



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

**LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA
DIDÁCTICA PARA EL RENDIMIENTO ACADEMICO EN LOS
ESTUDIANTES DE 5TO GRADO EN EL ÀREA DE
MATEMÀTICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA ROBERTO
ALFREDO ARREGUI CHAUVIN CANTÒN GUARANDA
PROVINCIA BOLÌVAR, PERIODO 2024.**

AUTORES:

**CARDENAS SAGBAY JEAN PIERRE
MURILLO GARCIA SANTIAGO NICOLAS**

TUTOR

LCDO. JAVIER MÀRMOL ESCOBAR

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

2023-2024



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

**LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA
DIDÁCTICA PARA EL RENDIMIENTO ACADEMICO EN LOS
ESTUDIANTES DE 5TO GRADO EN EL ÀREA DE
MATEMÀTICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA ROBERTO
ALFREDO ARREGUI CHAUVIN CANTÒN GUARANDA
PROVINCIA BOLÌVAR, PERIODO 2024.**

AUTORES:

**CARDENAS SAGBAY JEAN PIERRE
MURILLO GARCIA SANTIAGO NICOLAS**

TUTOR

LCDO. JAVIER MÀRMOL ESCOBAR

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

2023-2024

I. DEDICATORIA

El presente proyecto de investigación va dedicado principalmente a Dios por haberme bendecido con salud y vida, también a mis padres Norma Garcia y José Murillo por ayudarme a mejorar cada día. Agradecerle a mi madre por primeramente haberme dado la vida para ser una persona con valores y cumplir mi sueño que tanto quería, también por las palabras de motivación para seguir adelante en cada instante en el transcurso de la carrera profesional que me brindo apoyo incondicional hasta lograr mi tan anhelado sueño que es ser Licenciado de Educación Básica.

Santiago

El presente proyecto de investigación va dirigido especialmente a Dios por a verme permitido llegar a este punto de culminar mi anhelada carrera, brindándome salud y fortaleza en todo momento, así mismo con amor y cariño a mi madre querida Yolanda Sagbay por el apoyo moral, económico y ese amor incomparable, te amo madre. Agradecerle por su fe hacia mí para poder lograr este primer sueño de ser Licenciado en Educación Básica.

Jean

II. AGRADECIMIENTO

Agradecemos primeramente a Dios por su bendición y brindarnos la capacidad para lograr elaborar este proyecto de investigación. A la Universidad Estatal de Bolívar por permitirnos ser parte de ella en la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas, por brindarnos sus aulas con tecnología necesaria para poder prepararnos intelectualmente y así lograr ser unos buenos profesionales. También queremos agradecer a todos los docentes que han sido parte de nuestra trayectoria en la universidad desde que comenzamos hasta este gran final, ya que cada quien han dejado una parte de enseñanza en nosotros, en especialmente al Dr. Jorge Vladimir Andrade Santamaria quien nos dio las pautas iniciales y necesarias para poder comenzar con nuestro proyecto de investigación.

De igual manera, a nuestro querido tutor de proyecto, Lic. Javier Mármol Escobar quien ha sido un orientador que nos ha brindado sus conocimientos, paciencia, confianza y apoyo para que nosotros logremos culminar esta investigación.

Finalmente, a la Unidad Educativa Roberto Alfredo Arregui Chauvin, por permitirnos poder realizar este proceso de investigación con los estudiantes de 5to grado de Educación General Básica.

**Jean
Santiago**

III. CERTIFICACION DEL TUTOR

Lic. Olmedo Javier Mármol Escobar. Mgs.

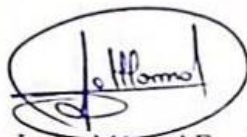
TUTOR

CERTIFICA A:

Que el informe final de Investigación titulado: **“LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL RENDIMIENTO ACADEMICO EN LOS ESTUDIANTES DE 5TO GRADO EN EL ÀREA DE MATEMÀTICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA ROBERTO ALFREDO ARREGUI CHAUVIN CANTÒN GUARANDA PROVINCIA BOLÌVAR, PERIODO 2024.”** elaborado por los autores Cardenas Sagbay Jean Pierre con C.I 0706266764 y Murillo Garcia Santiago Nicolas con C.I 0202101341 de la carrera de Educación Básica de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, ha sido debidamente revisado e incorporado las recomendaciones emitidas en la asesoría en tal virtud autorizo su presentación para su aprobación respectiva.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, facultando a las interesadas dar al presente documento el uso legal que estimen conveniente.

Guaranda 01 de Agosto del 2024.



Lic. Olmedo Javier Mármol Escobar Mgs.
0200843662
TUTOR

IV. AUTORIA NOTARIADA



IV. AUTORÍA NOTARIADA

Las ideas, criterios y propuestas expuestas en el presente informe final de investigación son de exclusiva responsabilidad de los autores.

LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN LOS ESTUDIANTES DE 5TO GRADO EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA ROBERTO ALFREDO ARREGUI CHAUVIN CANTÓN GUARANDA PROVINCIA BOLÍVAR, PERÍODO 2024.

Jean Pierre Cárdenas Sagbay
C.I. 0706266764

Santiago Nicolas Murillo Garcia
C.I. 0202101341



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

No. ESCRITURA	20240201003P03109
---------------	-------------------



DECLARACION JURAMENTADA

OTORGADA POR:

CARDENAS SAGBAY JEAN PIERRE
MURILLO GARCIA SANTIAGO NICOLAS

CUANTIA: INDETERMINADA

FACTURA: 001-002-000013780

DI: 2 COPIAS

En la ciudad de Guaranda, capital de la provincia Bolívar, República del Ecuador, hoy día diecinueve de noviembre de dos mil veinticuatro, ante mi Abogado HENRY ROJAS NARVAEZ, Notario Público Tercero del Cantón Guaranda, comparecen los señores CARDENAS SAGBAY JEAN PIERRE, soltero, domiciliado en cantón Huaquillas, provincia de El Oro y de paso por este lugar, con celular número 0997256334, correo electrónico cardenasjean3@gmail.com; y, MURILLO GARCIA SANTIAGO NICOLAS, soltero, el barrio La Merced Alta de la ciudad de Guaranda, provincia Bolívar, con celular número 0998492659, correo electrónico santiago.murillo071099@gmail.com, por sus propios derechos. Los comparecientes son de nacionalidad ecuatoriana, mayores de edad, hábiles e idóneas para contratar y obligarse a quienes de conocerlos doy fe en virtud de haberme exhibido sus documentos de identificación y con su autorización se ha procedido a verificar la información en el Sistema Nacional de Identificación Ciudadana, bien instruidos por mí el Notario con el objeto y resultado de esta escritura pública a la que proceden libre y voluntariamente, advertidos de la gravedad del juramento y las penas de perjurio, me presentan su declaración Bajo Juramento que dicen: **Declaramos que el presente trabajo de investigación titulado: LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN LOS ESTUDIANTES DE 5TO GRADO EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA ROBERTO ALFREDO ARREGUI CHAUVIN CANTÓN GUARANDA PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO 2024.** Previo la obtención del título de Licenciados en Educación Básica, a través de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, es de nuestra exclusiva responsabilidad en calidad de autores, este documento no ha sido previamente presentado por ningún grado de calificación profesional y que las referencias bibliográficas que se incluyen han sido consultadas por los autores. Es todo cuanto podemos declarar en honor a la verdad, la misma que la hacemos para los fines legales pertinentes. **HASTA AQUÍ LA DECLARACIÓN JURADA.** La misma que queda 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 las comparecientes por mí el Notario en unidad de acto, aquellos se afirman y se ratifican de todo lo expuesto y firman conmigo en unidad de acto, quedando incorporado al protocolo de esta Notaria, la presente declaración, de todo lo cual doy fe.-

CARDENAS SAGBAY JEAN PIERRE
C.C. 0706266764

MURILLO GARCIA SANTIAGO NICOLAS
C.C. 0202101341

AB. HENRY ROJAS NARVAEZ
NOTARIO PUBLICO TERCERO DEL CANTON GUARANDA



DERECHOS DE AUTOR

Yo/nosotros Cardenas Sagbay Jean Pierre y Murillo Garcia Santiago Nicolas portador/es de la Cédula de Identidad No 0706266764 y 0202101341

en calidad de autor/res y titular/ es de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Titulación:

LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN LOS ESTUDIANTES DE 5TO GRADO EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA ROBERTO ALFREDO ARREGUI CHAUVIN CANTÓN GUARANDA PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO 2024. Modalidad presencial, 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.

El (los) autor (es) declara (n) 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.



Jean Pierre Cardenas Sagbay



Santiago Nicolas Murillo Garcia

V. INDICE

I. DEDICATORIA	i
II. AGRADECIMIENTO.....	ii
III. CERTIFICACION DEL TUTOR.....	iii
IV. AUTORIA NOTARIADA.....	iv
V. INDICE	v
VI. INDICE DE TABLAS.....	vii
VII. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL.....	viii
VIII. ABSTRACT.....	ix
1. INTRODUCCIÓN	1
2. TEMA.....	3
3. ANTECEDENTES.....	4
4. PROBLEMA	6
4.1. Descripción del problema.....	6
4.2. Formulación del problema.....	7
5. JUSTIFICACIÓN	8
6. OBJETIVOS	9
6.1. Objetivo General.....	9
6.2. Objetivos Específicos.....	9
7. MARCO TEÓRICO.....	10
7.1. Teoría Científica.....	10
7.1.1. Juegos tradicionales.....	10
7.1.2. Origen de los juegos tradicionales.....	12
7.1.3. Importancia de los juegos tradicionales en el ámbito infantil.....	14
7.1.4. Características de los juegos tradicionales.....	16
7.1.5. Clasificación de los juegos tradicionales	18
7.1.6. Juegos tradicionales para el aprendizaje de Matemática	25
7.1.7. Indicadores de efectividad de juegos tradicionales	26
7.1.8. Papel de los juegos tradicionales en la educación	27
7.1.9. Beneficios de los juegos tradicionales	29
7.1.2.1. Estrategias didácticas	29
7.1.2.2. Importancia de las estrategias didácticas	30
7.1.2.3. Características de las estrategias didácticas	31
7.1.2.4. Elementos de la capacidad de números y operaciones	31

7.1.2.5. Indicadores de efectividad.....	32
7.1.2.6. Ventajas de las Estrategias Didácticas	34
7.1.2.7. Desventajas de las Estrategias Didácticas.....	35
7.1.2.8. Papel de las estrategias didácticas en la educación	36
7.1.2.9. Beneficios de las estrategias didácticas	37
7.2. TEORÍA LEGAL.....	37
7.3. TEORÍA REFERENCIAL.....	40
8. MARCO METODOLÓGICO.....	42
8.1. Enfoque de investigación	42
8.2. Diseño o tipo de estudio.....	42
8.3. Métodos.....	42
8.3.1. Método analítico.....	42
8.3.2. Método Bibliográfico.....	43
8.3.3. Método deductivo.....	43
8.3.4. Método estadístico.....	43
8.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	43
8.4.1. Ficha de Observación:	43
8.4.2. Entrevista	44
8.5. El universo y muestra.....	44
8.6. Procesamiento de información.....	44
9. ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS.....	45
10. CONCLUSIONES.....	53
11. PROPUESTA.....	54
12. BIBLIOGRAFÍA.....	71
13. ANEXOS:	74

VI. INDICE DE TABLAS

<i>Tabla 1 Descripción de muestra</i>	44
<i>Tabla 2 Ficha de Observación</i>	45
<i>Tabla 3 Análisis de la entrevista del docente</i>	49
<i>Tabla 4 Desarrollo de la Actividad 1 “RECUERDA RECUERDA”</i>	57
<i>Tabla 5 Desarrollo de la Actividad 2 “BINGO ESTRATÉGICO”</i>	59
<i>Tabla 6 Desarrollo de la Actividad 3 “JUEGA CON FICHAS Y GANA”</i>	61
<i>Tabla 7 Desarrollo de la Actividad 4 “CARRERA DE MATEMÁTICAS”</i>	63
<i>Tabla 8 Desarrollo de la Actividad 5 “EXPLORANDO LAS MATEMÁTICAS”</i>	65
<i>Tabla 9 Desarrollo de la Actividad 6 “AVENTURAS NUMÉRICAS”</i>	67
<i>Tabla 10 Desarrollo de la Actividad 7 “LOS DESAFÍOS DE SUMA Y RESTA”</i>	69

VII. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL

En el presente informe de investigación se llevó a cabo en la Unidad Educativa Roberto Alfredo Arregui Chauvin cantón Guaranda provincia Bolívar, tiene como objetivo evaluar el impacto de la implementación de los juegos tradicionales en el rendimiento académico de los niños de 5to grado del Área de Matemáticas. Consideramos esencial llevar a cabo esta problemática, ya que este estudio se mostró una mejora significativa en sus habilidades matemáticas en comparación con el grupo de control. Además, utilizaremos el método (Cualitativo y cuantitativo) a su vez aplicamos instrumentos de recolección de datos tales como una ficha de observación a los estudiantes con el fin de conocer cómo es su interacción y comportamiento en el aula de clases, así mismo se realizó una entrevista aplicada al docente donde se pudo evidenciar e identificar la falta de los juegos tradicionales en el ambiente educativo. Los principales resultados obtenidos son los niños involucrados en la realización de estos juegos, sin embargo, no se los puede realizar en la institución educativa como una herramienta pedagógica, sino más bien como actividades en su tiempo o libre o al momento de iniciar la clase como unas pequeñas dinámicas interactivas.

