  
BOSCO", GUARANDA PERÍODO 2022 – 2023**

**AUTORES**

**CHIMBOLEMA CURI ERIKA THALIA  
VILLAFUERTE RUIZ ANTHONY REMIGIO**

**TUTORA**

**DRA. VIVIANA ELIZABETH SUÁREZ ALDAZ**

**TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR OPCIÓN PROYECTO DE  
INVESTIGACIÓN PRESENTADO A OBTENER EL TÍTULO DE  
LICENCIADA/O EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA**

**PERÍODO ACADÉMICO  
NOVIEMBRE 2022- MARZO 2023**

## **HOJA DE GUARDA**



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



**TEMA**

**LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO TÉCNICAS LÚDICAS EN  
TERCER AÑO EN EL PARALELO "A" DE EDUCACIÓN BÁSICA EN  
LA UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL BILINGÜE "SAN JUAN  
BOSCO", GUARANDA PERÍODO 2022 – 2023**

**AUTORES**

**CHIMBOLEMA CURI ERIKA THALIA  
VILLAFUERTE RUIZ ANTHONY REMIGIO**

**TUTORA**

**DRA. VIVIANA ELIZABETH SUÁREZ ALDAZ**

**TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR OPCIÓN PROYECTO DE  
INVESTIGACIÓN PRESENTADO A OBTENER EL TÍTULO DE  
LICENCIADA/O EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA**

**PERÍODO ACADÉMICO  
NOVIEMBRE 2022- MARZO 2023**

## **I. DEDICATORIA**

Dedico este trabajo de investigación a quienes fueron mi pilar fundamental para mi éxito profesional, en primer lugar agradezco, a Dios por concederme la vida y salud necesaria para poder enfrentar cada uno de mis obstáculos; a mi esposo, que me brindo su apoyo incondicional durante todo el transcurso de mi carrera, por ser siempre un motivo para seguir luchando; a mis padres queridos, por ser las personas que me supo apoyar de forma emocional ,moral y guiar en los momentos más difíciles de mi vida; a mi hermoso hijo quien fue mi razón y mi inspiración para culminar mi carrera; a mis hermanos por formar parte de tan anhelado logro de llegar a ser una profesional.

*Erika Chimbolema*

Este trabajo de investigación lo dedico con inmenso amor a mi familia, que han sido mi pilar fundamental, quienes han estado conmigo en cada momento de mi vida, apoyándome de una forma u otra, tanto de manera emocional, moral y económica.

*Anthony Villafuerte*

## **II. AGRADECIMIENTO**

En primer lugar, queremos agradecer a Dios, por derramar sus bendiciones sobre nosotros y ayudarnos a llegar hasta donde hemos llegado, haciendo realidad este sueño tan anhelado de ser profesionales.

En segundo lugar, el agradecimiento sincero es a la Universidad Estatal de Bolívar, a las autoridades, docentes, personal administrativo y de servicios, quienes han sido guía, apoyo y respaldo en nuestra vida estudiantil.

Por otra parte, agradecer a nuestra Tutora Dra. Viviana Elizabeth Suárez Aldaz quien nos ayudó de una manera espontánea y aportó en la terminación de este informe del proyecto de investigación.

*Los autores.*

### III. CERTIFICACIÓN DE LA TUTORA



UNIVERSIDAD  
ESTATAL  
DE BOLÍVAR

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

FACULTAD DE  
CIENCIAS DE  
LA EDUCACIÓN

DRA. VIVIANA SUAREZ ALDAZ.

#### CERTIFICA:

Que el Informe Final del Trabajo de Integración Curricular Titulado **LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO TÉCNICAS LÚDICAS EN TERCER AÑO EN EL PARALELO "A" DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL BILINGÜE "SAN JUAN BOSCO", GUARANDA PERIODO 2022 - 2023**. Elaborado por los autores **CHIMBOLEMA CURI ERIKA THALIA** portadora de la cédula de ciudadanía 0202673018 y **VILLAFUERTE RUIZ ANTHONY REMIGIO** portadora de la cédula de ciudadanía 0250011970, estudiantes de la carrera de Educación Básica de la facultad Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, ha estado debidamente revisado e incorporado las recomendaciones emitidas en cada uno de la tutorías, en tal virtud autorizo su presentación para su aprobación respectiva.

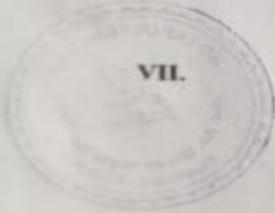
Es todo lo que puedo certificar en honor a la verdad facultando a los interesados dar al presente documento el uso legal que estimen conveniente.

Guaranda, 17 de marzo del 2023

DRA. VIVIANA SUAREZ ALDAZ  
TUTORA

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

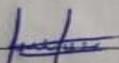
#### IV. AUTORÍA NOTARIADA

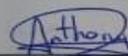


#### AUTORIA NOTARIADA



Las ideas, criterios y propuestas expuestas en el presente informe final del proyecto de investigación con el tema: "LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO TÉCNICAS LÚDICAS EN TERCER AÑO EN EL PARALELO "A" DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL BILINGÜE "SAN JUAN BOSCO", GUARANDA PERÍODO 2022 – 2023." Elaborado por Chimbolema Curi Erika Thalia y Villafuerte Ruiz Anthony Remigio, previo a obtener el Título de Licenciada/os en Ciencias de la Educación, es inédito y garantizada su autenticidad, responsabilizándose por los contenidos obtenidos en este trabajo de investigación.

  
Chimbolema Curi Erika Thalia  
C.I: 020267301-8

  
Villafuerte Ruiz Anthony Remigio  
C.I: 025001197-0



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



rio...

N° ESCRITURA: 20230201003P01541

DECLARACION JURAMENTADA

OTORGADA POR: CHIMBOLEMA CURI ERIKA THALIA y VILLAFUERTE RUIZ ANTHONY REMIGIO

INDETERMINADA DI: 2 COPIAS

H.R. Factura: 001-006-000004152

En la ciudad de Guaranda, capital de la provincia Bolívar, República del Ecuador, hoy día diez de Julio del dos mil veintitrés, ante mi Abogado HENRY ROJAS NARVAEZ, Notario Público Tercero del Cantón Guaranda, comparecen CHIMBOLEMA CURI ERIKA THALIA, soltera, de ocupación estudiante, domiciliada en la Ciudad de Quito Provincia de Pichincha y de paso por este lugar, con celular número (0959806025); y VILLAFUERTE RUIZ ANTHONY REMIGIO, soltero de ocupación estudiante, domiciliado en esta Ciudad de Guaranda Provincia Bolívar, con celular número (0960044182), 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 instruida 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 deciaran lo siguiente manifestamos que el criterio e ideas emitidas en el presente trabajo de investigación titulado "LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO TÉCNICAS LÚDICAS EN TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA, PARALELO "A" EN LA UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL BILINGÜE "SAN JUAN BOSCO", GUARANDA PERIODO 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.

CHIMBOLEMA CURI ERIKA THALIA

C.C. 0202073018

VILLAFUERTE RUIZ ANTHONY REMIGIO

C.C. 0250011970

AB. HENRY ROJAS NARVAEZ

NOTARIO PUBLICO TERCERO DEL CANTON GUARANDA

EL NOTA...



**DERECHOS DE AUTOR**

Yo/nosotros Chimbolema Curi Erika Thalia y Villafuerte Ruiz Anthony Remigio portador/es de la Cédula de Identidad No 020267301-8 y 025001197-0 en calidad de autor/es y titular/es de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Titulación: LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO TÉCNICAS LÚDICAS EN TERCER AÑO EN EL PARALELO "A" DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL BILINGÜE "SAN JUAN BOSCO", GUARANDA PERÍODO 2022 – 2023 , modalidad prepago , 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 mi/nuestro favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo/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 Erika Thalia Chimbolema Curi y Anthony Remigio Villafuerte Ruiz 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.

ERIKA THALIA  
CHIMBOLEMA CURI

Erika Thalia Chimbolema Curi

ANTHONY REMIGIO  
VILLAFUERTE RUIZ

Anthony Remigio Villafuerte Ruiz

## V. ÍNDICE

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR.....	i
I. DEDICATORIA .....	1
II. AGRADECIMIENTO .....	2
III. CERTIFICACIÓN DE LA TUTORA .....	3
IV. AUTORÍA NOTARIADA .....	3
V. ÍNDICE .....	
VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL .....	7
VII. ABSTRACT.....	9
VIII. INTRODUCCIÓN.....	11
1. TEMA.....	14
2. ANTECEDENTES.....	15
3. PROBLEMA .....	18
3.1. Descripción del problema .....	18
3.2. Formulación del problema.....	20
4 JUSTIFICACIÓN .....	21
5 OBJETIVOS.....	23
5.1. Objetivo general.....	23
5.2. Objetivos específicos.....	23
6 MARCO TEÓRICO.....	24
6.1. Teoría científica.....	24
6.1.1. Estrategias lúdicas.....	24
6.1.2. Didáctica.....	25
6.1.3. La lúdica .....	26
6.1.4. El juego.....	27
6.1.5. Juegos tradicionales.....	28
6.1.6. Educación física .....	30
6.1.7. Currículo de Educación Física.....	31
6.1.8. Currículo de Educación Física Nivel Elemental. ....	33
6.2. Teoría legal.....	35
6.3. Teoría referencial.....	36
7 MARCO METODOLÓGICO .....	39
7.1. Enfoque de la investigación .....	39

7.2. Diseño o tipo de estudio .....	40
7.3 Métodos.....	41
7.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	41
7.5 Población y muestra.....	42
7.6 Procesamiento de información.....	42
8 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS .....	43
9 CONCLUSIONES.....	55
PROPUESTA.....	56
Título .....	56
Introducción.....	56
Objetivos .....	58
Objetivo general:.....	58
Objetivos específicos.....	58
Desarrollo.....	59
10 BIBLIOGRAFÍA.....	73
11 ANEXOS.....	76

## **VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL**

El presente proyecto de investigación tiene como finalidad diseñar e implementar una propuesta didáctica utilizando los juegos tradicionales como herramienta que ayude al docente de manera lúdica, ya que con la ayuda de estos juegos se pueden transmitir reglas, y normas que vienen de generación en generación; que contribuyen al desarrollo integral del niño.

En el Currículo de Educación Física Subnivel Elemental, un objetivo planteado es promover el reconocimiento y aceptación de la diversidad cultural presente en las prácticas físicas del Ecuador, valorar sus riquezas y promoverlas para crear una identidad y sentido de pertenencia a un país común; este objetivo está directamente relacionado con esta propuesta que se enfoca en los juegos tradicionales como una actividad lúdica en la materia de educación física para los niños de Tercer Año EGB paralelo "A" de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe "San Juan Bosco".

En este estudio se utilizó el enfoque mixto, es decir cualitativo y cuantitativo, además se utilizó la investigación descriptiva y bibliográfica. Dentro de la investigación cuantitativa se utilizó la técnica de la encuesta aplicada a los ocho niños; dentro de la investigación cualitativa se aplicó la entrevista al docente con un cuestionario de preguntas estructuradas. Los principales resultados obtenidos son: los niños conocen lo que son los juegos tradicionales, sin embargo, no se los realiza en la institución educativa como una herramienta pedagógica, sino más bien como actividades en tiempo de ocio.

El docente experto de educación física no realiza esta actividad como parte de su planificación micro curricular, sino más bien, quien utiliza esta actividad es el docente tutor del año, quien en la hora de tutoría utiliza los juegos tradicionales como una herramienta de trabajo colaborativo y para distracción de los estudiantes. Por lo que se hace necesario implementar los juegos tradicionales como: el frontón, pelota nacional, la rayuela, ensacados, el teléfono roto, el baile de las sillas, el huevo y la cuchara, como actividades lúdicas en la planificación micro curricular del docente en la hora de educación física, para que se desarrolle el equilibrio, motricidad gruesa, coordinación viso-motriz, trabajo en equipo.

Se propone sensibilizar a los docentes de educación física que se incluya en su planificación micro curricular la metodología juego trabajo, que en educación física se refiere a prácticas corporales, que son actuaciones culturales que tienen estructuras reconocibles en el contexto en el que se desarrollan los niños. Los juegos presentan estructuras, lógica y objetivos que deben estar claramente definidos en la planificación de la materia educación física, para garantizar que se entiendan y experimenten. Particularmente los juegos tradicionales, brindan a los niños, niñas y jóvenes la oportunidad de divertirse, crear relaciones con los demás y cultura del movimiento, y generar procesos creativos. A pesar de mantener la lógica subyacente de la estructura de cada juego, las reglas son flexibles y construidas y/o acordadas por los participantes, para luego convertirse en un estándar seguido y cambiado; por lo tanto, es posible que un mismo juego sea conocido bajo diferentes nombres y regulaciones en diferentes regiones del país.

## **VII. ABSTRACT**

The purpose of this research project is to design and implement a didactic proposal using traditional games as a tool to help the teacher in a playful way, since with the help of these games, rules and norms that come from generation to generation can be transmitted, which contribute to the integral development of the child.

In the Elementary Sublevel Physical Education Curriculum, a stated objective is to promote the recognition and acceptance of the cultural diversity present in the physical practices of Ecuador, to value its richness and promote them to create an identity and sense of belonging to a common country; this objective is directly related to this proposal that focuses on traditional games as a playful activity in the subject of physical education for the children of Third Year EGB parallel "A" of the Intercultural Bilingual Educational Unit "San Juan Bosco".

This study used a mixed approach, i.e., qualitative and quantitative, and descriptive and bibliographic research. Within the quantitative research, the survey technique applied to the eight children was used; within the qualitative research, the teacher interview was applied with a questionnaire of structured questions. The main results obtained are: the children know what traditional games are, however, they are not played in the educational institution as a pedagogical tool, but rather as leisure time activities.