En la propuesta aplicada a los estudiantes se realizó una guía didáctica, la cual permitió al docente familiarizarse más con estos juegos con el objetivo de poder reforzar conceptos matemáticos específicos para obtener un mejor proceso de enseñanza- aprendizaje,

Palabras claves: ambiente educativo, juegos tradicionales, habilidades, impacto, problemática.

VIII. ABSTRACT

In this research report, it was carried out in the Roberto Alfredo Arregui Chauvin Educational Unit in the Guaranda province of Bolívar. Its objective is to evaluate the impact of the implementation of traditional games on the academic performance of 5th grade children in the Mathematics Area. . We consider it essential to carry out this problem, since this study showed a significant improvement in their mathematical skills compared to the control group. In addition, we will use the method (Qualitative and quantitative) at the same time we apply data collection instruments such as an observation sheet to the students in order to know what their interaction and behavior is like in the classroom, likewise, a interview applied to the teacher where the lack of traditional games in the educational environment could be evidenced and identified. The main results obtained are the children involved in playing these games, however, they cannot be done in the educational institution as a pedagogical tool, but rather as activities in their free time or at the beginning of class. like some small interactive dynamics.

In the proposal applied to the students, a teaching guide was made, which allowed the teacher to become more familiar with these games with the objective of being able to reinforce specific mathematical concepts to obtain a better teaching-learning process.

Keywords: educational environment, traditional games, skills, impact, problems.

1. INTRODUCCIÓN

El presente proyecto de investigación tiene como propósito incorporar juegos tradicionales en el área de matemática como estrategias metodológica en los docentes de la Unidad educativa Roberto Alfredo Arregui Chauvin, con los 10 estudiantes de 5to grado para implementarlo como una alternativa de recursos didácticos, siendo esta una forma de salir una amplia variedad de aprendizaje, explorando su creatividad, habilidad interacción y toda acción que tiene que ver un libre desarrollo de la personalidad y de sus valores tanto ancestrales como éticos.

En el contexto educativo actual, la formación integral de los estudiantes no solo debe centrarse en el desarrollo cognitivo, sino también en el uso de los juegos tradicionales. Estos juegos son esenciales para el desarrollo de los niños dentro del proceso de enseñanza- aprendizaje. La Unidad Educativa Roberto Alfredo Arregui Chauvin, ubicada en el cantón Guaranda, provincia Bolívar, ha identificado la necesidad de implementar estrategias metodológicas que integren estos juegos, especialmente para los estudiantes de 5to grado de Educación General Básica.

La etapa educativa correspondiente al 5to grado es crucial, ya que los estudiantes se encuentran en un período de formación personal y social significativo. En este sentido, promover la interrelación de los juegos tradicionales dentro del entorno académico contribuye a la formación de individuos con principios sólidos, capaces de tomar decisiones informadas y actuar con integridad en diversas situaciones de la vida.

El presente estudio tiene como objetivo evaluar el impacto de la implementación de juegos tradicionales como estrategia didáctica en el rendimiento académico de los estudiantes de 5to grado del Área de Matemática en la Unidad Educativa Roberto Alfredo Arregui Chauvin del cantón Guaranda Provincia Bolívar, periodo 2024. Este enfoque metodológico no solo busca mejorar el comportamiento y el rendimiento académico de los estudiantes, sino también fomentar un ambiente escolar armonioso y colaborativo.

En la elaboración de este proyecto de investigación, se llevará a cabo una revisión exhaustiva de la matemática existe los juegos tradicionales y su estrategia didáctica en el rendimiento académico, así como las metodologías efectivas para su enseñanza. Este estudio pretende aportar conocimientos valiosos y prácticas educativas innovadoras que puedan ser replicadas en otras instituciones educativas con contextos similares, contribuyendo así al enriquecimiento del sistema educativo en su conjunto y al desarrollo integral de los estudiantes.

2. TEMA

LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA DIDÀCTICA PARA EL RENDIMIENTO ACADEMICO EN LOS ESTUDIANTES DE 5TO GRADO EN EL ÀREA DE MATEMÀTICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA ROBERTO ALFREDO ARREGUI CHAUVIN CANTÒN GUARANDA PROVINCIA BOLÌVAR, PERIODO 2024.

3. ANTECEDENTES

Se ha demostrado que la incorporación de juegos tradicionales a la educación mejora el rendimiento en matemáticas de los estudiantes de 5to grado. La investigación global muestra que estos juegos promueven el desarrollo cognitivo, las habilidades para resolver problemas y el pensamiento crítico. También aumentan la motivación y el compromiso de los estudiantes al crear un ambiente de aprendizaje positivo. La teoría de (Vygotsky, 2018) aboga por el uso del juego como herramienta educativa. La implementación requiere capacitación docente e implementación de actividades consistentes con los objetivos del plan de estudios. Los juegos tradicionales, culturalmente relevantes y adaptables, benefician una educación integral y eficaz.

(Öfele, 1999), en el ámbito educativo, su investigación ha demostrado que los juegos tradicionales mejoran el rendimiento académico en matemática de estudiantes de 5to grado. Estos juegos promueven el desarrollo de habilidades cognitivas y de resolución de problemas, esenciales en matemática. Además, aumentan la motivación y el interés de los estudiantes, creando un ambiente de aprendizaje positivo y participativo. Estudios en diferentes regiones muestran resultados consistentes, apoyando la eficacia de los juegos tradicionales. La implementación efectiva requiere capacitación docente y actividades bien diseñadas. Al ser culturalmente relevantes, estos juegos también fortalecen la identidad y el aprendizaje contextualizado.

La Unidad Educativa destacó que los juegos tradicionales han mejorado significativamente los resultados en matemáticas de los estudiantes de 5to grado, estos juegos, al incluirlos en el plan de estudio, desarrollan habilidades cognitivas como el pensamiento lógico y la resolución de problemas. También aumentan la motivación y la determinación de los estudiantes al crear un ambiente de aprendizaje positivo. Los profesores capacitados para utilizar estos juegos informaron de una mayor participación de los estudiantes y mejores puntuaciones en las evaluaciones. Las actividades basadas en juegos también promueven la

comprensión de conceptos matemáticos complejos de manera atractiva y contextualizada.

En Ecuador, el Ministerio de: (Educación, 2016) ha incorporado en su currículo la enseñanza de valores éticos y morales como parte de la formación integral de los estudiantes. El currículo nacional establece la necesidad de desarrollar competencias ciudadanas que incluyen el respeto, la responsabilidad, la honestidad y la solidaridad, entre otros. Estas competencias buscan no solo mejorar la convivencia escolar, sino también preparar a los estudiantes para participar de manera constructiva en la sociedad.

4. PROBLEMA

4.1. Descripción del problema

Las destrezas de utilizar los juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar el rendimiento académico en matemática en estudiantes de 5to grado de Educación General Básica, se centra en la falta de integración efectiva de estas actividades en el currículo escolar. Identifican que, los juegos tradicionales tienen el potencial de fomentar el aprendizaje significativo y la motivación en los estudiantes, su aplicación en el aula se ve obstaculizada por la falta de formación docente en la incorporación de estas metodologías, así como por la escasez de recursos materiales y el apoyo institucional necesario para su implementación adecuada.

El desafío radica en la falta de material y el respaldo institucional hacia la integración de los juegos tradicionales como herramienta pedagógica en el área de Matemática para los alumnos de 5to grado de Educación General Básica en las unidades educativas del Ecuador, por la falta de apoyo y orientación por parte de la dirección escolar y el cuerpo docente de la Unidad Educativa Roberto Alfredo Arregui Chauvin. La ausencia de una visión compartida y de estrategias coordinadas para la implementación de los juegos tradicionales como herramienta didáctica para su integración efectiva en el plan de estudios y limita su impacto en el rendimiento académico de los estudiantes.

Por otra parte, en la resistencia individual de algunos profesores hacia la adopción de los juegos tradicionales como estrategia didáctica en el área de Matemática, sin embargo, la falta de familiaridad o confianza en esta metodología, dificultan su uso efectivo en el aula, lo que puede limitar las oportunidades de aprendizaje y el rendimiento académico de los estudiantes. El reto más grande de la Unidad Educativa es lograr despertar el interés de los docentes y los estudiantes, de esta manera proporcionamos que surjan experiencias de aprendizajes significativos para ambos dentro del ámbito educativo.

4.2. Formulación del problema

¿Cómo los Juegos Tradicionales inciden en la Estrategia Didáctica para el Rendimiento Académico en los niños de 5to grado del Área de Matemáticas de la Unidad Educativa Roberto Alfredo Arregui Chauvin Cantón Guaranda Provincia Bolívar período 2024?

5. JUSTIFICACIÓN

La justificación de esta investigación radica en abordar los desafíos persistentes en la enseñanza de matemática, como la falta de motivación y el bajo rendimiento académico, mediante un enfoque innovador y lúdico que pueda captar la atención y el interés de los estudiantes.

Es **Importante** porque a través de la problemática existe como es el uso de juegos tradicionales donde inciden en la estrategia didáctica para el rendimiento académico en los niños de 5to grado de la Unidad Educativa Roberto Alfredo Arregui Chauvin, radica en abordar los desafíos persistentes en la enseñanza de matemática, como la falta de motivación y el bajo rendimiento académico.

Esta investigación es **pertinente** y alineada con las políticas educativas del país. Además, abordar esta problemática puede mejorar significativamente el ambiente escolar y el rendimiento académico, proporcionando un contexto de aprendizaje más saludable y efectivo

Es **original** porque se propone una estrategia metodológica innovadora para la enseñanza del uso de los juegos tradicionales, específicamente diseñada para la realidad socioeducativa en la Unidad Educativa Roberto Alfredo Arregui Chauvin. Aunque existen estudios sobre el uso de juegos tradicionales en el aula esto no solo aumenta el interés y la motivación de los niños, sino que también mejora su comprensión y retención de conceptos matemáticos.

La **novedad científica** de este estudio radica en la creación de una estrategia metodológica específica y contextualizada para la enseñanza de los juegos tradicionales en el entorno educativo. Esta investigación proporcionará datos

empíricos sobre la efectividad de dicha estrategia, contribuyendo a motivar a los niños.

Los **beneficiarios** directos de esta investigación serán los estudiantes de 5to año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Roberto Alfredo Arregui Chauvin, quienes recibirán una formación más completa y equilibrada que integra los juegos tradicionales en el rendimiento académico dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

6. OBJETIVOS

6.1. Objetivo General

OG: Fomentar el impacto de la implementación de juegos tradicionales como estrategia didáctica en el rendimiento académico de los niños de 5to grado del Área de Matemáticas en la Unidad Educativa Roberto Alfredo Arregui Chauvin Cantón Guaranda Provincia Bolívar, periodo 2024.

6.2. Objetivos Específicos

OE1: Determinar las teorías pedagógicas relevantes para la utilización de juegos tradicionales como estrategia didáctica en el mejoramiento del rendimiento académico.

OE2: Identificar los juegos tradicionales más adecuados para emplear como herramienta didáctica en la enseñanza-aprendizaje de matemática para los niños de 5to grado.

OE3: Diseñar e implementar un programa de actividades basado en juegos tradicionales para enseñar y reforzar conceptos matemáticos específicos.

7. MARCO TEÓRICO

7.1. Teoría Científica

7.1.1. Juegos tradicionales

Según Arroba & Gavilanes (2023), los juegos tradicionales son actividades que han sido transmitidas de generación en generación y que tienen un gran impacto en el desarrollo psicomotor de los niños. Estos juegos no solo ayudan a mejorar las habilidades motrices, como el equilibrio y la coordinación, sino que también fomentan la creatividad, la confianza y la seguridad en el cuerpo.

Los juegos tradicionales tienen un impacto significativo en el desarrollo psicomotor de los niños, mejorando tanto habilidades motrices como aspectos emocionales y cognitivos. Estos juegos, transmitidos de generación en generación, no solo mejoran las habilidades físicas, como el equilibrio y la coordinación, sino que también fomentan la creatividad, la confianza y la seguridad en el cuerpo, lo que tiene un efecto positivo en el desarrollo integral de los niños.

Los juegos tradicionales pueden ser una herramienta pedagógica efectiva para mejorar el equilibrio en niños de 4 años. Así también, Chicaiza & Apo (2022), destacan que los juegos tradicionales siguen siendo esenciales en la vida de los niños y que su práctica constante puede fortalecer habilidades básicas motrices y ayudar en su proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los juegos tradicionales son una herramienta pedagógica valiosa para el desarrollo integral de los niños, especialmente en la mejora del equilibrio y las habilidades motrices básicas. Su práctica regular en entornos grupales y al aire libre contribuye a un aprendizaje significativo y al fortalecimiento de la identidad cultural.

7.1.1. Conceptualización de juegos tradicionales

Son actividades lúdicas que han sido transmitidas de generación en generación y se caracterizan por ser parte del patrimonio cultural de una comunidad según varios actores, mencionan:

Según Piaget, los juegos tradicionales proporcionan a los niños oportunidades para experimentar con conceptos matemáticos de manera concreta y manipulativa, lo que facilita la construcción de su comprensión numérica y espacial. Además, el juego promueve el desarrollo de habilidades como la resolución de problemas, la toma de decisiones y la colaboración con otros, aspectos importantes para el éxito en el aprendizaje de las matemáticas (Toro & Pincay, 2023).

Según los autores Toro & Pincay pudieron manifestar que los juegos tradicionales son muy valiosos para el aprendizaje, ya que permite a los niños explorar conceptos de manera práctica y tangible facilitando una comprensión más profunda y duradera de las matemáticas.