The expert physical education teacher does not carry out this activity as part of his micro curricular planning, but rather, the one who uses this activity is the tutor teacher of the year, who in the tutoring hour uses traditional games as a tool for

collaborative work and for distraction of the students. Therefore, it is necessary to implement traditional games such as: the fronton, national ball, hopscotch, bagging, the broken telephone, the dance of the chairs, the egg and the spoon, as playful activities in the teacher's micro curricular planning in the physical education hour, in order to develop balance, gross motor skills, visual-motor coordination, and teamwork.

It is proposed to sensitize physical education teachers to include in their micro-curricular planning the game-work methodology, which in physical education refers to bodily practices, which are cultural performances that have recognizable structures in the context in which children develop. Games present structures, logic and objectives that must be clearly defined in the planning of the physical education subject, in order to guarantee that they are understood and experienced. Traditional games, in particular, provide children and young people with the opportunity to have fun, create relationships with others and a culture of movement, and generate creative processes. Despite maintaining the underlying logic of the structure of each game, the rules are flexible and constructed and/or agreed upon by the participants, and then become a standard that is followed and changed; therefore, it is possible for the same game to be known under different names and regulations in different regions of the country.

## VIII. INTRODUCCIÓN

El presente estudio investigativo tiene como objetivo primordial establecer a los juegos tradicionales como una técnica lúdica dentro de la asignatura de Educación Física para el Tercer Año paralelo "A" de Educación Básica en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe "San Juan Bosco", perteneciente al cantón Guaranda. Esto se lo ha realizado mediante la investigación cuantitativa, usado como técnica la encuesta y como instrumento un cuestionario que ha sido aplicado a los estudiantes. Y la investigación cualitativa utilizando como técnica la entrevista aplicada al docente de educación física. Se ha realizado investigación bibliográfica y la investigación descriptiva.

Los juegos tradicionales son juegos sencillos, que pasan de generación en generación, que han llegado hasta nuestros días. La mayoría de ellos se basan en el uso de su cuerpo y en su mayoría relacionados con las habilidades. A menudo también requieren el uso de objetos sencillos que están al alcance de casi todo el mundo, como cuerdas o pelotas u otras cosas que se pueden encontrar en la naturaleza: piedras, palos, frutas. Muchos de esos juegos tradicionales donde el paso del tiempo se convirtió en deportes. La mayoría de estos juegos tienen un alto valor educativo porque fomentan muchas habilidades y favorecen la integración social. No debemos olvidar que el juego forma parte de la persona desde que nace y por tanto es necesario para su desarrollo físico y psíquico.

Para efecto de esta investigación se ha tomado en consideración el objetivo general de educación física:

***OG.EF.1.** Participar autónomamente en diversas prácticas corporales, disponiendo de conocimientos (corporales, conceptuales, emocionales, motrices entre otros) que le permitan hacerlo de manera saludable, segura y placentera a lo largo de su vida” (Ministerio de Educación, 2014)*

Esta investigación se enmarca en el bloque 1, que se llama “Prácticas Lúdicas: Los juegos y el jugar”, que está directamente relacionado con el

***O.EF.2.4.** “Desempeñar de modo seguro prácticas corporales (lúdicas, expresivo-comunicativas y gimnásticas), que favorezcan la combinación de habilidades motrices básicas y capacidades motoras, de acuerdo a sus necesidades y a las colectivas, en función de las prácticas corporales que elijan” (Ministerio de Educación, 2014)*

El criterio de evaluación que se quiere conseguir dentro de esta propuesta es

***CE.EF.2.1.** “Participa colectivamente y de modo seguro en juegos propios de la región identificando características, objetivos, roles de los participantes y demandas (motoras, conceptuales, actitudinales, implementos, entre otras) que le permitan agruparlos en categorías y mejorar su desempeño en ellos construyendo cooperativa y colaborativamente posibilidades de participación” (Ministerio de Educación, 2014)*

Dentro de esta investigación se desarrolla el tema, antecedentes, problema identificación del problema, diagnóstico del problema, justificación, objetivos, objetivo general, objetivos específicos, marco teórico, teoría científica, teoría legal, teoría referencial, marco metodológico, enfoque de la investigación, diseño o tipo

de estudio, métodos, técnicas e instrumentos de recolección de datos, universo y muestra, procesamiento de información, análisis e interpretación de resultados.

## **1. TEMA**

Los juegos tradicionales como técnicas lúdicas en Tercer Año en el paralelo "A" de educación básica en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe "San Juan Bosco", Guaranda, período 2022 – 2023.

## 2. ANTECEDENTES

En Ecuador se han presentado fenómenos sociales que han provocado la pérdida de todos los valores originales que formaban la base de la identidad cultural. Los juegos tradicionales sin duda alguna han sido un pilar importante a lo largo de la historia dentro del contexto educativo; sin embargo, en los últimos años han perdido su aplicación entre los niños principalmente en educación básica. Se han realizado varias investigaciones al respecto, entre ellas tenemos:

La tesis de Cevallos, (2021) titulado menciona, “Los juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años, en la Unidad Educativa Carlos Cisneros de la ciudad de Riobamba, período 2020-2021” que refleja la importancia de los juegos tradicionales en el buen desarrollo de la motricidad. Su propósito es analizar la importancia de los juegos tradicionales en el desarrollo motor de niños de 4-5 años para comprobar la presencia de problemas relacionados con el subdesarrollo de habilidades motrices, los juegos tradicionales son actividades lúdicas muy creativas y muy ingeniosas; jugar es una actividad innata y necesaria.

La tesis de Medina (2021), titulada “Los juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años, en la Unidad Educativa Carlos Cisneros, de la ciudad de Riobamba, período 2020-2021” en la que aborda temas educativos y en general de todos los temas que hablan de épocas pasadas, se repite que tal o cual actividad es mejor ejemplo que lo que ocurre en la actualidad. Uno de los aspectos más importantes de esta conmemoración es el rescate de aquellos

valores, tradiciones y costumbres, que han declinado y están en peligro de extinción debido a la confusión moderna y al gran avance tecnológico. El crecimiento demográfico y de las ciudades hacen que sea casi imposible ver a los niños jugando en diferentes partes de las grandes ciudades, y mucho menos observarlos practicando juegos tradicionales.

El artículo científico de Calderón (2021) titulado “Las actividades lúdicas para el aprendizaje” explica la importancia de las actividades lúdicas en el aprendizaje de los alumnos en el aula, especialmente según el principio de los alumnos de inicial y primaria, sin dejar de lado otros niveles. En los últimos años se ha dejado de lado el juego tanto en el hogar como en la escuela, a pesar de que promueve el desarrollo físico, motor, cognitivo, afectivo, social, emocional y moral del niño, es decir, su desarrollo general.

Por lo tanto, la información sobre el impacto del juego en el aprendizaje de un niño se recolectó de las bases de datos Scielo y Redalyc y se procesó a través del administrador de referencia Mendeley. También se presentan resultados y conclusiones que muestran que el juego facilita el aprendizaje y es una herramienta muy importante en la vida de un niño, contribuyendo a la creatividad, el pensamiento crítico y los conceptos básicos de resolución de problemas.

La Tesis de Analiny (2021) titulada “Valores ancestrales en relación intercultural, niños/as de tercero a séptimo EGB de la Unidad Educativa Manuel Rivadeneira, Guaranda, Bolívar” la autora concluye que luego de analizar los datos obtenidos de las herramientas planificadas y aprobadas, se concluyó que: las metodologías activas tienen un efecto positivo en la adquisición de nuevos idiomas

por su versatilidad y facilidad de uso en el proceso de educación social; recuerda que el lenguaje se aprende por imitación y repetición.

En la provincia Bolívar, los juegos tradicionales que forman parte de la cultura popular han sido reemplazados paulatinamente por otro tipo de juegos mucho más individuales debido a los avances tecnológicos. Por otra parte, el ritmo de vida resultante de factores de modernización influyó decisivamente en la interrupción o extinción de la práctica de los juegos tradicionales.

### **3. PROBLEMA**

#### **3.1. Descripción del problema**

A nivel nacional los juegos tradicionales se conservan a pesar de la introducción de la tecnología en forma de teléfonos móviles o videojuegos, que son más propios de otros países. Aunque cada vez menos, la rayuela, el trompo, el palo quemado, van desapareciendo de las calles del país. Los juegos tradicionales son juegos que no requieren el uso de instrumentos especiales, sino elementos que se encuentran en la naturaleza o hechos a mano.

En la provincia Bolívar, poco a poco han ido desapareciendo el uso de los juegos tradicionales que muestran la creatividad de las comunidades, esto se debe a la irrupción de la tecnología, el Internet, los medios digitales, y en general todos los medios que se han desarrollado hasta convertirse prácticamente en un servicio básico, obliga a los niños y niñas a abandonar los juegos aplicados tradicionalmente que anteriormente formaban parte integral de actividades relacionales y educativas, reemplazándolas por lecciones de dispositivos electrónicos, juegos de realidad virtual y navegación en redes sociales o Internet.

En la ciudad de Guaranda, es cada vez más evidente que la sociedad se enfrenta a una generación de los llamados "nativos digitales", es decir, niños y niñas que tienen una habilidad natural para manejar las tecnologías sin necesidad de un aprendizaje previo, pero con la ventaja de hacerlo, esto es un problema que puede tener un gran impacto en su desarrollo a largo plazo debido al tiempo que pasa

principalmente en casa y no realiza actividades importantes apropiadas para su edad, como jugar juegos tradicionales.

En la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe San Juan Bosco, se ha podido evidenciar que los docentes responsables de la asignatura de educación física de la institución educativa han aportado poco a la utilización de los juegos tradicionales en su práctica docente, es decir, muy pocos realizan estas actividades lúdicas en su aula como una herramienta que les ayude a desarrollar habilidades y destrezas en los estudiantes. Por ello, es de suma importancia la práctica de juegos tradicionales para que los niños puedan desarrollar sus habilidades y destrezas a la edad adecuada, para que no haya problemas en el futuro.

Además, se ha podido determinar que el personal docente, no utiliza los juegos tradicionales como una técnica lúdica en su práctica pedagógica, sino simplemente en eventos generales se los utiliza para distracción del estudiantado, sin ninguna planificación previa, sino simplemente para entretener a los niños en el tiempo libre. Por lo tanto, se deben realizar cambios en la planificación micro curricular incluyendo las actividades educativas y lúdicas que reflejen la revalorización de los juegos tradicionales promoviendo su práctica en educación física, debido a los beneficios educativos y sociales que se derivan de los juegos.

Así se pudo establecer que los juegos tradicionales no están siendo aplicados de forma adecuada, por el docente de educación física, por lo que se hace necesario motivar y sensibilizar a los docentes de esa área a que se promueva el uso de esta técnica lúdica.

### **3.2 Formulación del problema**

¿Los juegos tradicionales como técnica lúdica ayudan en los procesos de aprendizaje de los estudiantes de Tercer Año paralelo A de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe San Juan Bosco, Guaranda, período 2022 – 2023?

#### **4 JUSTIFICACIÓN**

Este trabajo investigativo se basa en estudiar a los juegos tradicionales como una técnica lúdica dentro del proceso de aprendizaje de los niños del Tercer Año paralelo "A" de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe "San Juan Bosco", Guaranda, período 2022 – 2023. Esta investigación es importante en el sentido que busca determinar que los juegos tradicionales pueden ser una estrategia didáctica para el aprendizaje y para satisfacer las necesidades lúdicas de los estudiantes logrando un aprendizaje significativo.

Este estudio tiene novedad científica debido a que busca crear un escenario pedagógico que permita la comunicación entre los diferentes actores de la comunidad para fomentar la asimilación social de conocimientos a partir de estas prácticas. Para ello, se considera necesaria la intervención de la institución educativa con actividades que permitan articular los saberes locales con el contenido académico, que pretende ampliar la perspectiva al juego tradicional y al mismo tiempo revitalizar su actividad en un contexto educativo con el objetivo de proporcionar a los niños y niñas una actividad lúdica alternativa que pueda reproducirse en los diferentes contextos en los que se encuentran y procurar que se conserven las costumbres y tradiciones de su entorno.

Mediante este estudio se promueve la interacción social que es el origen y motor de aprendizaje, además, que es una especie de apropiación del patrimonio cultural existente. Es preciso indicar que el conocimiento se construye colaborativamente, basado en la interacción social y resulta del desarrollo histórico

y cultural de personas que participan en su construcción, el cual sigue siendo un conjunto de conocimientos necesarios para la sociedad.

Se ha considerado trabajar con los niños y niñas del Tercer Año paralelo "A" de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe "San Juan Bosco", quienes se constituyen en los beneficiarios directos de esta investigación. Los beneficiarios indirectos son la comunidad educativa en general y otras instituciones educativas que pueden usar esta investigación como referencia para mejorar sus procesos de aprendizaje.

Esta investigación es factible debido a que se cuenta con el permiso de las autoridades institucionales, para el desarrollo de la misma, se tiene los recursos humanos, tecnológicos y económicos para la investigación.

## **5 OBJETIVOS**

### **5.1. Objetivo general**

Indagar acerca de los juegos tradicionales como técnicas lúdicas en tercer año en el paralelo "A" de educación básica en la Unidad Educativa Intercultural

Bilingüe

"San Juan Bosco" Guaranda período 2022-2023.

### **5.2. Objetivos específicos**

- ❖ Aplicar los juegos tradicionales como técnicas lúdicas que contribuyen en el aprendizaje de educación física.
- ❖ Identificar el conocimiento de los niños sobre los juegos tradicionales que serán utilizados como técnicas lúdicas dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje.
- ❖ Elaborar una guía de actividades basadas en los juegos tradicionales como técnica lúdica, para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje de educación física de los estudiantes del Tercer Año EGB paralelo A de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe San Juan Bosco, cantón Guaranda, período lectivo 2022 -2023.

## **6 MARCO TEÓRICO**

### **6.1. Teoría científica**

Dentro de la teoría científica que se va a desarrollar se encuentran conceptos fundamentales que dan sustento científico a esta investigación.

#### **6.1.1. Estrategias lúdicas**

El juego es una habilidad utilizada para guiar a los niños a expresar directamente sus sentimientos y emociones, que les permite sentir alegría y placer al realizar actividades, también ayuda a desarrollar habilidades creativas y enriquecer diversos conocimientos para desarrollar individual y socialmente. En el contexto educativo, la metodología ha dado buenos resultados en la educación básica, la aplicación de técnicas apropiadas de juego y esparcimiento por parte de los docentes se ha introducido en los currículos y siempre han tenido la idea de que también deben implementarse en los planes de estudio. (Barragán, 2022)

Promueve la socialización de personas y es el primer paso en la formación de la identidad de niños y el comienzo de iniciativas para que sean incluidos en el campo de la educación. Bueno, con niños, las actividades de juego atraen su interés al hacer los movimientos mientras aprenden en lugar de solo explicarlos e imaginarlos. Los niños tienen una forma innata de conocer a sus compañeros en la escuela a través del juego. Compartir momentos y divertirse es parte de la socialización que les permite revelar sus fortalezas y debilidades, pero no se trata solo de jugar porque crea un círculo de confianza donde pueden expresar libremente sus sentimientos, que en algunos hogares después de un tiempo desaparece un poco. (Fuentes & Tinedo, 2022)

Se ha demostrado que el uso de juegos en un entorno académico mejora significativamente las capacidades cognitivas de las personas, especialmente los niños. Necesitan encontrar el método perfecto para que no se sientan aburridos o frustrados en clase, al contrario, les despierta interés por aprender y en casos como las matemáticas, puede considerarse como un reto personal que les evoca la alegría de la victoria cuando un determinado problema se resuelve con éxito.

Las estrategias de juego no son solo una técnica de enseñanza, sino que son una forma de experiencia cotidiana, es decir, de disfrutar y apreciar lo que sucede cuando un niño descubre el mundo en función del placer físico, mental e intelectual

Las actividades lúdicas promueven el desarrollo de habilidades, el sentido del humor y las relaciones con las personas que lo rodean y llaman la atención sobre el niño para motivarlo a aprender. Aunque se piense lo contrario, el juego se vive en casa todos los días, juegos y dinámicas se aplican en el entretenimiento del niño desde sus primeros años induce el aprendizaje intuitivo, que con el tiempo se convierte en parte del desarrollo mental y psicológico del niño, pero con el tiempo es importante desarrollar técnicas adecuadas a la edad y la familia, por lo que ha sido objeto de varios estudios.

### **6.1.2. Didáctica**

De acuerdo a lo que manifiesta Montanero (2019) la didáctica general se considera una disciplina científico-pedagógica que estudia los objetivos y procesos de

enseñanza y aprendizaje, especialmente en lo que se relaciona con el diseño y desarrollo de los currículos y la práctica docente. A diferencia de la psicología educativa, la didáctica general examina los contenidos y los procesos de enseñanza-aprendizaje dentro del currículo. La didáctica, examina aspectos del desarrollo del currículo y la práctica educativa que son en gran medida transversales a las diferentes áreas del currículo.

La didáctica puede definirse como la ciencia del aprendizaje y la enseñanza. En esta ciencia de enseñar y aprender es necesaria una combinación de hacer y saber didáctico, es decir, teoría y práctica. La práctica es muy importante porque se sabe que las personas aprenden a través de la experiencia. Enseñar al respecto también es normal. Sin embargo, es importante no centrarse únicamente en los tutoriales de esta técnica. Por eso es tan importante complementarlo con teoría. Es fundamental recalcar que una buena teoría debe ser aplicable, es decir, debe ser aplicable a la realidad. Hay autores que sostienen que no es necesario volver a la dicotomía teoría y práctica, que ambas deben ir de la mano, porque la práctica misma es acción y reflexión. (Equipo editorial, Etecé, 2022)

### **6.1.3. La lúdica**

A la lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo individual porque es parte importante de las personas. El concepto de juego es a la vez amplio y complejo, porque hace referencia a una necesidad de las personas de comunicarse, sentir, expresarse, y genera en las personas una serie de emociones orientadas al entretenimiento, a la diversión, que hacen disfrutar, reír, gritar. Promueve el desarrollo psicosocial, la personalidad, muestra valores, puede aspirar a adquirir conocimientos, incluida una amplia gama de actividades donde interactúan la

alegría, el placer, la creatividad y el conocimiento. El común denominador del juego es la alegría, que está relacionada con el alma o espíritu desde donde la actividad humana comienza a cultivar valores, entonces debemos hacer de la escuela una sociedad, para quienes el juego es una parte crucial del aprendizaje. (Bula, 2019)

#### **6.1.4. El juego**

Según Piaget, la diversión forma parte de la inteligencia del niño; esta representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva de los seres humanos. Las habilidades sensoriomotoras del pensamiento simbólico determinan el inicio del juego y su desarrollo como los principales factores del desarrollo individual. Los juegos son una parte importante del aprendizaje de los niños, y la familia es aún más importante en su desarrollo cognitivo y psicomotor, pero no siempre se dan las condiciones para ello, no sólo por falta de interés o tiempo, sino también porque los padres desconocen los métodos de juego. (Jiménez, Ludeña, & Medina, 2022)

Las estrategias de juego promueven el desarrollo de la capacidad de razonamiento al comunicarse con otras personas y encontrar procedimientos de resolución de problemas. A través del juego, los bebés tienen la oportunidad de expresar sus sentimientos, lo que a su vez mejora la enseñanza y el aprendizaje. Por lo tanto, el objetivo de este estudio es averiguar cómo las estrategias de juego de relación familiar ayudan al desarrollo infantil mediante el diagnóstico de las tareas

del juego educativo que desarrollan los niños en Educación Inicial para crear estrategias de juego que apoyen su etapa de aprendizaje y creen conciencia sobre el desarrollo infantil, validez de los juegos como estrategia en el desarrollo infantil. En este sentido, diversos estudios apuntan al desarrollo de habilidades como la imaginación, la creatividad y el trabajo en equipo, estimulando el desarrollo de la comunicación y la comunicación socioafectiva, para que los niños no se sientan menospreciados o menospreciados por los demás a través del juego.

- Estadio sensoriomotor (desde el nacimiento hasta los 2 años): Durante esta etapa, los bebés exploran el mundo a través de sus sentidos y acciones físicas. Aunque los juegos formales aún no son posibles, los bebés pueden participar en juegos simples como el "escondite" y el juego de "las manos" donde aprenden a interactuar con su entorno y con los demás.
- Estadio preoperacional (desde los 2 hasta los 7 años): Durante esta etapa, los niños desarrollan habilidades de representación mental y lenguaje. Los juegos simbólicos, como el juego de roles o el juego imaginativo, son característicos de esta etapa. Los niños pueden representar situaciones y personajes a través del juego, lo que les permite explorar diferentes roles y escenarios.
- Estadio de operaciones concretas (desde los 7 hasta los 11 años): Durante esta etapa, los niños adquieren habilidades cognitivas más avanzadas, como la conservación de la cantidad y la clasificación. Los juegos de reglas se vuelven más importantes en esta etapa, ya que los niños pueden entender y seguir reglas específicas en los juegos. Los juegos competitivos, como los deportes con reglas, pueden ser populares en esta etapa.

- Estadio de operaciones formales (desde los 11 años en adelante): En esta etapa, los adolescentes y adultos desarrollan habilidades de pensamiento abstracto y razonamiento lógico. Los juegos estratégicos y de resolución de problemas se vuelven más atractivos, como los juegos de mesa complejos o los videojuegos que implican estrategia y planificación (Gamarra, 2023).

Aunque Jean Piaget no desarrolló una clasificación específica de los tipos de juegos, su teoría del desarrollo cognitivo proporciona un marco para comprender cómo los niños interactúan con los juegos a medida que progresan en su desarrollo. Según Piaget, los juegos pueden reflejar las etapas del desarrollo cognitivo de un niño. A continuación, se describen los tipos de juegos que podrían relacionarse con las etapas del desarrollo según Piaget:

1. Juego funcional: En el estadio sensoriomotor (desde el nacimiento hasta los 2 años), los niños se involucran en el juego funcional, que implica explorar el mundo a través de acciones físicas y sensoriales. Este tipo de juego se caracteriza por la repetición de acciones y la experimentación con objetos. Por ejemplo, apilar bloques y derribarlos, o agitar sonajeros.
2. Juego simbólico: En el estadio preoperacional (desde los 2 hasta los 7 años), los niños desarrollan habilidades de representación mental y lenguaje. El juego simbólico se vuelve prominente en esta etapa, donde los niños utilizan objetos o situaciones imaginarias para representar algo más. Por ejemplo, jugar a las casitas, donde los niños asumen roles y representan diferentes personajes.
3. Juego de reglas: En el estadio de operaciones concretas (desde los 7 hasta los 11 años), los niños adquieren habilidades cognitivas más

avanzadas, como la conservación y la capacidad de seguir reglas. Los juegos de reglas se vuelven más importantes en esta etapa, donde los niños deben seguir instrucciones 22 específicas y respetar las reglas acordadas. Por ejemplo, juegos de mesa con reglas establecidas como el ajedrez (Megías y Llanos, 2019)

### **Habilidades psicomotoras**

Son un conjunto de destrezas que se adquieren durante toda la vida, desde el día en que nace proporcionan autonomía, capacidades de manipulación, pensamiento y relación social. Habilidades que con entrenamiento y práctica logran mayor complejidad y precisión; es decir, desarrollo de la motricidad gruesa y motricidad fina (Fundación Luca de Tena, 2013).

#### **6.1.5. Juegos tradicionales**

Los juegos tradicionales son esencialmente actividades lúdicas que resultan de la experiencia tradicional y están relacionadas con la situación social, económica, cultural, histórica y geográfica; son parte de una realidad específica y que corresponde a un momento histórico específico.

Es una etapa importante para los niños, el papel del tutor es fundamental, porque es la primera persona que les da una educación integral - a través de sus diversas actividades lúdicas, actividades pedagógicas que desarrollar, durante la jornada escolar. Salvaguardar valores culturales autóctonos, promover estrategias pedagógicas para su desarrollo de integración, crear conocimiento, fortalecer la

autoestima, aprender a desenvolverse en el entorno al inicio del proceso social y de interacción. (Fajardo, 2019)

Los juegos tradicionales son aquellos que han deleitado a los niños de todo el mundo durante décadas, incluso siglos. En general se trata de juegos sencillos de generación en generación que han llegado hasta nuestros días con casi cualquier

variación. La mayoría de ellos se basan en el uso de su cuerpo y en su mayoría relacionados con las habilidades. A menudo también requieren el uso de objetos sencillos que están al alcance de casi todo el mundo, como cuerdas o pelotas u otras cosas que se pueden encontrar en la naturaleza: piedras, palos, frutas. Algunos de esos juegos tradicionales donde con el paso del tiempo, se convirtieron en deportes. La mayoría de estos juegos tienen un alto valor educativo porque fomentan muchas habilidades y favorecen la integración social. No debemos olvidar que el juego forma parte de la persona desde que nace y por tanto es fundamental para su desarrollo físico y psíquico.

Los juegos tradicionales suelen conservarse en el tiempo y transmitirse de generación en generación, pasando de abuelos a padres y de padres a hijos. Pueden sufrir algunos cambios, pero conservan la esencia; no se encuentran en libros o no tienen autor reconocido. Se definen como pertenecientes a una región o nación, pero se pueden encontrar variaciones de un mismo juego en diferentes continentes, y su diseño, estructura y modo de participación cambian según la cultura del área de juego. La práctica de juegos tradicionales en la comunidad, en la escuela o en el hogar son actividades lúdicas polivalentes que favorecen la expresión de la independencia de los niños y favorecen el desarrollo de motricidad y habilidades que los animan a superar el sedentarismo.

Además, a través de juegos tradicionales, los niños adquieren información sobre su país y sobre las costumbres y la cultura del resto del mundo. (Hernández & Rosell, 2022)

Dichos juegos suelen implicar actividad física y puesta en escena, por lo que suelen jugarse en un patio, en la calle o en algún escenario al aire libre, ya sea en grupo o individualmente. Sin embargo, no deben confundirse con actividades deportivas o de educación física, aunque estas últimas pueden utilizar algunas de ellas como ayuda. También existen otros juegos tradicionales que se basan en la percepción, el razonamiento o la habilidad verbal. Aunque los juegos tradicionales suelen tener reglas bien definidas, pueden modificarse, adaptarse o cambiarse según los deseos de los jugadores, por lo que también son una importante fuente de imaginación e interacción social.

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

Podemos citar muchos; sin embargo, los beneficios más sobresalientes permiten que los niños descubran el valor de la colaboración, entablan mejores lazos de amistad, se plantean retos y resuelven dificultades, desarrollan habilidades y destrezas en distintas áreas, sostienen una mejor sociabilidad y confianza, disfrutan del tiempo libre en la naturaleza y en general mejoran su psicomotricidad (Jara, 2020).

### **Clasificación de los juegos tradicionales**

Los juegos se clasifican en: Juegos Infantiles (del nacimiento hasta los 6 años en donde se muestra el placer, no se requieren esfuerzo muscular, se dan individualmente, se juega con juguete como parte del estímulo del niño); y, Juegos Recreativos (o juegos de salón, proporcionar el placer, pero con esfuerzo muscular para sobresalir; de otra manera también se dividen en: Corporales y Mentales. - entre los 7 a 12 años aproximadamente y es asociable, se juegan espectacularmente como el caso del gato y el ratón, el zorro y los perros, ladrones y celadores (Capcha, y Barzola, 2021)

### **6.1.6. Educación física**

Implementación de los currículos de educación física implica priorizar todo un orden axiológico, social y cultural que forma el marco interrelacionado de un conjunto de dimensiones existenciales como vector en la práctica pedagógica para aumentar el espacio humano. Por tanto, el sistema educativo conduce a la formación de ciudadanos con conciencia crítica, responsables de sí mismos y de la realidad social y física que les rodea, que puedan construir cooperativamente, solidariamente, creativamente la comprensión de su familia y de la sociedad en general.