Para (Fleitas, 2017) se puede manifestar los juegos tradicionales se revelan un cierto rechazo a las actividades planificadas y poco recreativas donde se puede evidenciar la interacción que existe entre las personas en busca de soluciones y estrategias pedagógicas dentro del ámbito educativo para mejorar la calidad de los estudiantes.

Según el autor Fleitas se podría decir que se muestra un rechazo a las actividades planificadas de tal forma se podría mejorar la calidad educativa al promover estrategias pedagógicas más efectivas y participativas al momento del docente impartir sus clases.

Según se manifiesta para recrearse es un desafío que se debe cumplir por ello la importancia de mantener los juegos tradicionales y todas sus variantes, es muy indispensable, tanto sitios adecuados como dentro de un ambiente de aprendizaje inclusivo para los estudiantes (Guzmán, 2018)

El autor Guzmán destaca la importancia de mantener los juegos tradicionales resaltando que son esenciales en ambientes de aprendizaje promoviendo al desarrollo integral de los estudiantes.

Se puede manifestar que los juegos tradicionales ecuatorianos expresan una herencia cultural que es una forma alegre, refrescante e imaginativa de mejorar el entorno social de la comunidad educación donde haya compañerismo, entusiasmo, creatividad, entre otras cosas formando parte de la conciencia humana. (Martínez, 2021).

Según el autor Martínez se podría manifestar que estos juegos tradicionales mejoran el entorno social y educativo, siendo muy fundamentales para la conciencia humana.

7.1.2. Origen de los juegos tradicionales

Los juegos tradicionales tienen un origen profundo en la cultura y la sociedad. Estos juegos han sido transmitidos de generación en generación y han sido adaptados a las necesidades y circunstancias de cada comunidad. De acuerdo con la investigación de Collaguazo & Lalangui (2023), los juegos tradicionales pueden ser una parte integral de la identidad cultural de los niños, ayudándolos a desarrollar habilidades motrices gruesas y a mantener mayor agilidad, equilibrio y estabilidad en sus movimientos.

A través de la participación en juegos tradicionales, los niños mejoran su agilidad, equilibrio y estabilidad en sus movimientos. Esto les permite moverse con más confianza y coordinación, lo que a su vez fomenta su desarrollo físico y bienestar general. Por lo tanto, los juegos tradicionales ayudan a preservar y transmitir las costumbres y tradiciones de una cultura de generación en generación. Al participar en estos juegos, los niños aprenden sobre su herencia cultural y fortalecen los lazos con su comunidad

Transmisión generacional

En conformidad, con la investigación de Bonachera (2021), la transmisión generacional de juegos tradicionales es un elemento clave para fortalecer la identidad cultural y promover la cohesión social.

El autor destaca que la práctica de estos juegos en la infancia no solo promueve el desarrollo psicomotor, sino que también contribuye a la construcción de valores como el respeto, la cooperación y la solidaridad. Por lo que, la transmisión de los juegos tradicionales de generación en generación permite su evolución y adaptación a los cambios en la sociedad y el entorno, asegurando su vigencia y relevancia en el mundo contemporáneo.

Dimensión cultural

La dimensión cultural de los juegos tradicionales es fundamental para comprender su significado y su impacto en la sociedad. Según la investigación de Tercero et al., (2021), los juegos tradicionales son un reflejo de la cultura y la identidad de una comunidad, y su práctica puede ayudar a fortalecer la cohesión social y la conexión con la tradición.

Los autores destacan que los juegos tradicionales son un elemento clave para la preservación de la cultura y la transmisión de valores y costumbres de una generación a la siguiente.

Dimensión educacional

La dimensión educacional de los juegos tradicionales es crucial para su implementación efectiva en el aula. Según Ramos & Maya (2022), los juegos tradicionales pueden ser una herramienta pedagógica efectiva para promover el aprendizaje y el desarrollo de habilidades sociales y emocionales en los niños.

Los autores destacan que la práctica de juegos tradicionales en la educación puede ayudar a mejorar la motivación y la participación de los

estudiantes, así como a desarrollar habilidades como la cooperación, la resolución de conflictos y la toma de decisiones.

7.1.3. Importancia de los juegos tradicionales en el ámbito infantil.

Los juegos tradicionales aportan un amplio abanico de posibilidades para que los docentes podamos sacar provecho en beneficio de nuestros alumnos con su utilización dentro de nuestras aulas (Bonachera, 2015)

Entre ellas podemos destacar:

- Aprovechar el juego como único fin “El juego en sí mismo”
- Se puede utilizar para el conocimiento de la cultura local y de su región
- Fomentan la relación entre el alumnado, comunicación y socialización dentro del grupo
- Su carácter motivador favorece la participación del alumnado en las actividades
- Favorecen la adquisición de conocimientos tanto conceptuales como instrumentales
- Ayudan a fomentar la autoestima
- Desarrollan la imaginación
- Sirven como medio para afianzar la personalidad con una herramienta inmejorable para el docente (Bonachera, 2015)

Según el autor Bonachera nos puede manifestar que los juegos tradicionales ofrecen una gran variedad de oportunidades para que los docentes puedan aprovecharlos en beneficio de sus alumnos al utilizarlos en el aula, entre las más importantes se destaca algunas actividades que fomentan la relación entre los estudiantes, mejorando la comunicación y socialización dentro del grupo, el carácter motivador del juego incentiva la participación activa de los alumnos, lo que resulta en una adquisición más efectiva de conocimientos tanto conceptuales como instrumentales.

Entre las metas que podemos conseguir a través de la actividad lúdica, destacaremos las siguientes (Ballesteros, 2009):

- Valorar hábitos, juegos y costumbres de nuestro pasado
- Ayudar a manifestar sentimientos y emociones
- Favorecer la autoestima y la independencia
- Mejorar la coordinación, el equilibrio y las habilidades básicas
- Utilizar el cuerpo como medio de expresión
- Aceptar los diferentes sexos en los distintos juegos
- Canalizar la agresividad
- Aceptar las reglas sociales y respetar a los demás
- Ampliar las relaciones sociales

Según el autor Ballesteros nos puede manifestar que estas metas son muy fundamentales para el desarrollo integral de los estudiantes, donde permite tener una conexión con nuestras raíces culturales, mientras que ayudar a manifestar sentimientos y emociones contribuye al desarrollo emocional y psicológico lo cual favorece la autoestima y la independencia, fortalece la confianza y autonomía de los alumnos., además, mejorar la coordinación, el equilibrio y las habilidades básicas es esencial para el desarrollo físico.

Importancia de los juegos tradicionales en el área de matemática

Según (Peralta, Peralta, & Peralta, 2019) mencionan que: “La imaginación y la representación abstracta en donde los actores niños se proyectan y se renuevan en cada tiempo y contexto cultural, en donde se materializa el cuerpo como discurso simbólico, es comportamiento, es ética y estética” (p.28). Por lo que se considera a la Matemática como un área que requiere de un trabajo concreto, en dónde el niño aprenda haciendo, jugando, manipulando y divirtiéndose.

Consecuentemente, los docentes deben rescatar los juegos tradicionales para utilizarlos como herramientas didácticas que permitan desarrollar competencias numéricas. Es así, que Lachi (2015), refiere al juego como el enlace fundamental

para la consecución y alcance de los contenidos curriculares y aprendizajes significativos en el área de Matemática.

“El juego debe ser el eslabón para enlazar los contenidos curriculares de tal manera que el aprendizaje de las matemáticas sea significativo para los niños” (Lachi, 2015). Por esta razón, el juego va a desarrollar aprendizajes interactivos y motivantes para los estudiantes, al permitirles manipular, descubrir, comparar y crear un aprendizaje desde sus necesidades, vivencias y realidad.

Según el autor Lachi nos puede manifestar que plantea que el juego debe ser una herramienta central para integrar los contenidos curriculares, especialmente en el aprendizaje de la matemática, de tal manera el subraya la importancia de un enfoque lúdico para hacer que sean accesibles y atractivas para los estudiantes, fomentando un aprendizaje profundo y duradero.

7.1.4. Características de los juegos tradicionales

En opinión de Angulo et al. (2023), los juegos tradicionales son actividades que se han mantenido a lo largo del tiempo y se han transmitido de generación en generación. Estos juegos suelen ser simples, pero requieren habilidades y estrategias específicas para ganar. A menudo, están relacionados con la cultura y la tradición de un lugar o grupo social.

Los juegos tradicionales pueden ser jugados en grupo o individualmente y pueden ser una forma divertida de pasar el tiempo y socializar con otros. Según la teoría de la creación colectiva, estos juegos pueden ser una forma de colaboración y creatividad entre varias personas, ya que requieren la participación y el esfuerzo conjunto para lograr un objetivo común.

- El juego es divertido, motivador e intrínseco, y está influenciado por la persona que lo dirige y el entorno en el que se realiza
- Estos juegos suelen carecer de objetivos o metas específicos, enfocándose más en proporcionar alegría con un esfuerzo mínimo relacionado con un motivo particular

- Es un juego colaborativo y espontáneo, que no siempre es obligatorio, dependiendo de quien lo practique
- El juego puede implicar colaboración, fomentando paciencia y alegría emocional al comprender que es solo un juego
- Es expresivo, espontáneo, inesperado, exploratorio y comparativo, sin requerir aprendizaje previo o actividades relacionadas
- El juego es interactivo y dinámico, alejándose de lo cotidiano (sujeto-objeto)
- Contiene normas básicas (reglas)
- Ofrece apertura, incertidumbre, imaginación y creatividad (tensión)
- Establece una dinámica de acción y reacción del sujeto (interacción)
- Favorece el movimiento y brinda libertad individual (dinámica)
- Presenta desafíos, puede implicar peligros y requiere una delimitación del espacio y tiempo (competencia Lugar)
- Facilita el desarrollo de habilidades motrices básicas, genéricas y específicas, y mejora las capacidades coordinadoras
- Ofrece una alternativa para ocupar el tiempo libre de los estudiantes
- Estimula la imaginación y la creatividad
- Fomenta actitudes como cooperación, compañerismo, superación y respeto, los juegos son actividades que permiten al niño desarrollarse a lo largo de toda la vida (Cisneros, 2021).

Según el autor Cisneros nos puede mencionar que los juegos en el contexto educativo no solo son actividades lúdicas, sino que se convierten en medios efectivos para fomentar el aprendizaje y el desarrollo integral de los niños dentro de un ambiente de aprendizaje.

7.1.5. Clasificación de los juegos tradicionales

Juegos Activos

Los juegos activos según (Valverde, 2016) son actividades universales, su naturaleza cambia poco en el tiempo en los diferentes ámbitos culturales. Se podría afirmar que todos los seres humanos han practicado esta actividad en alguna ocasión, las comunidades humanas, en algún punto de su evolución, han representado situaciones de la vida mediante el juego.

Según Valverde podríamos manifestar que estos juegos se reflejan experiencias vitales mostrando su importancia o interés en el desarrollo humano.

Al juego, se le pueden asociar tres características fundamentales:

Carácter lúdico.

Se utiliza como diversión y deleite sin esperar que proporcione una utilidad inmediata ni que ejerza una función moral. El término actividad lúdica lo demarca dentro de las dimensiones del juego, estableciendo que el mismo pone en marcha capacidades básicas que posibilitan la creación de múltiples ámbitos de juego en todas las facetas del que hacer humano. Presencia de reglas propias. Sometido a pautas adecuadas que han de ser claras, sencillas y fáciles de entender, aceptadas libremente por los participantes y de cumplimiento obligatorio para todos. Donde pueden variar de acuerdo a los competidores (Valverde, 2016).

Según el autor Valverde podemos opinar que la actividad lúdica se disfruta por sí misma, sin buscar una utilidad inmediata ni una función moral. Se caracteriza por sus propias reglas, que son claras y sencillas, y deben ser aceptadas libremente y cumplidas por todos los participantes. Estas reglas pueden adaptarse según los competidores, lo que permite la creación de diversos ámbitos de juego en todas las facetas de la actividad humana.

Carácter competitivo.

Aporta el desafío personal de ganar a los contrincantes y conseguir los objetivos marcados, ya sea de forma individual o colectiva. Otro aspecto fundamental del juego, es el desinterés; ya que lo concibe como una actividad libre, capaz de estructurar realidades novedosas y plenas de sentido. Sin embargo, su seriedad radica en su carácter de actividad creadora de campos de posibilidades de la conducta humana; el juego por ser una actividad creadora modifica en el estudiante su personalidad ya que éste puede manejar y manipular a su antojo los recursos que tiene, tomando decisiones de cómo jugar y en qué momento hacerlo (Valverde, 2016).

Según el autor Valverde, podemos mencionar que el juego desafía a los individuos a superar a sus oponentes y alcanzar objetivos, ya sea individualmente o en equipo. Además, destaca su naturaleza libre y desinteresada, permitiendo la creación de nuevas realidades significativas.

Pensamiento lógico matemático.

Es la capacidad para usar los números de manera efectiva y de razonar adecuadamente, distinguir patrones lógicos o numéricos para manejar largas cadenas de razonamientos. Esta capacidad se manifiesta, inicialmente, en las acciones del niño/a sobre el mundo cuando, aun en la cuna, explora sus chupetes, sus sonajeros, sus móviles y otros juegos para, enseguida, formarse expectativas sobre cómo se comportan en otras circunstancias.

Las matemáticas se refieren a la capacidad de pensar de manera lógica, resolver problemas y percibir relaciones. Esta es una de las maneras en que desciframos el mundo, porque nos facilita en encontrar orden y lógica al reconocer modelos o patrones, hacer predicciones y resolver problemas.