Esta situación sugiere que la educación en tiempos de incertidumbre consiste en que el individuo adquiera una visión contextualizada de la realidad, y esto requiere dotarlo de herramientas cognitivas, didácticas y afectivas. así como la conducta que implica esta perspectiva global y compleja. Es por tanto ofrecerle

cuotas adecuadas en determinadas e intransferibles (Holguín, Pérez, & Delgado, 2019)

Es preciso indicar que la Educación Física es una disciplina que se enfoca en diferentes movimientos del cuerpo para mejorar, controlar y mantener la salud mental y física de una persona. Esta disciplina puede ser vista como una actividad terapéutica, educativa, recreativa o competitiva que favorece la convivencia, el disfrute y el compañerismo entre los participantes. La actividad física es una actividad obligatoria tanto en la escuela primaria como en la secundaria. En muchos países, las instituciones encargadas de la regulación de las actividades educativas fomentan la discusión de los contenidos académicos con los estudiantes durante el año académico. (Posso, 2021)

Esta disciplina es supervisada por un profesional que ha cursado estudios superiores de educación física y tiene conocimientos de ciencias biológicas, de la salud y del cuerpo humano. La educación física en edades tempranas confirma que la actividad física incide en la estructura de la enseñanza para identificar talentos en escolares que practican deporte a temprana edad, de esta manera el trabajo de un docente de educación física es ir buscando el desarrollo óptimo de sus talentos y habilidades con proyectos deportivos, todo esto mediante el uso de estrategias lúdicas como son los juegos tradicionales.

#### **6.1.7. Currículo de Educación Física**

El proceso de construcción del nuevo currículo de educación física se inició en 2014 en la EGB con el aumento de las horas destinadas al campo por acuerdo

ministerial 0041-14 donde se desarrolló por primera vez el Programa Aprendizaje en Movimiento, que generó recursos para la implementación de tres horas semanales. Durante este proceso y a través de socializaciones y validaciones realizadas en la región, participaron docentes generales y especiales, directores y representantes de diversos ministerios, enriqueciendo con su aporte la elaboración del documento.

La nueva propuesta promueve aprendizajes esenciales para los niños y jóvenes ecuatorianos al facilitarles el desarrollo de habilidades motrices que les permitan participar en diversas actividades físicas de una manera saludable y placentera a lo largo de sus vidas. (Ministerio de Educación, 2014)

Durante las jornadas de socialización y validación se realizaron interesantes aportes, que permitieron cambiar lo planteado, responder a lo que realmente esperaban los docentes de la propuesta curricular, sin abandonar a quién iba dirigida, y considerar el contexto de la Propuesta del Currículo, qué propuestas de educación física deben ser pensadas, sabiendo que los docentes de toda institución educativa tienen oportunidades o dificultades para ejecutarlas.

En este sentido se puede decir que uno de los aspectos positivos de este nuevo currículo es la oportunidad de aplicar propuestas deportivas de acuerdo al contexto en el que se ubica cada institución educativa.

El objetivo es acercar a los estudiantes a la participación en diversas prácticas físicas culturalmente significativas en el Ecuador, abordando la enseñanza de los conocimientos físicos, la motricidad y las interacciones sociales y ambientales que componen dichas prácticas.

### **6.1.8. Currículo de Educación Física Nivel Elemental.**

El currículo de Educación Física Nivel Elemental, el estudiante desarrolla habilidades cognitivas y sociales que le permiten comunicarse y fortalecer los vínculos con los demás a través del trabajo guiado, grupal e individual que promueve la comprensión y el ejercicio positivo y efectivo de sus deberes y derechos.

Dentro de la Educación Física Escolar (EFE), el currículo se interpreta como una construcción social y cultural que requiere procesos de selección de conocimientos, organización y difusión en todos los niveles del sistema educativo que promueve su transmisión, creación y entretenimiento de acuerdo al proyecto de política educativa del país. (Ministerio de Educación, 2014)

Es preciso indicar que el subnivel elemental de la educación general básica comprende los niños desde segundo año hasta 4 año de EGB, que oscilan entre 7 y 10 años de edad.

En esa etapa de su desarrollo integral, es importante que se incluyan los juegos tradicionales para desarrollar el equilibrio, coordinación, motricidad gruesa, y sobre todo para que aprendan a trabajar en equipo, rescatando las costumbres tan bonitas que existe en el Ecuador, que poco a poco se han ido perdiendo por el auge tecnológico y por la pandemia.

Por tanto, lejos de verse como una "receta" fija y siguiendo pasos detallados, anima a los profesores a contextualizar lo que se proporciona y tomar decisiones

para adaptar los conocimientos seleccionados a los estudiantes y sus especificidades.

La práctica docente es el trabajo que un docente desarrolla todos los días en condiciones sociales, históricas e institucionales concretas, involucrando una red de actividades e interacciones, las cuales pone en juego, relaciones de información profesor-alumno, centradas en la enseñanza y el aprendizaje. Es importante que estas relaciones sean éticas, epistémicas y políticamente compatibles con el reclamo que cada maestro hace a sus alumnos al tratar a los educandos como sujetos de derecho.

Por lo tanto, corresponde a los docentes desarrollar estrategias para que este documento curricular vaya más allá del papel y se vuelva relevante y significativo en cada lección EFE, teniendo en cuenta las características de los estudiantes, sus historias y experiencias. Damos así un paso importante para hacer de esta propuesta de curso una verdadera herramienta que nos ayude a producir aprendizajes significativos principalmente para quienes aprenden, pero también para quienes enseñan.

El Ministerio de Educación para enseñar; y, por otro lado, explicar los fundamentos de la instalación de la perspectiva crítica de EFE y su relación con la política educativa nacional. Esta tarea es muy desafiante porque implica articular marcos de referencia teóricos con conocimientos de educación física y prácticas docentes en el área porque permite reconstruir significados contextuales y conseguir el efecto deseado al aplicarlo.

## **6.2. Teoría legal**

La Constitución de la República del Ecuador es la máxima norma garantista de derechos, el artículo 26 declara el derecho a la educación, el cual es responsabilidad del Estado Ecuatoriano. El artículo 27 de la misma ley establece que la educación debe estar centrada en las personas y garantizar un desarrollo inclusivo respetando los derechos humanos, la sostenibilidad ambiental y la democracia. Es inclusivo, vinculante, intercultural, democrático, inclusivo y diverso, de alta calidad y apasionado; promover la igualdad de género, la justicia, la solidaridad y la paz. En el artículo 28 establece que la educación es de carácter público y el Estado garantiza el acceso universal, obligatorio desde el preescolar hasta el bachillerato.

Artículo 1, 2 de la Ley Orgánica de Educación Intercultural, garantiza a toda persona el derecho a la educación durante toda la vida; determina los principios y fines generales que orientan la educación ecuatoriana en el marco del Buen Vivir, la interculturalidad y el pluralismo, así como las relaciones entre sus participantes, y desarrolla lineamientos generales con acompañamiento psicopedagógico para niñas, niños y que los jóvenes entiendan las diferentes etapas del desarrollo humano.

### **6.3. Teoría referencial**

Se pretende desarrollar la presente investigación en la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe San Juan Bosco código AMIE 02B00001, perteneciente a la Zona 5, provincia Bolívar, cantón Guaranda, parroquia Ángel Polibio Chaves.

Que ofrece educación regular, los niveles de educación: Inicial, Educación Básica y Bachillerato, el sostenimiento es fiscal, régimen escolar sierra, jurisdicción intercultural bilingüe, modalidad presencial, cuenta con dos jornadas: matutino y nocturno. Cuenta con 23 docentes, y con 484 estudiantes.

Es importante rescatar los juegos tradiciones día a día, pues en la actualidad poco o nada se realiza por el sano esparcimiento de los estudiantes. Se ha podido observar que no existen en las planificaciones curriculares y micro curriculares estrategias que conlleven el uso de juegos tradicionales como técnicas lúdicas.

Es importante que los docentes realicen una formación continua para que puedan implementar juegos en su currículo que sean de gran utilidad para motivar a la clase.

La institución educativa se encuentra ubicada en las calles Isidro Ayora y Convención de 1884, junto al Distrito de Educación Guaranda.

Coordenadas: 1°35'53.6"S 78°59'59.5"W

Dirección digital (código Plus): C222+P3 Guaranda, Ecuador

Ubicación de Google Map: -1.5982205, -78.9998519



**Gráfico 1.** Mapa de la Institución Educativa.

**Fuente:** Google maps, 2023



**Gráfico 2.** Fotografía de la Institución Educativa.

**Fuente:** Google maps, 2023



**Gráfico 3.** Fotografía de la Institución Educativa.

**Fuente:** Google maps, 2023

## 7 MARCO METODOLÓGICO

### 7.1. Enfoque de la investigación

Este informe de investigación se acoplo al enfoque cuantitativo y cualitativo que permitió dar una respuesta clara a situaciones concretas durante el estudio.

- ❖ **Enfoque cuantitativo:** incluye información cerrada, como la información utilizada para medir actitudes, como las escalas de calificación. El análisis de dichos datos consiste en el análisis estadístico de los puntos recopilados, por ejemplo, con encuestas, para responder preguntas de investigación o para probar hipótesis. (Rodríguez, 2019)
- ❖ **Enfoques cualitativos:** son información abierta que generalmente recopila el investigador a través de entrevistas, grupos focales y observaciones. El análisis de datos cualitativos (palabras, textos o comportamiento) a menudo requiere categorizarlos para comprender la diversidad de ideas recopiladas durante la recopilación de datos. (Valladolid & Chávez, 2020)

Se utilizó los métodos anteriores para tener una idea más clara del fenómeno que se está investigando, es decir sobre los juegos tradicionales como actividad lúdica.

## 7.2. Diseño o tipo de estudio

Este proyecto de investigación aborda un diseño cuantitativo y cualitativo, el mismo que estuvo direccionada a una investigación:

- ❖ **Investigación descriptiva:** Se encarga de puntualizar las características de la población que está estudiando. Esta metodología se centra más en el “qué”, en lugar del “por qué” del sujeto de investigación. (Alban, Arguello, & Molina, 2020).

En otras palabras, su objetivo es describir la naturaleza de un segmento demográfico, sin centrarse en las razones por las que se produce un determinado fenómeno. Es decir, “describe” el tema de investigación, sin cubrir “por qué” ocurre. En esta investigación se puntualiza si se utilizan los juegos tradicionales como técnica lúdica.

- ❖ **Investigación bibliográfica o documental:** Consiste en revisar el material bibliográfico disponible sobre el tema objeto de estudio. Esta es una de las principales etapas de la investigación e implica la selección de las fuentes de datos. (Reyes & Carmona, 2020)

Esta se considera una etapa importante porque comprende una serie de pasos de observación, investigación, interpretación, reflexión y análisis para crear las bases necesarias para el desarrollo de cualquier investigación. Se realizó una exhaustiva revisión bibliográfica para fundamentar científicamente esta investigación.

### 7.3 Métodos

Los métodos que se van a utilizar son el analítico y el deductivo.

- ❖ **Método analítico:** Es un método de investigación que consiste en descomponer el todo, dividirlo en partes o elementos para ilustrar las causas, la naturaleza y los efectos. El análisis es la observación e investigación de un hecho específico. (Espinoza & Petrović, 2021)
- ❖ **Método deductivo:** Implica sacar una conclusión basada en una suposición o varias afirmaciones que se supone que son verdaderas. Este método pasa de lo general (como leyes o principios) a lo específico (la realidad de un caso particular). (Pereyra, 2022)

### 7.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Para desarrollar el informe de titulación y obtener los datos e información se contó con la siguiente técnica e instrumento:

#### **Técnica**

#### **Encuesta:**

Es un tipo de herramienta de recopilación de datos que consiste en un conjunto de preguntas estándar prediseñadas dirigidas a una muestra socialmente representativa de individuos para obtener sus opiniones o puntos de vista sobre cualquier tema o problema que les preocupe. (Avila, González, & Licea, 2021)

Se realizó la encuesta a los ocho estudiantes de tercer año EGB con preguntas que sean entendibles para su edad cronológica con el objetivo de determinar si conocen o no sobre los juegos tradicionales, la frecuencia que los realizan, si les enseña estos juegos el profesor de educación física entre otros.

## **Instrumento**

### **Entrevista:**

Es un intercambio de pensamientos u opiniones a través de una conversación entre dos o más personas. Todos en la conversación están hablando de un tema determinado. (Avila, González, & Licea, 2021)

La entrevista fue realizada al docente de educación física sobre los juegos tradicionales como actividad lúdica.

### **7.5 Población y muestra**

La población de la institución educativa son los 484 estudiantes. La muestra son los 8 estudiantes de Tercero EGB paralelo A que corresponden al universo del presente proyecto de investigación.

### **7.6 Procesamiento de información**

Una vez aplicada la encuesta se procede a tabular, luego se realiza una matriz en Excel y de esa manera, realizar tablas de frecuencias, gráficos. Luego esa información se la copia a Word para realizar el análisis e interpretación de resultados.

## 8 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

### Pregunta 1. ¿Conoce qué son los juegos tradicionales?

**Tabla 1.**

*Conoce los juegos tradicionales*

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
Si	8	100
No	0	0
Total	8	100

**Elaborado por:** Los autores

**Fuente:** Encuestas aplicadas a estudiantes



**Gráfico 1.** Conoce los juegos tradicionales

**Elaborado por:** Los autores

**Fuente:** Encuestas aplicadas a estudiantes

### Análisis e interpretación de los resultados

De acuerdo a la encuesta aplicada a los estudiantes se pudo observar que los estudiantes si conocen que son los juegos tradicionales. Es importante que los niños tengan pleno conocimiento que los juegos tradicionales son formas de ocio o juegos que suelen transmitirse de generación en generación; a veces son específicos de un área geográfica, mientras que otras veces son bastante universales. Por ejemplo: saltar la cuerda, la rayuela, los trompos.

**Pregunta 2. De la siguiente lista seleccione los juegos tradicionales que los realiza con mayor frecuencia**

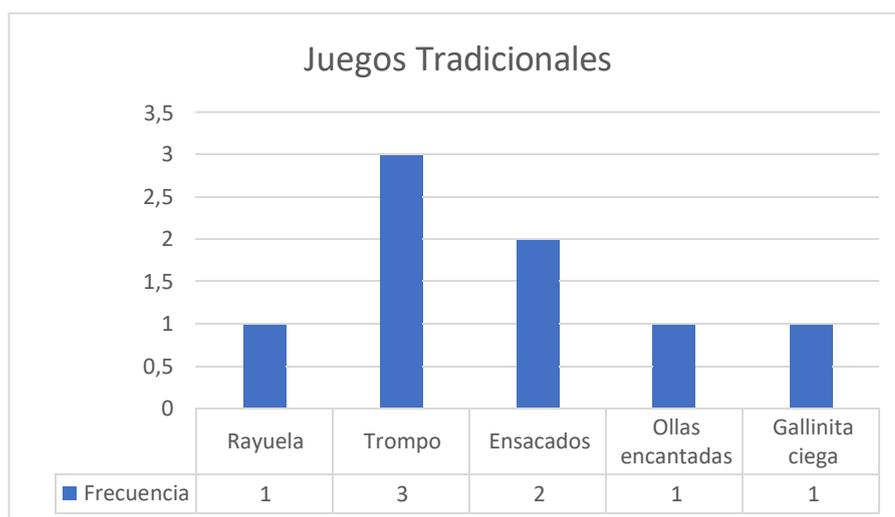
**Tabla 2.**

*Lista de juegos tradicionales*

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
Rayuela	1	13
Trompo	3	38
Ensacados	2	25
Ollas encantadas	1	13
Gallinita ciega	1	13
<b>Total</b>	<b>8</b>	<b>100</b>

**Elaborado por:** Los autores

**Fuente:** Encuestas aplicadas a estudiantes



**Gráfico 2.** Lista de juegos tradicionales

**Elaborado por:** Los autores

**Fuente:** Encuestas aplicadas a estudiantes

### **Análisis e interpretación de los resultados**

A menudo los nombres de juegos tradicionales o juegos populares se usan indistintamente, aunque para algunos no son las categorías correspondientes: los primeros suelen referirse a juegos infantiles, que se sabe que representan el espacio de entretenimiento infantil, promueven actividades infantiles, desarrollo psicomotor y socio-afectivo. Los juegos tradicionales que más practican los niños son: la rayuela, el trompo, los ensacados, las ollas encantadas, y la gallinita ciega.

### Pregunta 3. ¿Practica algún otro juego tradicional?

**Tabla 3.**

*Otro juego tradicional*

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
Si	2	25
No	6	75
<b>Total</b>	<b>8</b>	<b>100</b>

**Elaborado por:** Los autores

**Fuente:** Encuestas aplicadas a estudiantes



**Gráfico 3.** Otro juego tradicional

**Elaborado por:** Los autores

**Fuente:** Encuestas aplicadas a estudiantes

### **Análisis e interpretación de los resultados**

Los niños si juegan diversos juegos tradicionales, solo por ocio o por diversión, más no como una estrategia lúdica, por lo que se hace necesario el implementar estrategias para que se apliquen en la hora de educación física. Los juegos tradicionales no suelen utilizar objetos muy especiales (una pelota o un pañuelo suele ser suficiente) y se basan en una serie de reglas relativamente simples a partir de las cuales es fácil de entender. El cuerpo con sus sentidos es casi siempre un elemento básico del juego tradicional, a veces con palabras. Los juegos tradicionales a menudo se enfocan en el desarrollo de habilidades, incluida la percepción adecuada o el desarrollo del diagrama corporal, la tonicidad y el control postural; localización temporal y espacial, motricidad fina y gruesa. Los niños que respondieron que si practican otro juego tradicional son dos y dijeron que es el frontón, las zapatillas por detrás y el pañuelo.

#### Pregunta 4. ¿Quién le enseñó los juegos tradicionales?

**Tabla 4.**

*Enseñó los juegos tradicionales*

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
Padres	3	38
Profesor	5	63
Total	8	100

**Elaborado por:** Los autores

**Fuente:** Encuestas aplicadas a estudiantes



**Gráfico 4.** Enseñó los juegos tradicionales

**Elaborado por:** Los autores

**Fuente:** Encuestas aplicadas a estudiantes

#### **Análisis e interpretación de los resultados**

Los niños en su mayoría manifiestan que es el profesor quien les enseña sobre los juegos tradicionales, no se debe olvidar que antes de la existencia de la televisión y los videojuegos, niños y adultos jugaban en las plazas y calles con pocos elementos a mano. Estos juegos espontáneos formaron una experiencia muy valiosa y enriquecedora de la que muchos carecen hoy. Por ello la importancia de motivar a los docentes que en su hora clase apliquen los juegos tradicionales como estrategia lúdica.

### Pregunta 5. ¿En dónde juega estos juegos tradicionales?

**Tabla 5.**

*En donde juega los juegos tradicionales*

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
Casa	2	25
Calle	1	13
Escuela	5	63
<b>Total</b>	<b>8</b>	<b>100</b>

**Elaborado por:** Los autores

**Fuente:** Encuestas aplicadas a estudiantes



**Gráfico 5.** En donde juega los juegos tradicionales

**Elaborado por:** Los autores

**Fuente:** Encuestas aplicadas a estudiantes

### **Análisis e interpretación de los resultados**

En su mayoría los niños manifiestan que los juegos tradicionales los juegan en la escuela, esto lo hacen cuando hay alguna actividad social para entretenimiento. Los juegos tradicionales son parte importante de la identidad de los pueblos, por ello se debe fomentar su aplicación como estrategia lúdica y como fenómeno cultural y social es sin duda más que interesante. Los juegos tradicionales suelen sufrir algunos cambios, pero casi siempre conservan su esencia y conexión con la forma de ser, encarnando el pensamiento popular y expresándolo básicamente verbalmente.

**Pregunta 6. ¿Con qué frecuencia juega en clases cualquiera de los juegos tradicionales?**

**Tabla 6.**

*Frecuencia que juega los juegos tradicionales*

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
Mucho	1	13
Poco	6	75
Nada	1	13
Total	8	100

**Elaborado por:** Los autores

**Fuente:** Encuestas aplicadas a estudiantes



**Gráfico 6.** Frecuencia que juega los juegos tradicionales

**Elaborado por:** Los autores

**Fuente:** Encuestas aplicadas a estudiantes

**Análisis e interpretación de los resultados**

Los niños manifiestan que no practican mucho los juegos tradicionales, es debido a que no existe en la planificación micro curricular del docente, que se aplicará como estrategia lúdica los juegos tradicionales. Es preciso mencionar que, los juegos tradicionales del Ecuador no son simples juegos, sino una representación de la cultura de la nación que se ha ido transmitiendo de generación en generación. Aunque las nuevas generaciones han optado por el móvil y los videojuegos, algunos siguen prefiriendo jugar a los saltos, buscar pan quemado o volar cometas en el parque con los amigos.

**Pregunta 7. ¿Su profesor de educación física le ha enseñado en clases sobre los juegos tradicionales?**

**Tabla 7.**

*Profesor le enseña los juegos tradicionales*

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
Si	2	25
No	6	75
Total	8	100

**Elaborado por:** Los autores

**Fuente:** Encuestas aplicadas a estudiantes



**Gráfico 7.** Profesor le enseña los juegos tradicionales

**Elaborado por:** Los autores

**Fuente:** Encuestas aplicadas a estudiantes

**Análisis e interpretación de los resultados**

Los niños en su gran mayoría manifiestan que el docente de educación física no les enseña sobre los juegos tradicionales, como ya se mencionó anteriormente no constan los juegos tradicionales en la planificación mico curricular del docente como actividad lúdica en la hora clase. El practicar juegos tradicionales logra un impacto positivo, las relaciones estudiantiles, la creatividad, compartir con compañeros marginados, fortalecer sus valores, la comunicación, el trabajo en equipo y sobre todo compartir jugando y divirtiéndose juntos. que tienen un objetivo común. El docente que les enseña los juegos tradicionales es el docente tutor, quien, en su hora de tutoría, desarrolla los juegos tradicionales como una estrategia de trabajo colaborativo.

**Pregunta 8. ¿En la escuela existe espacio para realizar los juegos tradicionales?**

**Tabla 8.**

*Espacio para jugar los juegos tradicionales*

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
Si	8	100
No	0	0
Total	8	100

**Elaborado por:** Los autores

**Fuente:** Encuestas aplicadas a estudiantes



**Gráfico 8.** Espacio para jugar los juegos tradicionales

**Elaborado por:** Los autores

**Fuente:** Encuestas aplicadas a estudiantes

**Análisis e interpretación de los resultados**

Si existe espacio para realizar los juegos tradicionales en el patio de la institución educativa. Al existir espacio y la predisposición del docente para aplicar los juegos tradicionales como estrategias lúdicas, se puede realizar estas actividades de juego que estimulan el pensamiento y la creatividad de los niños. En el juego, conocen su entorno (lo entienden, lo estructuran y lo dominan gradualmente), descubriéndose a sí mismos.

## ENTREVISTA DIRIGIDA AL DOCENTE EXPERTO

**NOMBRE DEL DOCENTE:**

JAVIER MÁRMOL ESCOBAR

NO TRABAJA ACTUAL DE PROFESOR DE EDUCACIÓN FÍSICA

### **Cuestionario.**

<b>Pregunta</b>	<b>Respuesta recibida</b>
<b>¿Considera usted que los juegos tradicionales son una técnica lúdica?</b>	Los juegos tradicionales no son una técnica lúdica; los juegos tradicionales son aquellos que se juegan ya por tradición por eso se juega los trompos, frontón, rayuela y la gallinita ciega.
<b>¿Según su experiencia los juegos tradicionales pueden ser practicados en horas de clase?</b>	Si es que los profesores lo consideran los juegos pueden ser practicados dentro y fuera del aula y eso es muy importante para el proceso académico.
<b>¿Qué juegos tradicionales considera que se puede usar en clases de educación física?</b>	En los juegos de educación física lo que podemos hacer es los ensacados, baile de las sillas y la ruleta para que los estudiantes puedan trabajar de mejor manera.
<b>¿Considera que los juegos tradicionales son importantes para el desarrollo del aprendizaje de Educación Física?</b>	La educación física es algo muy fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje por eso a través de los juegos nosotros hacemos muchas cosas en beneficio de los jóvenes que están cursando esta actividad de lo que es la disciplina de educación física.

---

**¿Se motiva a los estudiantes para que se practique los juegos tradicionales?** Bueno como profesor de educación física que era antes yo siempre les motivaba a través de estos juegos porque en la disciplina de educación física nosotros les enseñábamos a correr, saltar y brincar ahí empezábamos con los juegos populares que son rayuela, los trompos, los ensacados y el frontón.

---

**¿Según su criterio, considera que es necesario practicar los juegos tradicionales para desarrollar las capacidades de los niños?** Si porque a través de esta situación nosotros que hacemos las capacidades coordinativas es cuando una persona va a caminar tiene que caminar usando los brazos izquierda a derecha y derecha a izquierda; así mismo las capacidades condicionales es por las condiciones que cada uno de los niños tiene y les permite realizar las actividades para que se puedan recrear de mejor manera.

---

**¿Considera que es importante promocionar el uso de los juegos tradicionales como técnica lúdica?** Claro como les decía no son técnicas son juegos y los juegos se trabajan a través de la lúdica hay que enseñarles desde lo fácil a lo difícil porque cuando jugamos el trompo a veces no podemos doblar, pero estamos haciendo el intento por eso hay que enseñarles que juegos son tradicionales y cuáles son los juegos con reglas.

---

## ANÁLISIS E INTERPETACIÓN DE LA ENTREVISTA

De acuerdo con los datos obtenidos en la entrevista realizada al docente se puede determinar que no se utiliza los juegos tradicionales como técnica lúdica en las horas de clase, solo se los utiliza en tiempos de ocio como recreación mas no como una herramienta que puede potenciar destrezas y habilidades en los estudiantes.

Se suele considerar que los juegos tradicionales, por su característica de pasar de generación en generación, todos lo conocen y sus reglas, sin embargo se debe tomar en cuenta que, los niños del subnivel básica elemental son niños pequeños que pasaron aislados por la pandemia, y que su recurso era un dispositivo móvil con internet para acceder a las clases virtuales, que fue de gran ayuda en momentos de aislamiento pero al momento las actividades académicas se las desarrolla de manera presencial.

El sistema educativo ecuatoriano, al encontrarse ya en la presencialidad se debe ir aplicando estrategias que no solo desarrollen destrezas y habilidades, sino que también se rescate esa memoria social de cada pueblo, que poco a poco se puede ir perdiendo debido al auge de la tecnología.

Los juegos tradicionales se constituyen en un recurso valioso a la hora de rescatar tradiciones y costumbres de los pueblos. Un ejemplo claro de un juego tradicional propio de Guaranda es “el frontón” que se juega con una pelota pequeña de cuero, en otros países como en México se le considera deporte, mientras que en Bolívar se lo mantiene como juego tradicional con sus características propias del sector. Otro ejemplo es el juego tradicional la pelota nacional, conocido en Guaranda como “la mamona”.