Para convertirse en pensadores matemáticos, las niñas y los niños necesitan explorar, manipular y organizar objetos concretos antes de poder pedirles que utilicen símbolos abstractos, mediante el juego, ellos pueden comenzar a cuestionar,

analizar y discutir sus descubrimientos; además del reconocer como las matemáticas son parte de su vida diaria. Lo anterior les ayuda a pensar lógicamente y a sentir que las matemáticas son útiles y agradables (Valverde, 2016).

Según Valverde, nos puede manifestar la habilidad de utilizar números eficazmente y razonar de manera adecuada, identificando patrones lógicos o numéricos, se manifiesta tempranamente en los niños. Esta capacidad se observa cuando exploran objetos como chupetes y sonajeros, desarrollando expectativas sobre su comportamiento en diversas situaciones.

Juegos Pasivos

Los juegos pasivos se caracterizan por ser poco dinámicos y con menor movimiento durante el desarrollo de la actividad lúdica, se puede realizar en espacios reducidos o amplios lo interesante es el desarrollo actitud psicomotriz, la formación de la personalidad, el aprender a compartir en equipo dentro de un entorno social, necesitan de muy poco esfuerzo físico, la mayoría de estos juegos son generados por los niños y adultos convirtiéndose en acciones activas simples fáciles de producir, nombrar a continuación algunos de ellos: la gallina ciega, la estatua, desafíos y verdades, la perinola, el trompo y otros (Perez y Idania,2013).

Según el autor Pérez y Idania nos puede manifestar que los juegos pasivos, a pesar de su menor dinamismo y requerimientos físicos, ofrecen un valioso espacio para el desarrollo psicomotriz, lo cual permite a los niños crear y participar en actividades lúdicas que fomentan la cooperación y el trabajo en equipo.

Tipos de juegos tradicionales más populares

Existe una variedad de juegos tradicionales entre los que se encuentran: San Benito, La ruleta, el churo, tres en raya, el hoyo, quiriminduña, la pica, la perinola, pares o nones, la zapatilla, la culebra, los trompos, los pepos, el chulo, la ranfla, el banco, las cachas, el sapo, la teja, los días de la semana, la cebolla, el lobo, la tunda, la torre, la casita, la ruleta, el boliche, viento o hueso, el canuto, el baile del fréjol, los chalazos, quiero bolsillo, la bomba, el tinguetazo, el shushupi, el pan quemado, el

florón, el teléfono dañado, el gato y el ratón, el bingo, las cartas, la cocinita, la rayuela, la sogá, entre otros (Peralta, Peralta, & Peralta, 2019).

Según el autor Peralta podemos decir que los juegos tradicionales estimulan el pensamiento del niño, brindan la oportunidad de explorar y vivenciar actividades propias de su entorno, lo que fomenta profunda alegría al hacer algo que le gusta, por esta razón, se propone seleccionar algunos para generar un aprendizaje transdisciplinar.

La Perinola

Este juego es individual, se trata de disponer de una perinola de madera, de cuatro lados iguales, en cada lado va colocado lo siguiente: 1) saque, 2) deje, 3) ponga, y 4) todos ponen.

Proceso:

1. La primera persona en lanzar la perinola se designa por sorteo, tras lanzar una moneda al aire
2. Las apuestas se realizan con una o dos tortas (variedad de fréjol), por jugador
3. Cada participante hace girar la perinola, en una mesa o en el piso para que baile
4. Observar la posición que queda al parar de bailar
5. La posición de la perinola, designará al ganador o perdedor (Peralta, Peralta, & Peralta, 2019).

La rayuela

Este juego consiste en dibujar sobre el suelo, cuadrados numerados del uno al diez, lanzar una ficha e ir saltando en un solo pie, hasta llegar al último número.

Proceso:

1. Dibujar en el suelo la rayuela, que consiste en diez cuadrados numerados

2. Las participaciones son individuales, designados de manera voluntaria o por un líder de juego
3. Cada jugador debe disponer de una ficha (puede ser una piedra, madera u objeto plano), para lanzarlo sobre cada casilla, en orden secuencial (desde el 1 al 10)
4. Si la ficha no cae dentro de la casilla correspondiente, pierde el turno y le toca a otro participante
5. No debe pisar la casilla en donde está la ficha, ni tampoco las líneas de la rayuela, porque pierde el turno
6. El siguiente turno continuará desde el número donde dejó la ficha
7. Cada participante debe saltar, hasta completar el casillero, con una sola pierna, así sucesivamente hasta llegar al número diez
8. Es ganador el que primero llegue al número diez (Peralta, Peralta, & Peralta, 2019).

La Ruleta

Este juego consiste en realizar una ruleta de cartón proveniente de la pasta de algún cuaderno, con un eje que podía ser un palito o un lápiz junto a una pluma que hace las veces de apuntador.

Proceso:

1. Elaborar la ruleta en una pasta de cuaderno o algún otro material que disponga.
2. Escribir en los bordes, números variados con un signo más (+) o un signo menos (-), quedando claro cada número con su respectivo signo, separado con líneas continuas para asegurar la exactitud de la pluma.
3. El dueño de la ruleta, tiene como capital una funda de fréjoles, que servirán para las apuestas.
4. El dueño corea frases para atraer a los jugadores: “Come bien, come porotos, huansha /huanlla porotos, lleva porotos”, entre otras.
5. El participante para poder jugar, debe dar cinco fréjoles al dueño de la ruleta como inscripción.

6. Cada jugador tiene la opción de dar vuelta la ruleta, utilizando el dedo índice de la mano.
7. Si la pluma señala un número con el signo más, el dueño de la ruleta debe entregar al momento esa cantidad de fréjoles y, si la pluma indica un número negativo, el jugador, tiene que dar esa cantidad de fréjoles al dueño de la ruleta. (Peralta, Peralta, & Peralta, 2019).

Este juego es un gran negocio para los dueños de las ruletas, quienes siempre están con gran cantidad de fréjoles.

Tres en raya o en línea

Este juego consiste en dibujar una figura geométrica, dividida en partes iguales con líneas, horizontales, verticales y oblicuas, en el piso o suelo; se usa una tiza, hojas verdes de plantas o carbón, aunque también puede ser trazado en papel, cartón o algún otro material disponible.

Proceso:

1. Dibujar el tres en raya.
2. Los participantes pueden ser: Niños, niñas y también grupos mixtos.
3. Se usan tres semillas de diferente color o tamaño por jugador.
4. Los turnos lo asignan el líder del juego.
5. El juego consiste en colocar y mover los granos de manera alternada, colocando un grano por jugador
6. Resulta ganador aquel que haga coincidir sus fichas en la misma línea, al hacer tres en raya en el polígono
7. Se paga la apuesta acordada en semillas (Peralta, Peralta, & Peralta, 2019).

Concurso de trompos

Para este juego, se usa un trompo confeccionado en madera o plástico y una piola, con la que se hace bailar.

Consiste en lanzar al aire y atraparlo en la palma de la mano, sin que toque el suelo, mientras gira (baila) sobre la misma; se juega en grupos de dos o más jugadores.

Proceso:

1. Sortear el orden de participación.
2. Lanzar el trompo al aire con la ayuda de una piola.
3. Atraparlo en la mano mientras baila.
4. El jugador que lo logra, sigue con vida en el juego y no paga ninguna penalidad.
5. Aquel que no logra, paga la cantidad de fréjoles previamente convenida por los participantes, que se acumula en un pozo o banco.
6. El jugador que pierde por tres ocasiones, se elimina del juego.
7. El que subsiste hasta el final, será el ganador y se hará acreedor a todas las apuestas. (Peralta, Peralta, & Peralta, 2019).

Si no se puede culminar con el juego (la hora de recreo ya termina u otras circunstancias), entonces, se acuerda el reparto del pozo entre los participantes, que todavía están con vida dentro del juego

¿Qué es el juego de las chapas como estrategia didáctica en las matemáticas?

Según (Lòpez, 2018), nos menciona que, en los entornos organizados de educación preescolar, las experiencias de juego se enriquecen cuando se brinda a los niños tiempo y espacio suficientes para interactuar libremente con dichos entornos. El juego puede tomar muchas formas: con objetos, imaginario, con compañeros y adultos, solitario, cooperativo, asociativo y físico. Se considera que el juego es el

"trabajo" de los niños, siendo el medio a través del cual adquieren conocimientos y habilidades, permitiéndoles participar de manera independiente y con los demás

La función de los maestros y otros adultos en el entorno de juego es facilitar y organizar las experiencias lúdicas y de aprendizaje. Esto implica una planificación detallada, como preparar materiales para despertar la curiosidad de los niños, y también interacciones espontáneas basadas en sus curiosidades e ideas naturales, como apoyar la iniciativa del niño en un juego de simulación.

Ofrecer a los niños experiencias prácticas, activas y lúdicas contribuye a potenciar y enriquecer su aprendizaje (López, 2018).

7.1.6. Juegos tradicionales para el aprendizaje de Matemática

Bingo Estratégico

Según (Velasgüi, 2016), menciona que el Bingo tiene el atractivo para los estudiantes de replicar el juego tradicional del bingo. El profesor o un alumno sacará una bola del bombo y leerá la pregunta matemática correspondiente.

Proceso:

- Una vez sacada la bola, no se vuelve a introducir en el bombo. Los alumnos calculan mentalmente el resultado y ponen una ficha encima del número resultado si está en su cartón.
- En la lista hay algunas operaciones con números que, por su complejidad, convendría escribir en la pizarra.
- Borrar la pizarra antes de sacar la bola siguiente.
- Conviene marcar en la lista cada número que sale para cuando haya que comprobar línea o bingo.
- Es conveniente no dejar usar lápiz ni papel.

- El ritmo del juego se debe ajustar al nivel del grupo de clase (Velastegui, 2016)

Los juegos tradicionales en el rendimiento académico en el Área de Matemática.

Se describe que los juegos tradicionales ecuatorianos expresan una herencia cultural que es un una forma alegre, refrescante e imaginativa de mejorar el entorno social de la comunidad educación donde haya compañerismo, entusiasmo, creatividad, entre otras cosas formando parte de la conciencia humana. (Martínez, 2021)

Según el autor Martínez nos puede manifestar que el desarrollo de las habilidades numéricas en el desarrollo humano busca en los niños la solución donde aprenden de manera colaborativa con situaciones propias.

7.1.7. Indicadores de efectividad de juegos tradicionales

Los juegos tradicionales pueden ser una herramienta efectiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje, pero es importante evaluar su impacto para determinar su efectividad. Algunos indicadores clave para medir la efectividad de los juegos tradicionales en la educación.

Participación de los estudiantes

Como señala Mamani & Huayanca (2023), la participación de los estudiantes en los juegos tradicionales es un indicador clave de su efectividad. La participación activa puede ser medida mediante la observación de los estudiantes durante las sesiones de juego y su disposición a involucrarse en las actividades.

La medida de la participación activa se puede realizar a través de la observación directa de los estudiantes durante las sesiones de juego, lo que permite evaluar su disposición a involucrarse en las actividades y su nivel de compromiso.

Al observar la participación de los estudiantes, los educadores pueden identificar patrones y tendencias que les permiten ajustar y mejorar las sesiones de juego, asegurando que los estudiantes se sientan motivados y comprometidos con el proceso de aprendizaje.

Puntuaciones en evaluaciones

La evaluación del conocimiento de los estudiantes sobre los juegos tradicionales es otro indicador importante. Puede ser medido mediante pruebas o evaluaciones que midan su comprensión de las reglas, objetivos y estrategias de los juegos (Mamani & Huayanca, 2023).

Una forma efectiva de evaluar este conocimiento es a través de pruebas o evaluaciones que midan su comprensión de las reglas, objetivos y estrategias de los juegos. Estas evaluaciones permiten a los educadores determinar si los estudiantes han internalizado los conceptos y pueden aplicarlos de manera efectiva.

7.1.21. Satisfacción de los estudiantes

La satisfacción y el disfrute de los estudiantes durante las sesiones de juego también son indicadores relevantes. Pueden ser evaluados mediante encuestas o entrevistas que midan su percepción de la experiencia y su disposición a repetir los juegos tradicionales (Mamani & Huayanca, 2023).

Al evaluar la satisfacción y el disfrute de los estudiantes, los educadores pueden determinar si los juegos están siendo disfrutados y si los estudiantes se sienten motivados para participar. Así también, la evaluación de estos indicadores puede ser un indicador de la calidad de la experiencia de aprendizaje y de la capacidad de los educadores para crear un entorno agradable y estimulante.

7.1.8. Papel de los juegos tradicionales en la educación

Conforme a Taro & Pincay (2024), los juegos tradicionales tienen un papel significativo en la educación, ya que pueden ser utilizados como una herramienta

efectiva para apoyar el aprendizaje y el desarrollo de los estudiantes. Algunos de los roles clave que los juegos tradicionales pueden desempeñar en la educación se describen a continuación.

Algunos de los roles clave que los juegos tradicionales pueden desempeñar en la educación incluyen la promoción de la colaboración y el trabajo en equipo, la mejora de las habilidades sociales y emocionales, la estimulación del pensamiento crítico y creativo, y la fomentación de la resolución de problemas y la toma de decisiones.

Enseñanza significativa

Los juegos tradicionales pueden desempeñar un papel crucial en la enseñanza significativa al proporcionar un contexto relevante y auténtico para el aprendizaje. Al incorporar juegos tradicionales en el proceso de enseñanza-aprendizaje, los educadores pueden hacer que los conceptos y habilidades sean más accesibles y relevantes para los estudiantes (Calderón et al., 2023).