Toda esa riqueza cultural que es parte de un pueblo se la debe fomentar, rescatar y revalorizar, y el docente juega un rol fundamental para poder hacerlo, con su voluntad, con su experiencia y con su adaptabilidad puede incluir en su práctica

docente, en una de las tres horas semanales de educación física, en tal virtud, se pretende socializar a los docentes del área de educación física, para que, dentro de su planificación micro curricular, se pueda añadir a los juegos tradicionales como técnica lúdica para desarrollar habilidades y destrezas en niños de básica elemental, principalmente en los niños de Tercer Año EGB. Tomando en consideración lo siguiente:

- ❖ El juego tradicional el frontón y la pelota nacional, puede ser utilizado para mejorar la agilidad, equilibrio, coordinación y concentración de los estudiantes.
- ❖ La rayuela en los niños pequeños les ayuda para la coordinación, motricidad gruesa y pensamiento matemático.
- ❖ Los ensacados ayuda a desarrollar la motricidad gruesa, equilibrio y agilidad.
- ❖ El baile de las sillas desarrolla la concentración, atención y percepción.
- ❖ El teléfono roto fomenta el desarrollo de la atención, concentración, mejora el vocabulario.
- ❖ El huevo en la cuchara, desarrolla el equilibrio y concentración.

## 9 CONCLUSIONES

Se puede concluir que:

- ❖ Se investigó a los juegos tradicionales como una técnica lúdica. Tomando en consideración a la lúdica como dimensión fundamental del desarrollo humano que se puede utilizar en cualquier momento del desarrollo del niño, principalmente en básica elemental, ya que, no se limita a tiempos específicos. De lo cual se concluye que es importante aplicar los juegos tradicionales como actividad lúdica en la hora clase de educación física para desarrollar destrezas como: concentración, atención, equilibrio, agilidad, trabajo en equipo.
- ❖ En la hora clase de educación física, el docente puede utilizar los juegos tradicionales para que los niños desarrollen habilidades y destrezas. Además de rescatar la identidad cultural de la ciudad de Guaranda.
- ❖ Aplicando las encuestas a nuestro análisis resultó que los estudiantes si tienen conocimiento sobre los juegos tradicionales y si les gusta practicar estos juegos, pero en casa lo cierto es que los estudiantes ven mucha televisión durante este tiempo. Por lo que es necesario fomentar en la hora clase la metodología juego trabajo, utilizando los juegos tradicionales, para que los niños aprendan de forma divertida.
- ❖ Los profesores, por su parte, están de acuerdo en que los juegos tradicionales deberían usarse en las actividades lúdicas escolares, pero no siempre motivan sus clases con juegos y solo en ocasiones los integran en los juegos de los estudiantes. La institución educativa solo utiliza los juegos tradicionales como una técnica para entretener a los estudiantes en momentos de ocio, cuando existe algún programa o actividad grupal.

## **PROPUESTA**

### **Título**

## **GUÍA DE ACTIVIDADES PARA APLICAR LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ACTIVIDADES LÚDICAS.**

### **Introducción**

El uso de estrategias didácticas es la base para fortalecer y mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje, pues promueven la adquisición de conocimientos, la motivación, la investigación y el desarrollo de múltiples destrezas, habilidades y actitudes en los estudiantes.

Pueden diseñarse e implementarse en cualquier parte de la educación, por ejemplo, en la educación física, donde la didáctica se enfoca en la relación entre maestro y alumno, que se forma en una enseñanza y aprendizaje propositivo en torno al movimiento humano como objeto de comunicación.

En educación física, la enseñanza y el aprendizaje se reavivan en torno a tres elementos principales -alumno, docente y actividad motriz- lo que da lugar a una serie de reflexiones didácticas, dentro de las cuales es importante aplicar la enseñanza individualizada. Por ello es necesario conocer los motivos, intereses y nivel de desarrollo del estudiante para proponer actividades de aprendizaje adecuadas a la población.

En otras palabras, el docente debe obedecer a las características de los estudiantes, anticipar el material y el panorama necesario al momento de elegir los contenidos y actividades a desarrollar, dar explicaciones, presentaciones y retroalimentación constante durante la implementación y desarrollo del contenido.

Es importante que, a la hora de elegir actividades y contenidos, estos se adapten a las características psicoevolutivas de los estudiantes, que sean de fácil comprensión y aplicación, eviten la exclusión, por el contrario, es importante fomentar la inclusión y el trabajo en equipo, evitando la competencia excesiva y haciendo hincapié en la participación, aprendizaje y recreación, para que las actividades guíen a los participantes en la reflexión.

Es por ello que se plantea la utilización de los juegos tradicionales como actividad lúdica en la materia de Educación Física. Los juegos tradicionales son un recurso con gran potencial educativo para el desarrollo motor, social, afectivo y cognitivo de los alumnos.

## **Objetivos**

### **Objetivo general:**

- ❖ Socializar nuevos juegos tradicionales y deportes como estrategia lúdica en la materia de Educación Física, fomentando la participación de los niños en su enseñanza y aprendizaje por el alto nivel de motivación que despiertan.

### **Objetivos específicos:**

- ❖ Sensibilizar al docente de Educación Física sobre la versatilidad y riqueza de los juegos tradicionales.
- ❖ Promover la práctica de diversos juegos tradicionales y/o deportes.
- ❖ Motivar al personal docente en la práctica de los juegos tradicionales y deportes.

## **Desarrollo**

Un juego popular-tradicional, es conocido como el juego transmitido de generaciones, que representa los juegos de una determinada región. Estos juegos suelen ser transmitidos oralmente de abuelos y ancianos a jóvenes, y a través de sus relatos dan testimonio de la existencia de estos juegos. Estos juegos que, cuando llegan a la escuela, conjugan la realidad que vive cada cultura y la recrean en el imaginario de los niños que hoy miran de una manera diferente en el pasado.

Es decir, integrar los juegos tradicionales en la escuela permite que los alumnos aprendan ciertos aspectos relacionados con su entorno, cultura y al mismo tiempo podemos observar, como los niños adoptan estos juegos en función de la sociedad actual en la que nos encontramos.

Cuando se habla de juegos tradicionales, se refiere a aquellos juegos que vienen ocurriendo desde hace mucho tiempo. de generación en generación, donde se pueden hacer algunos cambios, pero mantiene su esencia por lo que se puede notar que este autor enfatiza principalmente la esencia de los juegos tradicionales, refiriéndose así a sus características básicas que persisten en el tiempo.

Los juegos tradicionales son juegos que se juegan durante años y con el tiempo de generación en generación, porque son los padres los que se los enseñan a sus hijos y ellos a sus hijos, etc.

La diferencia entre el juego popular propiamente dicho y el juego tradicional. De esta manera, hablando de un juego popular, señala que es un juego muy arraigado en un área particular y practicado regularmente por la gente de esa área, ya sea en general o en un área específica de la población. Por otro lado,

hablando del juego tradicional, señala que juegos fueron transmitidos veces y tuvieron cierta continuidad.

Como se demuestra, todas estas definiciones de juego popular tradicional concuerdan con la idea de que los juegos populares tradicionales son aquellos que se originaron en nuestros antepasados y fueron generaciones las que les fueron pasando, difundiendo sus orígenes y funciones.

Esta propuesta está enfocada en el subnivel elemental de la educación general básica, es preciso indicar que, comprenden los niños desde segundo año hasta cuarto año de EGB, que oscilan entre 7 y 10 años de edad. En esa etapa de su desarrollo integral, es importante que se incluyan los juegos tradicionales para desarrollar el equilibrio, coordinación, motricidad gruesa, y sobre todo para que aprendan a trabajar en equipo, rescatando las costumbres tan bonitas que existe en el Ecuador, que poco a poco se han ido perdiendo por el auge tecnológico y por la pandemia.

La propuesta plantea que se utilicen los juegos tradicionales como una estrategia lúdica, si bien es cierto, se ha estado utilizando en la institución, pero como una estrategia de distracción en momentos de ocio, mas no enfocado en desarrollar las habilidades y destrezas, como el equilibrio, coordinación, motricidad gruesa.

Los ocho niños de Tercer Año de EGB, son niños que tuvieron que estar encerrados por la pandemia, las clases eran virtuales y obligatoriamente tuvieron que estar pendientes de una computadora o de un teléfono celular, que en la virtualidad era muy necesario, pero que en la presencialidad se debe ir potenciado otras herramientas necesarias para el desarrollo integral de los niños.

Por lo que se propone, socializar al docente de Educación Física que utilice los siguientes juegos tradicionales: Pelota nacional, rayuela, ensacados, el baile de las sillas, el teléfono roto, el huevo y la cuchara.

Se plantea desarrollar seis juegos tradicionales, durante seis semanas, un juego por cada semana. Se le explica al docente y a los niños la actividad que se va a realizar, además del objetivo que queremos conseguir con esas actividades, que se describen como motivo de interacción física y mental entre, docente estudiante; estudiante, estudiante.

Para ellos se utilizó una ficha pedagógica, donde se pudo observar el tipo de interacción que tiene el niño, en cuanto al reconocimiento de estas pedagogías.



UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

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



CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA

FICHA PEDAGÓGICA

**Objetivo:** Reconocer los juegos tradicionales en las siguientes imágenes.

**Instrucciones:** Subrayar con líneas hacia la imagen que corresponda.



**El frontón**



**La rayuela**



**El trompo**



**Los  
ensacados**



CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA

FICHA PEDAGÓGICA

**Objetivo:** Reconocer los juegos tradicionales en las siguientes imágenes.

**Instrucciones:** Selecciones las respuestas correctas.

1. ¿Cómo se llama este juego?



- La rayuela
- El trompo
- Los ensacados

2. ¿Cómo te gusta jugar el juego de los ensacados?





UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR

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



CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA

### FICHA PEDAGÓGICA

**Objetivo:** Reconocer los juegos tradicionales en las siguientes imágenes.

**Instrucciones:** Selecciones las respuestas correctas.

1. ¿Cómo se llama este juego?



- La rayuela
- El trompo
- Los ensacados

2. ¿Cómo te gusta jugar el juego de los trompos?

☺



Con esta ficha se puede obtener los siguientes aspectos:

- ✓ Permiten al niño descubrir el valor de la colaboración y estrechar lazos de amistad.
- ✓ Plantean retos e impulsan al pequeño a esforzarse venciendo dificultades.
- ✓ Potencian algunas habilidades y destrezas útiles en distintas áreas.
- ✓ Ayudan al niño a socializar y ganar confianza.
- ✓ Son ideales para conseguir que el niño disfrute pasando tiempo libre en la naturaleza.
- ✓ Impulsan la visión espacial o el equilibrio y mejoran la psicomotricidad.

Constancia de la misma se detalla a continuación:

## Actividad 1.

**Tema:** Frontón.



En México es considerado un deporte y tiene sus variantes características de ese país, que lo juegan desde 1895. Y alrededor de 1920, los empleados de Frontón México y más tarde algunos atletas famosos comenzaron a jugar con una raqueta de tenis. Así empezó la categoría frontense, que empezó mezclando pelotas tradicionales vascas con tenis. El frontón en el Ecuador, específicamente en la ciudad de Guaranda, provincia Bolívar, se considera un juego tradicional, que practican los adultos en las tardes. Se juega en un campo rectangular llamado final, que tiene 30 metros de largo, 10 metros de alto y 10 metros de ancho. Al igual que otros deportes que se juegan en el mismo terreno, la pelota se golpea contra la "cara" o pared frontal, que el jugador competidor debe devolver para llegar al partido. Solo se lanza una pelota pequeña de cuero con la palma de la mano.

## Actividad 2.

### Tema: Pelota nacional- la mamona



En el Ecuador se mantiene por más 100 años el juego tradicional denominado la pelota nacional, en el juego hay dos equipos de siete, de los cuales cinco están en el campo y dos son suplentes. Cada uno está armado con una tabla rectangular de casi un metro de largo y 2,5 kilogramos de peso, con empuñaduras cónicas de goma de 15 centímetros en un lado. Se juega con tres tipos de pelotas: guante, chaza o viento.

Este juego tradicional además de fortalecer la destreza motora en los niños, ayuda al equilibrio, coordinación y trabajo en equipo, rescatando la memoria histórica de nuestro país.

### Actividad 3.

#### Tema: Las avanzadas.



El juego tradicional las avanzadas; tiene como finalidad dividir en dos grupos el total de participantes; se sortea la posición del balón y será la persona encargada de lanzarlo a sus contrincantes con la intención de tocarlos.

Para evitar esto el equipo contrario corre únicamente cuando tienen la señal de lo contrario debe estar inmóviles.

#### **Actividad 4.**

**Tema:** El elástico



Consiste en realizar una serie de saltos rítmicos sobre una goma elástica. Para llevarlo a cabo, se utiliza una goma elástica unida con un nudo por los extremos.

Mejora la percepción sensorial vestibular y las habilidades de motricidad gruesa. Favorece la planificación y secuenciación de acciones. Mejora el equilibrio y la concentración. Ayuda a mantenernos en calma.

## Actividad 5.

**Tema:** Juego de la soga.



Consiste en que uno o más participantes saltan sobre una cuerda que se hace girar de modo que pase debajo de sus pies y sobre sus cabezas. Este juego consta de por lo menos tres personas, dos que voltean la cuerda mientras que una tercera salta.

## Actividad 6.

**Tema:** El teléfono roto.



Los participantes, siempre al menos cinco, forman una fila. La primera persona piensa en una oración y se la dice a la segunda de forma rápida y suave. El segundo susurra al tercero la frase que entendió, y así hasta el último, que es quien debe decir en voz alta el mensaje recibido. Normalmente este mensaje llega tan distorsionado que suele ser algo muy divertido. Si la frase que recibe el último jugador es original, se coloca al principio de la cola y debe pensar en una nueva frase para enviar.

Este juego es ideal para desarrollar la imaginación, la atención, la comprensión verbal.

## Actividad 7.

### Tema: Las zapatillas por detrás



Se juega haciendo un corro (por eso lo de alrededor de la hoguera en los campamentos), unos mirándose a otros, mirando al centro. Uno de los jugadores, la lleva y en este caso es textual, lleva la zapatilla que dejará detrás de uno de los jugadores sentados en el corro.