Entonces, los juegos tradicionales pueden ayudar a crear un ambiente de aprendizaje más interactivo y participativo, lo que puede mejorar la retención de la información y la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos.

Desarrollo de habilidades

Los juegos tradicionales también pueden desempeñar un papel importante en el desarrollo de habilidades en los estudiantes. Estos juegos pueden ayudar a desarrollar habilidades cognitivas, como la resolución de problemas, la toma de decisiones y el pensamiento estratégico (Taro & Pincay, 2024).

Por lo que, los juegos tradicionales pueden fomentar el desarrollo de habilidades sociales, como la comunicación, la cooperación y el trabajo en equipo. Estas habilidades son fundamentales para el éxito académico y personal de los estudiantes.

Preservación cultural

De este modo, los juegos tradicionales pueden desempeñar un papel crucial en la preservación de la cultura y la tradición. Al enseñar y practicar juegos tradicionales, los estudiantes pueden aprender sobre la historia, las costumbres y los valores de su comunidad (Jiménez, 2023).

Esto puede ayudar a fomentar un sentido de identidad y pertenencia, y puede contribuir a la preservación de la diversidad cultural. Así pues, la práctica de juegos tradicionales puede ser una forma de fortalecer los vínculos entre generaciones y de transmitir conocimientos y tradiciones de manera lúdica y significativa.

7.1.9. Beneficios de los juegos tradicionales

Los juegos tradicionales tienen varios beneficios para los jugadores. En primer lugar, pueden ser una forma de mejorar las habilidades sociales, como la comunicación, la cooperación y la resolución de conflictos. También, pueden ayudar a desarrollar habilidades cognitivas, como la atención, la memoria y la resolución de problemas (Quinlli & Quishpe, 2023).

Los juegos tradicionales también pueden ser una forma de mantener la tradición y la cultura de un lugar o grupo social, lo que puede ayudar a preservar la identidad y la cohesión social. Finalmente, pueden ser una forma de reducir el estrés y mejorar la salud mental, ya que pueden ser una forma de distracción y relajación.

7.1.2.1. Estrategias didácticas

Como mencionan Quiroz et al. (2023), para incorporar juegos tradicionales en el proceso de enseñanza-aprendizaje, los educadores pueden utilizar varias estrategias didácticas efectivas. Algunas de estas estrategias incluyen la incorporación en el currículum, el uso de recursos multimedia, la práctica y repetición, la evaluación y retroalimentación, y la colaboración y cooperación.

Estas estrategias pueden ayudar a los estudiantes a comprender mejor los juegos tradicionales y a desarrollar habilidades cognitivas y sociales.

Las estrategias didácticas también pueden ser personalizadas según las necesidades y preferencias de los estudiantes. Por ejemplo, los educadores pueden adaptar los juegos tradicionales para que sean más accesibles para estudiantes con necesidades especiales o pueden utilizar tecnología para hacer que los juegos sean más interactivos y atractivos. Algunos educadores también pueden utilizar juegos tradicionales como un medio para enseñar conceptos y habilidades específicas, como matemáticas, historia o lengua.

7.1.2.2. Importancia de las estrategias didácticas

Según (Manuel, 2020), la profesión docente implica el dominio de varios elementos y procedimientos que se encuentran en el contexto escolar. Uno de estos elementos es el eje didáctico, que incluye la planificación y evaluación de los aprendizajes, así como las estrategias de enseñanza que facilitan estos dos procesos. Este análisis destaca la relevancia de las estrategias didácticas en la educación, las cuales comprenden procesos afectivos, cognitivos y procedimentales, estos procesos permiten tanto la construcción del aprendizaje por parte del estudiante como la ejecución de la instrucción por parte del docente. En consecuencia, se considera que las estrategias didácticas son procedimientos deliberados y con intenciones y motivaciones claras por parte del agente de enseñanza o aprendizaje.

Según el autor Manuel nos manifiesta que la complejidad y la importancia del rol del docente en el contexto escolar, al enfatizar la necesidad de dominar una serie de elementos y procedimientos, se reconoce que la enseñanza no es un acto simple, sino una tarea multifacética que requiere habilidades específicas.

Finalidad de las estrategias didácticas

Las estrategias didácticas son en gran medida responsabilidad del docente, quien debe diseñar y desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Al elegir estas estrategias, el docente debe tomar decisiones para seleccionar aquellas que faciliten alcanzar los objetivos de aprendizaje. (Rivero, 2018)

La elección de estrategias didácticas impacta significativamente en el éxito o fracaso escolar, ya que proporciona a los estudiantes diversas oportunidades para interactuar en contextos y situaciones reales de aprendizaje, esto favorece la adquisición de conocimientos, el desarrollo de habilidades y la formación de valores, y permite guiar a los estudiantes en la realización de procesos con autonomía e interacción. (Rivero, 2018)

7.1.2.3. Características de las estrategias didácticas

Las estrategias didácticas son herramientas que utiliza el docente para facilitar el aprendizaje significativo en los estudiantes. Algunas de sus características principales son: permiten organizar la información de manera efectiva, favorecen la resolución de problemas y el desarrollo del pensamiento crítico, fomentan la comunicación y colaboración entre estudiantes, pueden ser utilizadas en diferentes momentos de una clase y se adaptan a las necesidades, intereses y habilidades de cada estudiante (Rivera et al., 2023).

Según Rivera las estrategias didácticas también se caracterizan por su versatilidad y adaptabilidad. Pueden ser utilizadas en diferentes contextos educativos, esto permite que los docentes puedan crear experiencias de aprendizaje únicas y personalizadas para sus estudiantes.

7.1.2.4. Elementos de la capacidad de números y operaciones

La enseñanza y el aprendizaje de las operaciones numéricas es un problema que viene desde hace mucho tiempo el profesorado tiene un papel fundamental dar

el procedimiento y significado de las operaciones; resta, suma, multiplicación y división. En este contexto, es necesario comprender el rol que toma el estudiante, abordar matemáticas en 5to año mediante juegos tradicionales aborda un gran desarrollo del estudiante. Estos conceptos se consideran como base para el aprendizaje mediante los juegos tradicionales por parte del niño de Educación General Básica de 5to grado.

En esencia, los valores y la familia están estrechamente relacionados, ya que la familia es el entorno primario donde se inculcan y se promueven los valores fundamentales que guían el comportamiento y las actitudes de los individuos a lo largo de sus vidas. La influencia de la familia en la formación de valores es profunda y duradera, y afecta significativamente el desarrollo personal y social de los individuos.

7.1.2.5. Indicadores de efectividad

De acuerdo con Gamboa et al. (2023), los indicadores de efectividad son herramientas utilizadas para evaluar el rendimiento y el impacto de una estrategia o intervención educativa. En el contexto de la educación, los indicadores de efectividad se utilizan para medir el progreso y el logro de los estudiantes, así como la calidad y la eficacia de los programas y estrategias educativas.

Según el autor Gamboa nos puede manifestar que los indicadores de efectividad permiten evaluar si los juegos tradicionales tienen un impacto positivo en el rendimiento académico de los estudiantes y si son una estrategia didáctica efectiva para mejorar el aprendizaje de la matemática.

Participación de los estudiantes

La participación de los estudiantes es un indicador clave para evaluar la efectividad de los juegos tradicionales en el área de matemáticas. Se puede medir mediante la observación de la participación activa de los estudiantes en las sesiones

de juego, su disposición a involucrarse en las actividades y su capacidad para resolver problemas matemáticos de manera efectiva (Chicaiza et al., 2023).

Puntuaciones en evaluaciones

Las puntuaciones en evaluaciones son otro indicador importante para evaluar el rendimiento académico de los niños en el área de matemáticas. Se pueden utilizar pruebas y evaluaciones estándar para medir el conocimiento y las habilidades matemáticas de los estudiantes antes y después de la implementación de los juegos tradicionales. Esto permitirá evaluar si los juegos tradicionales tienen un impacto positivo en el rendimiento académico de los estudiantes (Flores, 2024).

Satisfacción de los clientes

La satisfacción de los estudiantes es un indicador importante para evaluar la efectividad de los juegos tradicionales en el área de matemáticas. Se puede medir mediante encuestas y entrevistas para evaluar la percepción de los estudiantes sobre la experiencia de aprender matemáticas a través de juegos tradicionales. Esto permitirá evaluar si los juegos tradicionales son una estrategia didáctica efectiva para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes (Chicaiza et al., 2023).

7.1.2.8. Transferencia de conocimientos

Según Vera & Torres (2023), la transferencia de conocimientos es otro indicador importante para evaluar la efectividad de los juegos tradicionales en el área de matemáticas. Se puede medir mediante la observación de cómo los estudiantes aplican los conceptos matemáticos aprendidos en los juegos tradicionales en situaciones reales. Esto permitirá evaluar si los juegos tradicionales son una estrategia didáctica efectiva para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

La transferencia de conocimientos se refiere a la capacidad de los estudiantes para aplicar los conceptos matemáticos aprendidos en los juegos tradicionales en situaciones reales. La observación de cómo los estudiantes aplican estos conceptos en situaciones cotidianas permite evaluar si los juegos tradicionales son una estrategia didáctica efectiva para mejorar el rendimiento

académico de los estudiantes. Al medir la transferencia de conocimientos, los educadores pueden determinar si los juegos tradicionales están ayudando a los estudiantes a desarrollar habilidades y conocimientos que pueden ser aplicados de manera efectiva en diferentes contextos.

7.1.2.6. Ventajas de las Estrategias Didácticas

- Contribuye a la organización del proceso educativo en función de definir los objetivos de la unidad curricular
- Permite crear una interacción con el estudiante ya que se definen claramente los aspectos que el profesor requiere que el alumno aprenda para lograr la competencia general de la materia
- Contribuye a fijar la atención del alumno y demotivarlo a través de ilustraciones relacionadas con los objetivos
- Pueden convertirse en un medio de distracción para los alumnos perdiendo totalmente su atención
- Un resumen es una versión breve del contenido que se debe aprender y donde se enfatizan puntos importantes de la información.
- Permite lograr que el alumno conozca los puntos más importantes de objetivos teóricos
- Estimula la socialización entre los alumnos
- Ayuda en la motivación de los niños
- Genera una relación directa del profesor y el estudiante (Pèrez, 2019).

Según el autor Pérez, destaca varios aspectos claves en el proceso educativo, la organización clara de los objetivos curriculares y la interacción precisa entre profesor y alumno son fundamentales para alcanzar la competencia general en la materia y fomentar la socialización en una relación directa entre profesor y estudiante contribuye a un ambiente de aprendizaje motivador y efectivo.

7.1.2.7. Desventajas de las Estrategias Didácticas

- Puede limitar el desarrollo de objetivos que surjan durante el proceso de aprendizaje
- Puede condicionar el conocimiento del niño a lecturas predeterminadas
- No son útiles en objetivos prácticos por lo que no sería muy útil para mi investigación
- Requiere la adecuada motivación para lograr focalizar la atención
- Puede generar división entre los estudiantes
- Es un proceso un poco largo por lo cual se debe hacer una buena organización
- Limita su uso para objetivos más que todo teóricos
- Son estrategias claras para desarrollar en forma adecuada y si no se hace bien puede confundir a los niños (Pèrez, 2019).

Según el autor Pérez, señala varias limitaciones y desafíos en el uso de ciertas estrategias didácticas. Estas pueden restringir el desarrollo de objetivos emergentes y condicionar el conocimiento a lecturas predeterminadas, lo que puede no ser útil para objetivos prácticos y surge la necesidad de una buena organización y su enfoque en objetivos teóricos también limitan su aplicabilidad.

7.1.2.8. Papel de las estrategias didácticas en la educación

Las estrategias didácticas son fundamentales en la educación, ya que permiten a los docentes crear ambientes de aprendizaje efectivos y significativos. Estas estrategias se enfocan en facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje, adaptándose a las necesidades y características de cada grupo de estudiantes (Sánchez, 2023).

Al implementar estrategias didácticas innovadoras y adaptadas a las necesidades de cada grupo, los docentes pueden contribuir a la formación de estudiantes críticos, creativos y competentes.

Enseñanza cognitiva

Como manifiesta Agreda (2024), las estrategias didácticas juegan un papel crucial en la enseñanza cognitiva, ya que permiten a los docentes presentar los contenidos de manera organizada y estructurada, facilitando la comprensión y asimilación de los conceptos por parte de los estudiantes.

Mediante el uso de estrategias como el aprendizaje basado en problemas, el aprendizaje cooperativo y el pensamiento crítico, los docentes pueden estimular los procesos mentales de los estudiantes, promoviendo el desarrollo de habilidades como el análisis, la síntesis y la evaluación.

Desarrollo de habilidades

Las estrategias didácticas también desempeñan un papel fundamental en el desarrollo de habilidades en los estudiantes. Mediante la implementación de actividades lúdicas, proyectos interdisciplinarios y experiencias de aprendizaje prácticas, los docentes pueden fomentar el desarrollo de habilidades blandas como la comunicación efectiva, la colaboración, la creatividad y la resolución de problemas (Litardo, 2023).

Estas habilidades son esenciales para que los estudiantes puedan desenvolverse de manera exitosa en el mundo actual, caracterizado por la constante evolución y la necesidad de adaptarse a nuevos retos.

7.1.2.9. Beneficios de las estrategias didácticas

El uso de estrategias didácticas innovadoras en el aula trae múltiples beneficios tanto para los estudiantes como para los docentes. Generan ambientes de aprendizaje más dinámicos y colaborativos, activan diferentes áreas del cerebro, favorecen la asimilación y retención de información, mejoran el rendimiento académico y el desarrollo de competencias en los estudiantes, disminuyen el estrés y mejoran el clima de trabajo en el aula, permiten al docente conocer mejor las actitudes y necesidades de los estudiantes y brindan información valiosa sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje (Cadamuro et al., 2023).

Según el autor Cadamuro nos puede decir que el uso de estrategias didácticas puede tener un impacto positivo en la motivación y el interés de los estudiantes por el aprendizaje. Al presentar los contenidos de manera más atractiva y participativa, los estudiantes pueden sentirse más involucrados y comprometidos con su propio proceso de aprendizaje. Esto, a su vez, puede contribuir a la formación de estudiantes más autónomos y responsables.

7.2. TEORÍA LEGAL

Código de la niñez y adolescencia

Art. 6.- Igualdad y no discriminación. - Todos los niños, niñas y adolescentes son iguales ante la ley y no serán discriminados por causa de su nacimiento, nacionalidad, edad, sexo, etnia; color, origen social, idioma, religión, filiación, opinión política, situación económica, orientación sexual, estado de salud, discapacidad o diversidad cultural o cualquier otra condición propia o de sus progenitores, representantes o familiares. (Ministerio de Educación, 2021)

Art. 28, numeral 7, señala, Organizar servicios de atención específica para niños, niñas y adolescentes con discapacidades físicas, mentales o sensoriales. (Ministerio de Educación, 2021)

Art. 50.- Derecho a la integridad personal. - Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a que se respete su integridad personal, física, psicológica, cultural, afectiva y sexual. No podrán ser sometidos a torturas, tratos crueles y degradantes. (Ministerio de Educación, 2021), vinculada con la responsabilidad académica de las estudiantes y los estudiantes.

Constitución de la república del Ecuador

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo (Constitucion de la republica del Ecuador, 2008)

Art. 341.- El Estado generará las condiciones para la protección integral de sus habitantes a lo largo de sus vidas, que aseguren los derechos y principios reconocidos en la Constitución, en particular la igualdad en la diversidad y la no discriminación, y priorizará su acción hacia aquellos grupos que requieran consideración especial por la persistencia de desigualdades, exclusión, discriminación o violencia, o en virtud de su condición etaria, de salud o de discapacidad. La protección integral funcionará a través de sistemas especializados, de acuerdo con la ley. Los sistemas especializados se guiarán por sus principios específicos y los del sistema nacional de inclusión y equidad social. El sistema nacional descentralizado de protección integral de la niñez y la adolescencia será el encargado de asegurar el ejercicio de los derechos de niñas, niños y adolescentes. Serán parte del sistema las instituciones públicas, privadas y comunitarias. (Ministerio de Educación, 2021)

Ley orgánica de educación superior, LOES

En la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) de Ecuador, el artículo 4 podría ser relevante para el tema de los juegos tradicionales como estrategia didáctica. Este artículo establece el principio de interculturalidad como eje transversal del sistema educativo ecuatoriano. La interculturalidad promueve el reconocimiento, respeto y valoración de la diversidad cultural y étnica del país.

En el contexto de los juegos tradicionales, este principio respalda la integración de prácticas culturales y tradicionales en el currículo educativo, incluyendo juegos y actividades propios de diferentes grupos étnicos y culturales, como una forma de enriquecer la experiencia educativa y promover la valoración de la diversidad cultural

Art. 4.- Derecho a la educación. - La educación es un derecho humano fundamental garantizado en la Constitución de la República y condición necesaria para la realización de los otros derechos humanos. Son titulares del derecho a la educación de calidad, laica, libre y gratuita en los niveles inicial, básico y bachillerato, así como a una educación permanente a lo largo de la vida, formal y no formal, todos los y las habitantes del Ecuador. El Sistema Nacional de Educación profundizará y garantizará el pleno ejercicio de los derechos y garantías constitucionales (Ley Organica de Educacion Intercultural, 2015).

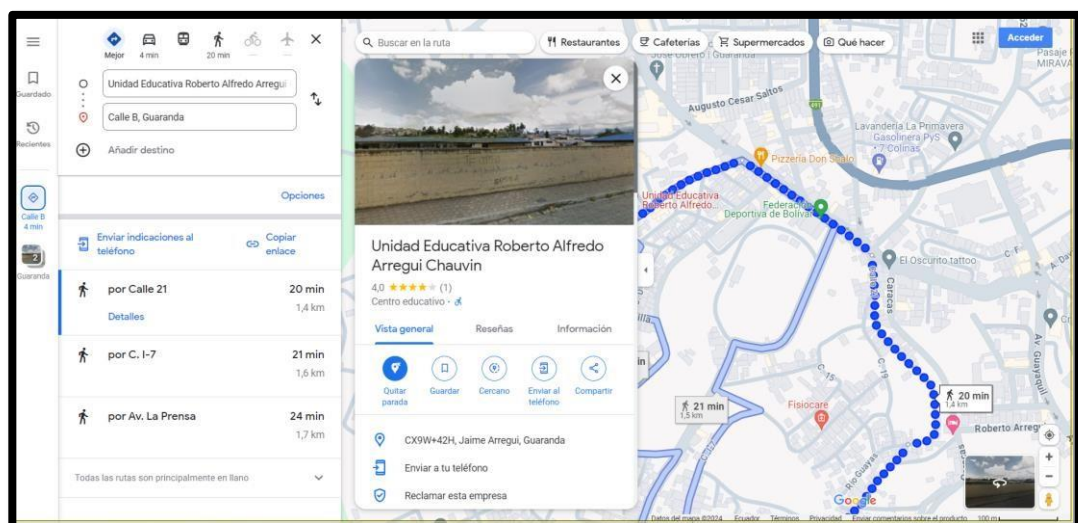
7.3. TEORÍA REFERENCIAL

Según (Chacha, 2022) En su trabajo de investigación, menciona que la problemática se basa en que a los estudiantes la matemática les resulta aburrida en algunas veces hasta la llegan a detectar generalmente el inconveniente está en las estrategias que los maestros aplican en las aulas de clase se dice que los niños aprenden mediante el juego y por qué no implementar algunos juegos creativos que hagan alusión a la matemática para motivar incentivar la curiosidad de los alumnos.

(Pallares & Murillo, 2019) En su artículo científico del uso de juegos didácticos para el aprendizaje de la matemática en las escuelas primarias. Manifiestan que el juego es una actividad que a todos nos gusten en especial a los niños, cuando un niño juega se comunica interactúa aprende a competir a razonar a respetar las reglas a llevar un orden y le ayuda a razonar porque debe buscar estrategias para ver cómo ganar. La investigación antes mencionada está basada en la búsqueda de juegos como una habilidad de enseñanza para afianzar los conocimientos y que los estudiantes coloquen todo su interés en el óptimo desarrollo del pensamiento lógico matemático.

Escuela De Educación General Básica

“Roberto Alfredo Arregui”



La Unidad Educativa “Roberto Alfredo Arregui Chauvin” está situada en la provincia de Bolívar, específicamente en el cantón de Guaranda, en la Parroquia Gabriel Ignacio Veintimilla. Ubicada en la calle Jaime Arregui y Avenida Guayaquil. Esta escuela fue fundada por el Dr. Roberto Alfredo Arregui Chauvin, el 20 de octubre de 1980 en la ciudadela 1ero de mayo, empleada principalmente como un colegio mixto con jornada vespertina. Unidad Educativa “Roberto Alfredo Arregui Chauvin” es un centro educativo de Educación Regular y sostenimiento fiscal, con jurisdicción Hispana. La modalidad es Presencial de modalidad Matutina. La escuela ofrece niveles educativos de Inicial y Bachillerato.

Los datos generales de la institución: código AMIE: 02H00036, tipo de educación: Educación Regular, nivel educativo que ofrece: Inicial, Educación Básica y Bachillerato, zona: Urbana INEC, modalidad: presencial, Jornada: matutina y vespertina. (InfoEscuelas, 2017). Actualmente la institución está conformada por 975 estudiantes de sexo masculino y sexo femenino. De igual manera, está conformada por 46 docentes, esta Unidad Educativa opera como una unidad de educación regular y pertenece al sistema educativo público

8. MARCO METODOLÓGICO

8.1. Enfoque de investigación

La presente investigación denominada los juegos tradicionales como estrategia didáctica para el rendimiento académico en los niños de 5to grado del Área de Matemática de la Unidad Educativa Roberto Alfredo Arregui Chauvin Cantón Guaranda Provincia Bolívar, periodo 2024, tendrá un enfoque de tipo: cuali-cuantitativa.

Se utilizo un enfoque cualitativo, ya que es aquel que permite obtener información de una manera más subjetiva y conocer el problema más a profundidad englobando sus factores, causas y efectos permitiendo de esta manera llegar a solucionar más concreta.

También se trabajó con, el enfoque cuantitativo, ya que se refiere a la recopilación de datos a través de porcentajes y cantidades lo cual será sometida a un análisis e interpretación y así obtener información más completa y especifica hacer del problema.

8.2. Diseño o tipo de estudio

Diseño de campo

Esta investigación fue de campo, debido a que se pudo recoger información directa con el entorno (población de estudio) de forma cualitativa y cuantitativa.

8.3. Métodos

8.3.1. Método analítico

Este método se utiliza para desordenar un fenómeno o un problema en partes pequeñas para así poder comprender de mejor manera la situación, también ayuda a recolectar datos y a representar los resultados.

8.3.2. Método Bibliográfico

Se basa en la búsqueda de información verídica en diferentes fuentes como son: libros, revistas artículos, tesis y la revisión del internet en fuentes confiables con sus bibliografías.

8.3.3. Método deductivo

Es aquel método de razonamiento que va de lo general a lo particular, para poder distinguir causas y efectos de algún problema con la finalidad de dar una solución

8.3.4. Método estadístico

Este método hace relación a las técnicas y herramientas estadísticas para poder procesar datos obtenidos con el propósito de sacar conclusiones confiables.

8.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

8.4.1. Ficha de Observación:

La ficha de observación es un método adaptable y flexible, ya que puede ser diseñada y empleada dependiendo a las necesidades de un proyecto. En nuestro caso esta técnica nos ayudó a recolectar información específica sobre esta situación, ya que se ejecutó una observación directa en nuestro caso fue hacia los estudiantes a quienes se les observó el comportamiento de ellos dentro del aula sobre los juegos tradicionales como una estrategia didáctica en el rendimiento académico, llegando así a conocer una serie de características específicas y observables de la población de estudio.

8.4.2. Entrevista

Esta técnica fue aplicada al docente donde empleamos una entrevista formulada con preguntas abiertas que tenían relación con nuestro tema que habla sobre los juegos tradicionales como estrategia didáctica en el rendimiento académico en los niños, para así obtener información importante y necesaria.

8.5. El universo y muestra

Se realizara en la Unidad Educativa Roberto Alfredo Arregui Chauvin la población de estudiantes 10 y 1 docente de 5to grado de Educación General Básica, no se empleó la técnica de muestreo por el contrario se realizó la investigación con su totalidad de población.

Tabla 1 Descripción de muestra

DESCRIPCIÓN	CATEGORÍA	FRECUENCIA
5to año de Educación General Básica,	Niñas	8
	Niños	2
	Docente	1
	Total	11

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa Roberto Alfredo Arregui

Elaborado por: Jean Cardenas y Santiago Murillo,

8.6. Procesamiento de información

- Para el proyecto de investigación se elaborará tablas de datos.
- Se realizó un análisis de los resultados es decir de cada interrogante elaborada.
- Se ejecuto una revisión del texto donde se aplicó un lenguaje claro para evitar errores.

9. ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

Tabla 2 Ficha de Observación

Lugar: Unidad Educativa Roberto Alfredo Arregui Chauvin Fecha: 13/06/2024 Curso: Quinto EGB Los participantes: Niños y docente Investigadores: Jean Pierre Cardenas Sagbay y Santiago Nicolas Murillo Garcia.		
Actividad a observar	SI	NO
1.¿Utilizan los niños las estrategias impartidas por el docente para resolver los problemas numéricos?	X	
2.¿Los niños participan en las dinámicas del docente?		X
3.¿Los niños molestan en clase al momento de impartir las actividades?		X
4.¿El docente realiza dinámicas dentro o fuera del aula?		X
5.¿Los niños tienen dificultad para mantener la atención y se distraen fácilmente en clase?	X	
6.¿Los niños se aburren fácilmente dentro del aula?	X	
7.¿El docente implementa métodos didácticos para mejorar la atención de los niños?		X
8.¿Obtienen los niños buenas calificaciones en los exámenes y lecciones impartidos por el docente?		X
9.¿Los niños siguen las instrucciones dadas por el docente?		X
10.¿Los niños suelen extraviar sus pertenencias con frecuencia dentro del aula?	X	

Fuente: Ficha de observación realizada

Elaborado por: Jean Cardenas y Santiago Murillo

Análisis e Interpretación de la ficha de observación:

Pregunta 1. ¿Utilizan los niños las estrategias impartidas por el docente para resolver los problemas numéricos?

En el aula donde existe la problemática de nuestra investigación al momento de realizar la primera pregunta, se pudo observar que los 10 niños en total de 5to grado no utilizan estrategias para poder resolver sus problemas en clases, ya que el docente no aplica estos recursos para los niños, de tal forma, es necesario realizar este tipo de actividades para que los niños tengan una mejor enseñanza-aprendizaje dentro del aula.

Pregunta 2. ¿Los niños participan en las dinámicas del docente?