## 10 BIBLIOGRAFÍA

- Alban, P., Arguello, E., & Molina, E. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). . *Recimundo*, 4(3), 163-173.
- Albayero, M., Tejada, & Cerritos, J. (2020). Una aproximación teórica para la aplicación de la metodología del enfoque mixto en la investigación en enfermería.
- Analiny, P. (2021). Valores ancestrales en relación intercultural, niños/as de tercero a séptimo EGB de la Unidad Educativa Manuel Rivadeneira, Guaranda, Bolívar . *Universidad Nacional de Chimborazo*.
- Avila, F., González, M., & Licea, S. (2021). La entrevista y la encuesta:¿ métodos o técnicas de indagación empírica?. *Didasc@ lia: didáctica y educación ISSN 2224-2643*, 11(3), 62-79.
- Barragán, J. (2022). Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales. . *Revista Digital: Actividad Física y Deporte*, 8(1), 4.
- Bula. (2019). Los juegos tradicionales como estrategia lúdica para el aprovechamiento del tiempo libre de los estudiantes de grado 4° de la Institución Educativa.
- Calderón, E. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. . *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 6(4), 861-878.
- Equipo editorial, Etecé. (19 de diciembre de 2022). "Didáctica". Autor: Equipo editorial, Etecé. De: Argentina. Para: Concepto.de. . Obtenido de Disponible en: <https://concepto.de/didactica/>.
- Espinoza, E., & Petrović, B. (2021). Percepción de los estudiantes sobre la enseñanza de la metodología de la investigación científica. . *Revista Universidad y Sociedad*, 13(6), , 331-343.

- Fajardo, D. (2019). Juegos Tradicionales, Estrategia de Aprendizajes Significativos.
- Fuentes, M., & Tinedo, A. (2022). Juegos tradicionales didácticos autóctonos para fortalecimiento de los valores y enriquecimientos de saberes propios para la educación propia de la Etnia Piaroa.
- González, I., Fernández, D., Campos, B., & Ruz, R. (2021). Elaboración y validación de un cuestionario (CFVALMA), sobre la formación en valores del alumnado de magisterio. Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación, .
- Hernández, D., & Rosell, Y. (2022). Los juegos tradicionales y la motivación por el del idioma inglés. . *Sociedad & Tecnología*, 5(3), 565-576.
- Holguín, J., Pérez, L., & Delgado, V. (2019). Retos de la Educación Física, Deportes y Recreación en Ecuador: las competencias docentes. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (36), 327-335.
- Jiménez, R., Ludeña, L., & Medina, C. (2022). Actividades lúdicas (juegos tradicionales) como dinamizador de las relaciones interpersonales. . *Revista Científica y Arbitrada de Ciencias Sociales y Trabajo Social: Tejedora*. ISS.
- Ministerio de Educación. (2014). Currículo de Educación Física Básica Elemental.
- Ministerio de Educación. (2014). Currículo Educación Física.
- Montanero, M. (2019). Didáctica general: planificación y práctica en la enseñanza primaria. Cáceres: Universidad de Extremadura, Servicio de Publicaciones, 2019.

Pereyra, L. (2022). Metodología de la investigación. Klik.

Posso. (2021). Gestión educativa: factor clave en la implementación del currículo de educación física.

Reyes, L., & Carmona, F. (2020). La investigación documental para la comprensión ontológica del objeto de estudio.

Rodríguez, E. (2019). La hermenéutica gadameriana como síntesis entre el enfoque cuantitativo y cualitativo en la investigación social. . *Límite (Arica)*, 14, 0-0.

Valladolid, M., & Chávez, M. (2020). El enfoque cualitativo en la investigación jurídica, proyecto de investigación cualitativa y seminario de tesis. . *Vox juris*, 38(2), , 69-90.

## 11 ANEXOS

### Anexo 1: Inscripción a la Unidad de Integración Curricular.

**UEB** | UNIVERSIDAD  
ESTATAL  
DE BOLIVAR

UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

FACULTAD DE  
CIENCIAS DE  
LA EDUCACIÓN

Inscripción a la Unidad de Integración Curricular

Guaranda, 25 de noviembre del 2022

Doctor  
**Dr. Francisco Moreno Del Pozo PHD.**  
Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas  
Presente

Saludos cordiales.

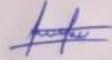
Yo, (**Chimbolema Curi Erika Thalia**) con C.I. No **0202673018** estudiante de **Octavo** ciclo de la Carrera de **Educación Basica** paralelo "**B**" de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas, deseo realizar mi **INSCRIPCIÓN EN LA UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**, durante el periodo académico **noviembre 2022- marzo 2023** una vez que he cumplido con los requisitos establecidos en el art.9 del Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar:

- Haber aprobado todas las asignaturas del proyecto curricular del nivel inmediato inferior al que se imparte las Unidades de Integración Curricular;
- Haber aprobado los niveles de idiomas establecidos por el Departamento de Idiomas;

Por lo antes expuesto, solicito autorizar a quien corresponda, la aprobación de mi pedido en las instancias correspondientes de la Facultad.

Adjunto documentos que respaldan el cumplimiento de los requisitos establecidos.  
Por la atención al presente, le agradezco.

Atentamente;



**Nombres:** Erika Chimbolema  
**Cédula:** 020267301-8  
**Correo:** erikchimbolema@mailes.ueb.edu.ec  
**Nº. Celular:** 0959806025

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

CS Universidad Estatal de Bolívar

**Inscripción a la Unidad de Integración Curricular**

Guaranda, 25 de noviembre del 2022

Doctor

**Dr. Francisco Moreno Del Pozo PHD.**

**Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas**  
Presente

Saludos cordiales.

Yo, (**Villafuerte Ruiz Anthony Remigio**) con C.I. No **0250011970** estudiante de **Octavo** ciclo de la **Carrera de Educación Básica** paralelo " **C** " de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas, deseo realizar mi **INSCRIPCIÓN EN LA UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**, durante el periodo académico **noviembre 2022- marzo 2023** una vez que he cumplido con los requisitos establecidos en el **art.9 del Reglamento** de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar:

- **Haber aprobado** todas las asignaturas del proyecto curricular del nivel inmediato inferior al que se imparte las Unidades de Integración Curricular;
- **Haber aprobado** los niveles de idiomas establecidos por el Departamento de Idiomas;

Por lo antes expuesto, solicito autorizar a quien corresponda, la aprobación de mi pedido en las instancias correspondientes de la Facultad.

Adjunto documentos que respaldan el cumplimiento de los requisitos establecidos.

Por la atención al presente, le agradezco.

Atentamente;

**Nombres:** Anthony Villafuerte

**Cédula:** 0250011970

**Correo:** anvillafuerte@mailes.ueb.edu.ec

**Nº. Celular:** 0960044182

**ANEXO 2:** Solicitud de selección de la modalidad de trabajo de integración curricular.

**UEB** | UNIVERSIDAD  
ESTATAL  
DE BOLIVAR

UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

FACULTAD DE  
CIENCIAS DE  
LA EDUCACIÓN

**SOLICITUD DE SELECCIÓN DE LA MODALIDAD DE TRABAJO DE  
INTEGRACIÓN CURRICULAR**

Guaranda, 15 de diciembre 2022

Doctor  
**Dr. Francisco Moreno del Pozo, PHD**  
Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas  
Presente

De mi consideración:

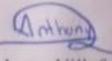
Yo, **CHIMBOLEMA CURI ERIKA THALIA** con C.I. No **0202673018** y **VILLAFUERTE RUIZ ANTHONY REMIGIO** con C.I. **0250011970** estudiante de **OCTAVO** ciclo, Paralelo **"B y C"** de la Carrera de **EDUCACIÓN BÁSICA**, de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas, presento mi solicitud de **SELECCIÓN DE LA MODALIDAD DE TRABAJO DE INTEGACIÓN CURRICULAR**, en la opción de **PROYECTO DE INVESTIGACIÓN** previo a la obtención del título de licenciada/o en **EDUCACIÓN BÁSICA** con el tema **Aplicación de los juegos tradicionales utilizando técnicas lúdicas que contribuyan al aprendizaje del área de Educación Física en los niños de cuarto año de Educación General Básica en el Centro Educativo Intercultural Bilingüe Club de Leones, cantón Guaranda Provincia Bolivar periodo lectivo 2022-2023.**

Sublínea de investigación: **Pedagogía y didáctica**

Por la atención al presente, anticipo mi más profundo agradecimiento.

Atentamente:

  
**Nombres:** Chimbolema Curi Erika Thalia  
**Cédula:** 0202673018  
**Correo:** [erikchimbolema@mailes.ueb.edu.ec](mailto:erikchimbolema@mailes.ueb.edu.ec)  
**Nº. Celular:** 0959806025

  
**Nombres:** Villafuerte Ruiz Anthony Remigio  
**Cédula:** 0250011970  
**Correo:** [anvillafuerte@mailes.ueb.edu.ec](mailto:anvillafuerte@mailes.ueb.edu.ec)  
**Nº. Celular:** 0960044182

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

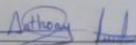
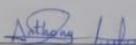
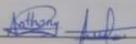
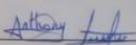
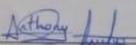
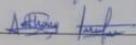
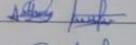
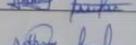
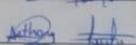
**Anexo 3:** Formato para el informe de tutorías del trabajo de integración curricular.

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

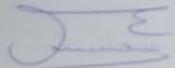
Facultad: Facultad de ciencias de la educación, sociales, filosóficas y humanísticas.			
Carrera: Carrera de Educación Básica			
Modalidad de Titulación: Proyecto de Investigación		Opción:	
Título del proyecto: LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO TÉCNICAS LÚDICAS EN TERCER AÑO EN EL PARALELO "A" DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL BILINGÜE "SAN JUAN BOSCO", GUARANDA PERIODO 2022 - 2023.			
Estudiante: CHIMBOLEMA CURRI ERIKA THALIA VILLAFUERTE RUIZ ANTHONY REMIGIO	Cédula: 0202673018 0250011970	Teléfono: 0959806025 0960044182	E-mail: erikchimbolema@mailes.ueb.edu.ec anvillafuerte@mailes.ueb.edu.ec
Docente Tutor: Viviana Elizabeth Suarez Aldaz	Cédula: 1713005039	Teléfono: 0992550012	E-mail: vsuarez@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	Análisis de tema	1 hora	<i>Thalia</i> <i>Anthony</i>	
2	12/01/2023	Revisión del tema por medio del tutor.	1 hora	<i>Thalia</i> <i>Anthony</i>	
3	19/01/2023	Revisión y ajustes de la <b>Introducción</b> del proyecto con sus componentes como parte del desarrollo del informe final.	1 hora	<i>Thalia</i> <i>Anthony</i>	

4	24/01/2023	Revisión y ajustes de la <b>Justificación</b> del proyecto con sus componentes como parte del desarrollo del informe final.	1 hora	
5	26/01/2023	Revisión y ajustes de los <b>Objetivos</b> del proyecto con sus componentes como parte del desarrollo del informe final.	1 hora	
6	02/02/2023	Revisión y ajustes del <b>Marco Teórico</b> del proyecto con sus componentes como parte del desarrollo del informe final.	1 hora	
7	16/02/2023	Revisión y ajustes del <b>Marco Metodológico</b> del proyecto con sus componentes como parte del desarrollo del informe final.	1 hora	
8	23/02/2023	Revisión y ajustes del <b>Análisis e interpretación de datos</b> del proyecto con sus componentes como parte del desarrollo del informe final.	1 hora	
9	02/03/2023	Revisión y ajustes de las <b>Conclusiones</b> del proyecto con sus componentes como parte del desarrollo del informe final.	1 hora	
10	09/03/2023	Revisión y ajustes de la <b>Propuesta</b> del proyecto con sus componentes como parte del desarrollo del informe final.	1 hora	
11	13/03/2023	Organización de la documentación para presentar.	1 hora	
12	14/03/2023	Organización de la documentación para presentar.	1 hora	
13	15/03/2023	Organización de la documentación para presentar.	1 hora	
14	16/03/2023	Organización de la documentación para presentar.	1 hora	
15	17/03/2023	Organización de la documentación para presentar.	1 hora	

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

  
Dra. Viviana Suarez Aldaz  
Docente tutora

  
Coordinador de la unidad  
Integración Curricular

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

**ANEXO 4:** Certificación de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco”.

 **Ministerio de Educación**

 **República del Ecuador**



**UNIDAD EDUCATIVA COMUNITARIA INTERCULTURAL BILINGÜE  
"SAN JUAN BOSCO"**

---

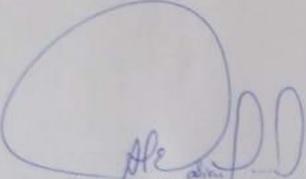
EL SUSCRITO MCS. FABIAN VICENTE TARIS, EN CALIDAD DE RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL BILINGÜE "SAN JUAN BOSCO", TIENE A BIEN EXTENDER LA PRESENTE:

**CERTIFICACIÓN**

Que los Estudiantes. **CHIMBOLEMA CURI ERIKA THALIA** con C.I. 0202673018 y **VILLAFUERTE RUIZ ANTHONY REMIGIO**, C.I. 0250011970, estudiantes de la carrera de Educación Básica, Octavo Ciclo, paralelos B y C de la Universidad Estatal de Bolívar, cumplieron con la aplicación de la encuesta sobre los Juegos tradicionales como técnicas lúdicas con los estudiantes del Tercer año de Educación General Básica, paralelo A de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe San Juan Bosco de la ciudad de Guaranda; provincia de Bolívar periodo 2022 – 2023, tiempo en el que ha demostrado responsabilidad, capacidad y puntualidad en las actividades planteadas. Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, facultando a los interesados hacer uso de la presente como a bien tuviere.