Como hemos mencionada anteriormente dentro del aula de clases de quinto grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Roberto Alfredo Arregui Chauvin, existen 10 niños/as en total donde hemos identificado que el docente no aplica dinámicas o estrategias didácticas para la enseñanza de los niños/as y por ende ellos no participan y, por lo siguiente, es necesario que los docentes apliquen y enseñen con este tipo de estrategias para que ellos se sientan motivados y tengan ganas de interactuar en clases.

Pregunta 3. ¿Los niños molestan en clase al momento de impartir las actividades?

Dentro del aula de 5to grado donde existe el problema de nuestro proyecto se ha observado que, de los 10 niños/as en total, cuatro de ellas son inquietas, se paran, hacen bulla y molestan tanto a sus compañeritos como a la docente y esto perjudica en su rendimiento. Y finalmente los 6 niños permanecen en sus asientos prestando atención a la clase.

Pregunta 4. ¿El docente realiza dinámicas dentro o fuera del aula?

Durante el tiempo que permanecemos en la institución en especial en el aula de 5to grado se pudo evidenciar que el docente quien imparte clases no realiza dinámicas para trabajar con los niños tanto fuera y dentro del salón de clases, y por ende también se ha visto que es importante aplicar dinámicas para ayudar a los niños a desarrollar sus habilidades y destrezas.

Pregunta 5. ¿Los niños tienen dificultad para mantener la atención y se distraen fácilmente en clase?

Con la observación realizada a los 10 niños/as de 5to grado de la Unidad Educativa Roberto Alfredo Arregui Chauvin, se ha podido evidenciar que la mayoría de niños atienden a su docente, pero existe 4 niñas que no atienden y se distraen fácilmente, por ejemplo, se distraen con las personas que pasan por afuera del aula y con sus compañeros viéndolos como ellos hacen sus tareas.

Pregunta 6. ¿Los niños se aburren fácilmente dentro del aula?

Durante el tiempo que hemos estado al contacto con ellos hemos observando a los 10 niños/as y al docente de 5to grado de la Unidad Educativa Roberto Alfredo Arregui Chauvin, se ha logrado observar que 4 niñas se aburren constantemente con las clases que imparte su docente, es decir no prestan atención y se ponen hacer otras cosas menos sus actividades.

Pregunta 7. ¿El docente implementa métodos didácticos para mejorar la atención de los niños?

En el aula de 5to grado donde existe el problema de nuestra investigación al momento de realizar la pregunta número siete, se pudo observar que el docente no utiliza estrategias ni material didáctico para trabajar en el aula y mucho menos

hemos visto que utilice estrategias para ayudar a la atención de los niños dentro del aula de clase.

Pregunta 8.¿Obtienen los niños buenas calificaciones en los exámenes y lecciones impartidos por el docente?

Al momento de realizar la octava pregunta se ha podido evidenciar por medio de la observación que hemos hecho a los 10 niños/as de 5to grado, la mayoría de ellos sacan buenas notas a excepción de los 2 niños que padecen de este problema, ya que ellos no atienden a clases y esto les causa un bajo rendimiento académico.

Pregunta 9. ¿Los niños siguen las instrucciones dadas por el docente?

En el aula de 5to grado, donde existe dicho problema hemos podido evidenciar que la mayoría de niños siguen las instrucciones que les brinda el docente a la hora de impartir sus clases, pero como hemos mencionado existe 2 niños que no prestan atención y no siguen las instrucciones al momento de realizar alguna actividad lo que les ocasiona que ellos no puedan terminar con sus tareas y las dejan incompletas.

Pregunta 10. ¿Los niños suelen extraviar sus pertenencias con frecuencia dentro del aula?

Dentro del aula de 5to grado, donde nosotros realizamos la observación, se ha podido evidenciar que algunos niños pierden a veces sus cosas, ya que dejan por otros asientos, pero a excepción de los 2 niños que pierden constantemente sus cosas.

Análisis e Interpretación de datos entrevista para el docente.

Tabla 3 Análisis de la entrevista del docente

PREGUNTA	RESPUESTA	INTERPRETACIÓN
1, ¿ Conoce usted los juegos tradicionales con los que más se puede trabajar en el aula de clases?	No, no conozco todos los juegos tradicionales con los que se puede trabajar en el aula de clases. Sin embargo, estoy familiarizado con algunos de los más comunes y efectivos, y estoy siempre abierto a investigar y aprender sobre nuevos juegos que puedan enriquecer mi enseñanza en matemáticas..	Al escuchar al docente en la pregunta 1 nos pudo mencionar que no conoce todos los juegos tradicionales para trabajar en el aula, está un poco familiarizado de ellos, por lo cual es necesario la integración de estos juegos, para así poder basarnos en un enfoque centrado y mejorar la experiencia educativa en el aprendizaje de las matemáticas de manera efectiva y estimulante que contribuya al desarrollo integral de los niños.
2. Los juegos tradicionales contribuyen al rendimiento académico de los niños en el área de matemáticas?	En parte porque los niños se distraen con los juegos tradicionales y se salen del contexto en el Área de Matemática lo que no ayudan a mejorar el nivel de habilidades y destrezas.	Al contestar el docente la pregunta numero 2 manifiesta que los niños se distraen y no permite contribuir al rendimiento académico en la asignatura de matemáticas por lo que es necesario mejorar las habilidades en el contexto practico, como aplicar conocimientos numéricos y así practiquen operaciones de manera efectiva y divertida, ya que promoverá el aprendizaje de una manera lúdica, dentro de un ambiente educativo.
3.¿Què importancia considera usted que tienen los juegos tradicionales en el desarrollo infantil?	Les ayuda a desarrollar la psicomotricidad para poder realizar las actividades áulicas de forma dinámica, donde se puede resultar más atractivo y efectivo para los niños de hoy en día.	Al contestar el docente la pregunta número 3 podemos manifestar que los juegos tradicionales abordan un aspecto fundamental dentro del desarrollo infantil, porque les ayuda a desarrollar la

		psicomotricidad de forma dinámica, por lo que es importante despertar el interés y la atención de los niños en el aula.
4.¿Usted cree que los juegos tradicionales en la asignatura de Matemática distraen a los estudiantes de los conceptos importantes?	No, no creo que los juegos tradicionales en la asignatura de Matemática distraigan a los estudiantes. Cuando se implementan correctamente, estos juegos pueden reforzar los conceptos importantes y hacer que el aprendizaje sea más entretenido y más atractivo.	El docente nos manifestó que opinar que los juegos tradicionales ofrecen oportunidades únicas cuando se implementan correctamente, estos juegos se pueden reforzar dándoles a conocer los conceptos de los mismos, es importante tener una postura clara de juegos tradicionales en la asignatura de Matemática para implementar en el aprendizaje y sea más atractivo y dinámico dentro de un ambiente de áulico.
5. ¿Cree usted que los juegos tradicionales en el ambiente áulico sean factibles para la práctica educativa?	No, no creo que los juegos tradicionales en el ambiente áulico sean poco factibles para la práctica educativa. Al contrario, considero que, con la correcta implementación, estos juegos pueden ser altamente efectivos y beneficiosos para el aprendizaje de los estudiantes.	El docente nos manifestó que los juegos tradicionales dentro del ambiente áulico son muy poco factibles la práctica educativa, de tal forma es importante la implementación que se tiene al momento de realizar estos juegos.
6.¿Cree usted que es posible que los juegos tradicionales no aborden adecuadamente las necesidades de aprendizaje de todos los estudiantes?	No, no es posible que los juegos tradicionales no aborden las necesidades de todos los estudiantes, con la planificación adecuada, estos juegos pueden adaptarse para atender diferentes niveles de habilidad y estilos de aprendizaje.	Al escuchar la contestación por parte del docente podemos manifestar, que no es posible que los juegos tradicionales aborden las necesidades de todos los estudiantes. Sin embargo, con una planificación adecuada, estas dinámicas lúdicas pueden adaptarse para satisfacer a los niños en su aprendizaje, esto

		ayudara a incluirse en su contexto educativo.
7.¿ Los juegos promueven en el desarrollo de habilidades cognitivas importantes en los estudiantes de quinto grado?	Sí, ya que promueven el desarrollo de habilidades cognitivas importantes en los estudiantes de 5to grado.	El docente nos dio entender en su respuesta que los juegos si promueven un gran desarrollo a los niños siendo efectivas para su crecimiento de habilidades y destrezas cognitivas.
8.¿ Se observan mejoras en las habilidades sociales en los niños de 5to grado al participar en los juegos dinámicos en el área de matemáticas?	Sí, se observan mejoras en las habilidades sociales de los niños de quinto grado al participar en las dinámicas en el área de matemática, fomentando la colaboración y la comunicación efectiva entre ellos.	El docente nos dio a entender que la participación en los juegos dinámicos en matemática en los niños de 5to grado, efectivamente conduce su mejoramiento de habilidades sociales, esto tiene un gran interés en la colaboración y la comunicación efectiva entre los niños durante las actividades.
9.¿Cree usted que los juegos tradicionales incrementan el interés y la motivación de los estudiantes por las actividades escolares?.	Sí, al motivarlos con juegos tradicionales incrementan su motivación, generando un gran interés en el niño y dar crecimiento en su desarrollo escolar.	El docente recalcó que los juegos tradicionales tienen un gran impacto en el interés y la motivación en los estudiantes por las actividades escolares, esto implica la inclusión en las dinámicas en el currículo puede resultar en un aumento haciéndolas más atractivas y estimulantes para ellos.
10.¿Usted cree que no mejora el rendimiento académico de los niños de 5to grado al utilizar juegos tradicionales como estrategia didáctica?	No, el rendimiento académico no mejora en absoluto con el uso de juegos tradicionales, los estudiantes no muestran ningún tipo de progreso en su rendición académica.	Según la perspectiva del docente, los juegos tradicionales no mejoran el rendimiento académico en los niños de quinto grado. Esto indica que, a pesar de su uso como estrategia, no se observa un impacto positivo en el progreso académico de los estudiantes en términos de desempeño escolar. Ya que, pocos niños prestan

		atención en sus actividades académicas en las actividades lúdicas.
--	--	--

Fuente: Entrevista al docente

Realizado por: Jean Cardenas y Santiago Murillo

10. CONCLUSIONES

- Con la presente investigación se pudo llegar a determinar que, si existe el problema de la falta de los juegos tradicionales como estrategia didáctica para el rendimiento académico en los niños de 5to grado de la Unidad Educativa Roberto Alfredo Arregui Chauvin, todo esto se pudo alcanzar gracias a que se realizó una investigación de manera teórica, por diferentes sitios webs confiables y con la investigación de campo realizada en la unidad educativa.
- Se pudo identificar el problema de los juegos tradicionales en los niños y niñas de 5to grado por medio de las respuestas obtenidas de la ficha de observación a los niños y la entrevista al docente, para así llevar a cabo el objetivo tercero que es diseñar una guía metodológica.
- Se diseñó una guía metodológica de actividades basándonos en los juegos tradicionales para que ayuden a mejorar la atención, concentración e hiperactividad en los niños y niñas de 5to grado y también brindar estos métodos al docente para que él pueda aplicar en su aula de clase en la Unidad Educativa Roberto Alfredo Arregui Chauvin. Gracias a todo esto se pudo llegar a tener una mejor claridad sobre esta problemática.

11. PROPUESTA

EXPLORANDO LAS MATEMÁTICAS, DIVERSIÓN Y CÁLCULO



“RECUERDA RECUERDA”



“AVENTURAS NUMÉRICAS”



“LOS DESAFÍOS DE LA SUMA Y LA RESTA”



“EXPLORANDO LAS MATEMÁTICAS”

“BINGO ESTRATÉGICO”



“JUEGO CON FICHAS Y GANA”

“CARRERA DE MATEMÁTICA”



INTRODUCCIÓN:

El propósito de esta guía de los juegos tradicionales con el nombre **EXPLORANDO LAS MATEMÁTICAS, DIVERSIÓN Y CÁLCULO** donde es muy importante fomentar la creatividad, atención, concentración y autocontrol de los estudiantes de 5to grado, proporcionándoles un ambiente de aprendizaje atractivo y entretenido, donde puedan desarrollar diferentes habilidades a medida que aprenden lo cual ayudara al proceso de enseñanza- aprendizaje.

Esta propuesta se debe a la falta de implementar los juegos tradicionales en las instituciones educativas, lo cual se ha perdido al transcurso de los años, se ha creado varias actividades divertidas brindándoles experiencias positivas y una mayor participación, siendo así una alternativa nueva para que los docentes pongan en práctica, estos juegos, ya que esto contiene muchas actividades creativas y muy entretenidas, las cuales pueden ser utilizadas, con el propósito de desarrollar habilidades tales como el pensamiento creativo y poder estimular las habilidades y destrezas de los niños en el Área de Matemática.

Objetivos

Objetivo General

Socializar e implementar un programa de actividades basado en juegos tradicionales para enseñar y reforzar conceptos matemáticos específicos.

Objetivos específicos




- O1.** Aplicar las estrategias con el propósito de observar lo factible y eficaz de estas.
- O2.** Evaluar los resultados de las estrategias didácticas para la mejora.

DESARROLLO:

Esta propuesta surge por la necesidad de los estudiantes, ya que se aplicó una ficha de observación a los estudiantes y una entrevista al docente, con estos resultados se han podido ver la realidad de este problema que se común en la actualidad.