Guaranda, 17 de marzo del 2023

Atentamente,



**Msc. Fabián Vicente Taris**  
**Rector de la UECIB "SJB"**



---

Dirección: Convención de 1884 e Isidro Ayora, Ciudad Guaranda, Parroquia Ángel Polbio Chávez  
Telf. 2981941 – Telefax 2981740  
Guaranda - Ecuador



## ANEXO 5: Aprobación del tema por el consejo directivo de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas



### DECANATO

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

### CONSEJO DIRECTIVO

Guaranda, 17 de enero de 2023  
RCD-FCESFH-UEB-013.32 – 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 curricular		Unidad de Integración curricular	
Tercer Nivel de Grado	Licenciatura y títulos profesionales	240	384	5	8

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

**CONSEJO DIRECTIVO**

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: “LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO TÉCNICAS LÚDICAS EN TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA, PARALELO "A" EN LA UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL BILINGÜE "SAN JUAN BOSCO", GUARANDA PERIODO 2022-2023”, presentado por CHIMBOLEMA CURI ERIKA THALIA Y VILLAFUERTE RUIZ ANTHONY REMIGIO, 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: DRA. VIVIANA SUÁREZ ALDAZ Profesor/a – Investigador/a de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas”.

Notifíquese.

Atentamente,



Firma electrónicamente por:  
GUIDO FRANCISCO  
MORENO DEL POZO

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

FMDP/Marcela N.



## ANEXO 6: Certificación de convalidación de la propuesta realizada

 Ministerio de Educación

 República del Ecuador



**UNIDAD EDUCATIVA COMUNITARIA INTERCULTURAL BILINGÜE  
"SAN JUAN BOSCO"**

---

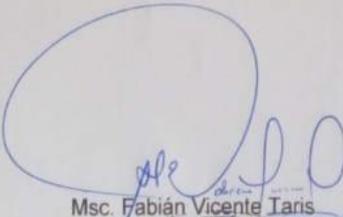
EL SUSCRITO MCS. FABIAN VICENTE TARIS, EN CALIDAD DE RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL BILINGÜE "SAN JUAN BOSCO", TIENE A BIEN EXTENDER LA PRESENTE:

**CERTIFICACIÓN**

Que los Estudiantes. **CHIMOLEMA CURI ERIKA THALIA** con C.I. 0202673018 y **VILLAFUERTE RUIZ ANTHONY REMIGIO**, C.I. 0250011970, estudiantes de la carrera de Educación Básica, Octavo Ciclo, paralelos B y C de la Universidad Estatal de Bolívar, aplicaron la **Propuesta**: Guía de las actividades para aplicar los juegos tradicionales con actividades lúdicas. con los estudiantes del Tercer año de Educación General Básica, paralelo A de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe San Juan Bosco de la ciudad de Guaranda; provincia de Bolívar periodo 2022 – 2023, tiempo en el que ha demostrado responsabilidad, capacidad y puntualidad en las actividades planteadas. Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, facultando a los interesados hacer uso de la presente como a bien tuviere.

Guaranda, 17 de marzo del 2023

Atentamente,

  
Msc. Fabián Vicente Taris  
Rector de la UECIB "SJB"



---

Dirección: Convención de 1884 e Isidro Ayora; Ciudad Guaranda, Parroquia Angel Polibio Chávez  
Telf. 2981941 – Telefax 2981740  
Guaranda - Ecuador

CS Reservados todos los derechos.

**ANEXO 7:** Ficha de recolección de información sobre la encuesta realizada a los niños de tercer año del paralelo “A” de educación básica en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco”.

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

Encuesta dirigida a los estudiantes de Tercer Año EGB paralelo “A”.

**Objetivo:**  
Investigar los juegos tradicionales como técnicas lúdicas en tercer año en el paralelo “A” de Educación Básica en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco” Guaranda periodo 2022-2023.

La presente encuesta es de carácter académico, la información obtenida servirá para desarrollar el trabajo de investigación previo a la obtención del Título de Licenciado/a en Educación Básica.

**Cuestionario.**

1. ¿Conoce qué son los juegos tradicionales?

Si  No

2. De la siguiente lista que juegos tradicionales ha jugado más seguido:

Rayuela	<input checked="" type="checkbox"/>	Gallinita ciega	<input checked="" type="checkbox"/>	Ollas encantadas	<input checked="" type="checkbox"/>
El frontón	<input type="checkbox"/>	Pelota nacional	<input type="checkbox"/>	El cachudo	<input type="checkbox"/>
La ruleta	<input checked="" type="checkbox"/>	El trompo	<input checked="" type="checkbox"/>	Los ensacados	<input type="checkbox"/>
La guaraca	<input type="checkbox"/>	El baile de las sillas	<input checked="" type="checkbox"/>	El palo encebado	<input checked="" type="checkbox"/>

3. ¿Ha jugado algún otro juego tradicional?

Si  No

CS | Licenciados en Educación

4. ¿Quién le enseñó los juegos tradicionales?

Abuelos  Padres  Hermanos  Otros familiares  Profesores  Amigos

5. ¿En dónde juega estos juegos tradicionales?

Escuela  Casa  Calle  Parque

6. ¿Qué tan seguido juega los juegos tradicionales en clases de educación física?

Mucho  Poco  Nada

7. ¿Su profesor de educación física le ha enseñado en clases sobre los juegos tradicionales?

Si  No

8. ¿En la escuela existe espacio para realizar los juegos tradicionales?

Si  No

Muchas gracias por su colaboración.





## Anexo 8: Aplicación de la entrevista al docente experto.



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

**ENTREVISTA DIRIGIDA AL DOCENTE EXPERTO**

**NOMBRE DEL DOCENTE:**

JAVIER MARMOL ESCOBAR

NO TRABAJA ACTUAL DE PROFESOR DE EDUCACION FISICA

**Cuestionario.**

**1. ¿Considera usted que los juegos tradicionales son una técnica lúdica?**

Los juegos tradicionales no son una técnica lúdica; los juegos tradicionales son aquellos que se juegan ya por tradición por eso se juega los trompos, frontón, rayuela y la gallinita ciega.

**2. ¿Según su experiencia los juegos tradicionales pueden ser practicados en horas de clase?**

Siesque los profesores lo consideran los juegos pueden ser practicados dentro y fuera del aula y eso es muy importante para el proceso académico.

**3. ¿Qué juegos tradicionales considera que se puede usar en clases de educación física?**

En los juegos de educción fisca lo que podemos hacer es los ensacados, baile de las sillas y la ruleta para que los estudiantes puedan trabajar de mejor manera.

**4. ¿Considera que los juegos tradicionales son importantes para el desarrollo del aprendizaje de Educación Física?**

La educación física es algo muy fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje por eso atreves de los juegos nosotros hacemos muchas cosas en beneficio de los jóvenes que están cursando esta actividad de lo que es la diciplina de educación física.

**5. ¿Se motiva a los estudiantes para que se practique los juegos tradicionales?**

Bueno como profesor de educación física que era antes yo siempre les motivaba a través de estos juegos porque en la disciplina de educación física nosotros les

enseñábamos a correr, saltar y brincar ahí empezábamos con los juegos populares que son rayuela, los trompos, los ensacados y el frontón.

**6. ¿Según su criterio, considera que es necesario practicar los juegos tradicionales para desarrollar las capacidades de los niños?**

Si porque a través de esta situación nosotros que hacemos las capacidades coordinativas es cuando una persona va a caminar tiene que caminar usando los brazos izquierda a derecha y derecha a izquierda; así mismo las capacidades condicionales es por las condiciones que cada uno de los niños tiene y les permite realizar las actividades para que se puedan recrear de mejor manera.

**7. ¿Considera que es importante promocionar el uso de los juegos tradicionales como técnica lúdica?**

Claro como les decía no son técnicas son juegos y los juegos se trabajan a través de la lúdica hay que enseñarles desde lo fácil o lo difícil porque cuando jugamos el trompo a veces no podemos doblar, pero estamos haciendo el intento por eso hay que enseñarles que juegos son tradicionales y cuáles son los juegos con reglas.



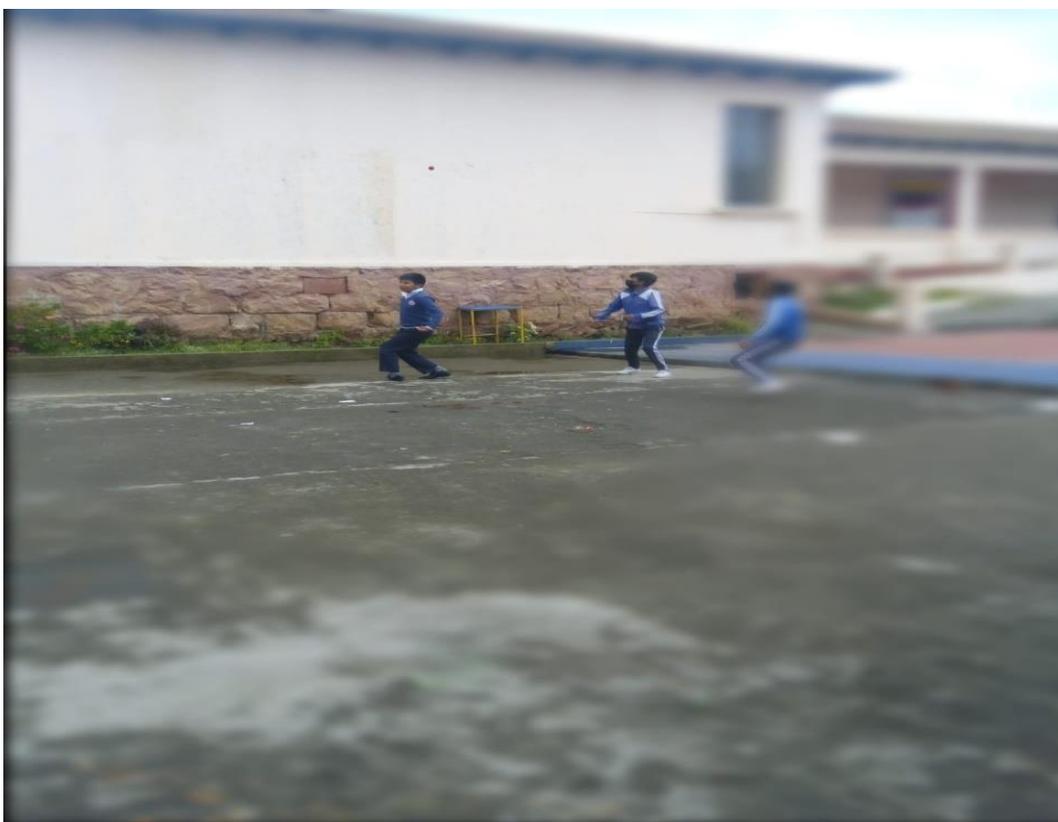
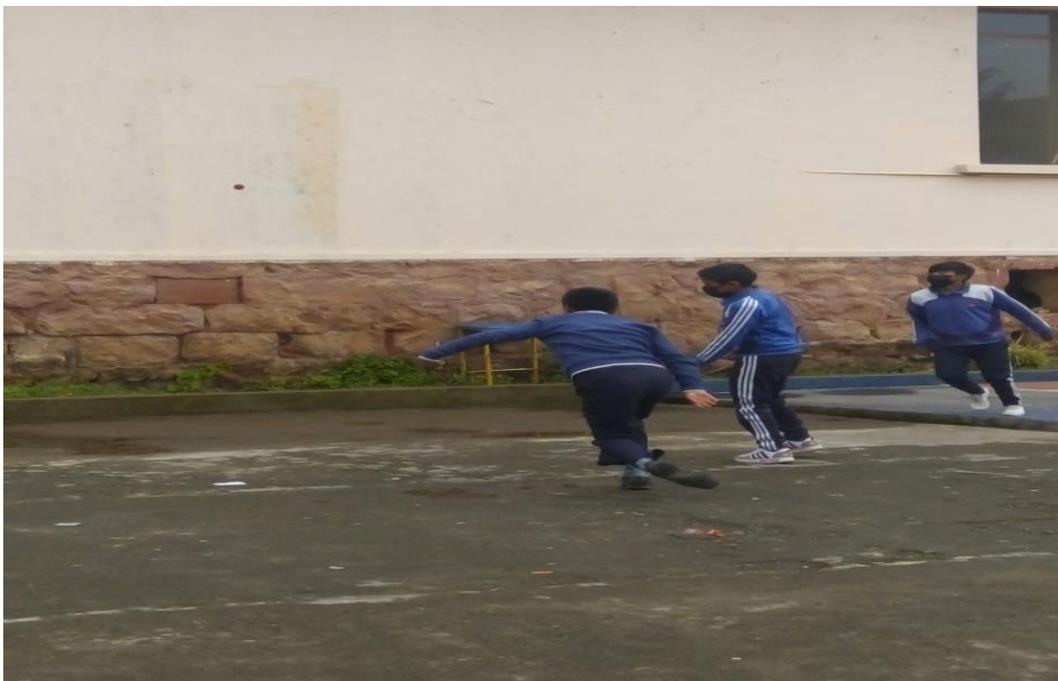
**Anexo 9:** Realización del juego tradicional los ensacados con los niños de tercer año en el paralelo "A" de educación básica en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe "San Juan Bosco".



**Anexo 10:** Realización del juego tradicional el trompo con los niños de tercer año en el paralelo "A" de educación básica en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe "San Juan Bosco".



**Anexo 11:** Realización del juego tradicional el frontón con los niños de tercer año en el paralelo "A" de educación básica en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe "San Juan Bosco".



## ANEXO 12: Certificado del plagio



### Document Information

---

Analyzed document	tesis juegos tradicionales 17 de marzo.docx (D161366549)
Submitted	3/17/2023 6:22:00 PM
Submitted by	
Submitter email	erikchimbolema@mailes.ueb.edu.ec
Similarity	9%
Analysis address	vsuarez.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.