Se aplica un programa de actividades por medio de una guía que va dirigido a los estudiantes de 5to grado de dicha institución con el fin de mejorar habilidades y destrezas de los niños al momento de realizar estos juegos tradicionales. Las actividades que se desarrollan son las siguientes:

Tabla 4 Desarrollo de la Actividad 1 “RECUERDA RECUERDA”

ACTIVIDAD #1	
Título de la Actividad: “RECUERDA RECUERDA”	
Objetivo: Ayuda a desarrollar el aprendizaje de los niños, ya que ofrece una forma divertida de practicar y reforzar las habilidades matemáticas.	
Recursos: Tarjetas con multiplicaciones, espacio con mesas.	
Tiempo de la actividad: 2 a 5 minutos	
Procedimiento	
1. Tener un espacio amplio para realizar la dinámica, indicar a los niños como se llama el juego.	
2, Repartir a cada niño una cartilla con una multiplicación y explicarles las instrucciones.	
3. Comienza el juego, el primer jugador va a iniciar pasando adelante y diciendo la respuesta, el siguiente debe decir primero la multiplicación del primer jugador y después debe de decir la multiplicación que le haya tocado.	

4. Si algún jugador se olvida la respuesta que dijeron los demás todos automáticamente pierden.



5. Al final del juego el ultimo jugador debe de estar atento a todas las multiplicaciones que dijeron los otros jugadores, él está encargado de decir todos los resultados incluyendo los de él, y si logra gana, pero si no lo dice bien todo el equipo perderá.



Resultados obtenidos: Los niños y niñas ejecutaron y entendieron muy bien la actividad en clase.





Evaluación: Los niños realizaron la actividad con mucha disciplina y responsabilidad.

Recomendación: El docente debe practicar esta actividad unos 2 o 3 días a la semana para que sus estudiantes tengan en claro las operaciones matemáticas.

Fuente: Unidad Educativa Roberto Alfredo Arregui

Elaborado por: Jean Cardenas y Santiago Murillo

Tabla 5 Desarrollo de la Actividad 2 “BINGO ESTRATÉGICO”

ACTIVIDAD #2	
Título de la Actividad: “BINGO ESTRATÉGICO”	
Objetivo: El objetivo principal del bingo es completar una secuencia o patrón predefinido de números en un cartón antes que los demás jugadores.	
Recursos: bombo, bola de números, cartelera y espacio de mesas.	
Tiempo de la actividad: 5 a 10 minutos.	
Procedimiento	
<p>1. Tener un espacio amplio para realizar esta actividad con los niños, darle las respectivas indicaciones</p>	
<p>2, Preparar los cartones de bingo, puedes imprimirlos o hacerlos tú mismo, cada cartón debe tener una cuadrícula con números distribuidos aleatoriamente.</p>	
<p>3. Comienza el juego, donde cada cartón tiene una serie de números y el objetivo es marcar los números que se van anunciando.</p>	
<p>4. Se debe mezclar bien las bolas o los papeles con números, sacar una bola o papel y anuncia en voz alta el número que ha salido, los niños deben buscar ese número en sus cartones y marcarlo si lo tiene</p>	

5. Al final el primer jugador que logre completar una línea o columna con los números solicitados será el ganador.



Resultados obtenidos: Los niños y niñas ejecutaron y entendieron muy bien la actividad en clase.





Evaluación: Los niños realizaron la actividad con mucha disciplina y responsabilidad.

Recomendación: El docente debe practicar el juego del bingo es muy entretenido realizar esta actividad semana para que sus estudiantes se motiven y utilicen sus habilidades y destrezas para este tipo de actividades.

Fuente: Unidad Educativa Roberto Alfredo Arregui

Elaborado por: Jean Cárdenas y Santiago Murillo

Tabla 6 Desarrollo de la Actividad 3 “JUEGA CON FICHAS Y GANA”

ACTIVIDAD #3	
Título de la Actividad: “JUEGA CON FICHAS Y GANA”	
Objetivo: Su objetivo principal es ser el primer jugador en agotar todas las fichas del juego formando combinaciones validas sobre la mesa.	
Recursos: 106 fichas, 8 conjuntos de fichas numeradas del 1-13 en 4 colores y 2 comodines) 4 soportes.	
Tiempo de la actividad: 15 a 20 min	
Procedimiento	
<p>1. Tener un espacio adecuado para realizar esta actividad.</p>	
<p>2, Explicar a los niños en que consiste el juego “JUEGA CON FICHAS Y GANA”, tendrán que cada jugador debe tener 14 fichas, se puede jugar de 2 a 4 jugadores en el tablero hay que acomodar 14 fichas entre las fichas incluyen 2 comodines.</p>	
<p>3.Comienzan el juego, para que cada jugador pueda combinar sus fichas debe sumar al menos 30 puntos para empezar hacer combinaciones pueden obtener grupos en escaleras o en grupos.</p>	
<p>4. En cada turno del jugador puede colocar fichas a los grupos realizados, robar del banco y pasar, además puede realizar combinaciones con comodines.</p>	

5. El juego termina cuando el jugador logra deshacerse de todas sus fichas.



Resultados obtenidos: Los niños y niñas ejecutaron y entendieron muy bien la actividad en clase.

Evaluación: Los niños realizaron la actividad con mucha disciplina y responsabilidad.

Recomendación: El docente debe practicar este juego, para que los niños puedan reforzar las operaciones básicas como la suma y resta.

Fuente: Unidad Educativa Roberto Alfredo Arregui

Elaborado por: Jean Cardenas y Santiago Murillo

Tabla 7 Desarrollo de la Actividad 4 “CARRERA DE MATEMÁTICAS”

ACTIVIDAD #4	
Título de la Actividad: “CARRERA DE MATEMÁTICAS”	
Objetivo: Descubrir sus habilidades numéricas desarrollando los problemas básicos de matemática, en caso de tener inconvenientes tratarles de ayudar, así tiene una manera de aprendizaje, también a mantenerse enfocados en sus tareas y evitar distracciones.	
Recursos: Papel, lápices y problemas matemáticos.	
Tiempo de la actividad: 5 a 10 minutos	
Procedimiento	
1. Indicaciones a los niños de que se trata la actividad.	
2. Formar 2 grupos pequeños, repartimos una hoja con ejercicios de matemática	
3. Indicar a los niños como son las reglas del juego.	

4. Comenzaron a resolver los problemas matemáticos lo más pronto posible para ganar la actividad.



5. Finalmente revisamos si estas bien las operaciones para determinar el ganador



Resultados obtenidos: Los niños y niñas ejecutaron y entendieron muy bien la actividad en clase.




Evaluación: Los niños realizaron la actividad con mucha disciplina y responsabilidad.

Recomendación: Es recomendable que esta actividad se desarrolle en lugares tranquilos donde los niños puedan sentirse cómodos y disfruten de la actividad a lo máximo.

Fuente: Unidad Educativa Roberto Alfredo Arregui

Elaborado por: Jean Cardenas y Santiago Murillo

Tabla 8 Desarrollo de la Actividad 5 “EXPLORANDO LAS MATEMÁTICAS”

ACTIVIDAD #5	
Título de la Actividad: “EXPLORANDO LAS MATEMÁTICAS”	
Objetivo: Ayudar a desarrollar las habilidades de las operaciones numéricas, ya que no solo busca mejorar las destrezas en los niños, sino también fomentar un desarrollo integral que les permita enfrentar desafíos académicos a futuro.	
Recursos: cartulina, cinta, marcadores y tijera.	
Tiempo de la actividad: 3 a 5 minutos	
Procedimiento	
1. Tener un espacio adecuado para realizar la actividad	
2. Explicarles a los niños sobre la dinámica y estén atentos para realizarla	
3. Comenzar a mencionarles sumas, restas sencillas con una cifra para que el niño diga rápido la respuesta	

4. Animar para que los niños se motiven a realizar la actividad y aporten sus conocimientos matemáticos



5. Una vez que ejecutado la respuesta se verifica con los compañeros si está bien o no.



Resultados obtenidos: Los niños y niñas ejecutaron y entendieron muy bien la actividad en clase.





Evaluación: Los niños realizaron la actividad con mucha disciplina y responsabilidad.

Recomendación: Aplicar esta actividad al momento de comenzar con las actividades, de tal manera los niños pueden motivarse durante la clase..

Fuente: Unidad Educativa Roberto Alfredo Arregui

Elaborado por: Jean Cardenas y Santiago Murillo

Tabla 9 Desarrollo de la Actividad 6 “AVENTURAS NUMÉRICAS”

ACTIVIDAD #6	
Título de la Actividad: “AVENTURAS NUMÉRICAS”	
Objetivo: Ayudar a mejorar a los estudiantes su concentración mejorar las resoluciones de problemas y aumentar la paciencia, fomentar un amor duradero por el aprendizaje y una actitud positiva hacia las matemáticas.	
Recursos: cartulinas, tijeras y marcador	
Tiempo de la actividad: 2 a 3 minutos	
Procedimiento	
1. Explicar a los niños la dinámica (consiste en sumar, restar y traer la respuesta; ya sea saltando o haciendo sapitos)	
2. Comienza el juego pidiendo al niño que se pare al frente de las cartulinas	
3. Guiarle al niño en la actividad para que no se sienta nervioso y que pueda realizarla	
4. Animar al niño que realice la actividad de manera ordenada y divertida	

5. Una vez llevado a cabo la actividad se realiza una retroalimentación



Resultados obtenidos: Los niños y niñas ejecutaron y entendieron muy bien la actividad en clase.




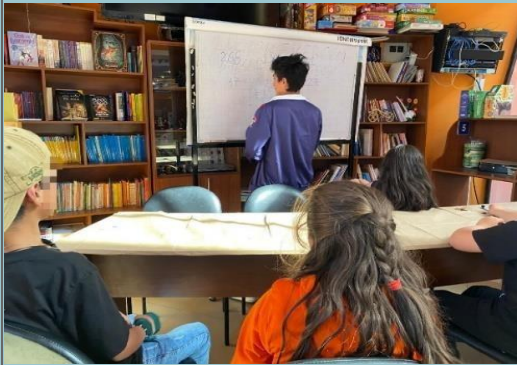
Evaluación: Los niños realizaron la actividad con mucha disciplina y responsabilidad.

Recomendación: Se recomienda realizar la actividad en un lugar adecuado.

Fuente: Unidad Educativa Roberto Alfredo Arregui

Elaborado por: Jean Cardenas y Santiago Murillo

Tabla 10 Desarrollo de la Actividad 7 “LOS DESAFÍOS DE SUMA Y RESTA”

ACTIVIDAD #7	
Título de la Actividad: “Los desafíos de suma y resta”.	
Objetivo: Promover la atención y consolidar las habilidades de suma y resta en los niños de quinto grado a través de una serie de desafíos lúdicos y progresivos, que fomenten el pensamiento crítico, la resolución de problemas.	
Recursos: cubeta de huevo, marcadores, silicona, bolita plástica y piola.	
Tiempo de la actividad: 3 a 5 minutos.	
Procedimiento	
<p>1. Explicarle al niño como se trata la dinámica para que pueda realizarla de manera divertida.</p>	
<p>2. Se les da a los participantes unas pequeñas sumas y restas en el pizarrón los cuales serán al azar y debe responder de manera rápida.</p>	
<p>3. Una vez escogida la suma o resta, se procede a decir el resultado en voz alta puede realizar 2 a 3 ejercicios si responde rápido las respuestas.</p>	
<p>4. Es necesario que el participante este atento al juego para que realice de manera rápida para que los demás compañeros participen.</p>	

5. Una vez realizado el juego en la clase pueden participar 4 a 5 estudiantes de manera rápida.



Resultados obtenidos: Los niños y niñas ejecutaron y entendieron muy bien la actividad en clase.

Evaluación: Los niños realizaron la actividad con mucha disciplina y responsabilidad.

Recomendación: El docente debe practicar este juego, para reforzar los ejercicios matemáticos.

Fuente: Unidad Educativa Roberto Alfredo Arregui

Elaborado por: Jean Cardenas y Santiago Murillo

12. BIBLIOGRAFÍA:

- Arturo Torres. (13 de Diciembre de 2016). *Portal Psicología y Mente*. Obtenido de <https://psicologiaymente.com/desarrollo/aprendizaje-significativo-david-ausubel>
- Chacha, X. (2022). *Universidad Politecnica Salesiana* . Obtenido de <file:///C:/Users/A&M/Downloads/UPS-CT009813.pdf>
- Constitucion de la republica del Ecuador. (2008). *Seccion V-Educacion* . Ecuador. Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf
- Fleitas. (2017). Juegos tradicionales como una estrategia pedagogica .
- Gardner, H. (2012). *El desarrollo y la educación de la mente*. Barcelona, España : Paidós Barcelona. Obtenido de <https://biblioteca.uazuay.edu.ec/buscar/item/76427>
- Guzmán, G. (2018). Importancia de mantener los juegos tradicionales en vigencia.
- Leos, T. (31 de Marzo de 2021). *Qué es el cuestionario en una investigación según autores*. Recuperado el 15 de Octubre de 2022, de ALEPH: <https://aleph.org.mx/que-es-el-cuestionario-en-una-investigacion-segun-autores>
- Ley Organica de Educacion Intercultural. (2015). *Derecho a la Educacion* . Ecuador. Obtenido de file:///C:/Users/A&M/Downloads/Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_LOEI_codificado.pdf
- Martínez. (2021). Juegos tradicionales como influencia en la mejora del estilo de niños y niñas .
- Öfele, M. R. (1999). Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas. Lecturas: educación física y deportes.

- Pallares, M. L., & Murillo, M. (2019). EL USO DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA EL APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA EN LAS ESCUELAS PRIMARIAS. *Portal de Revista Científica Universitaria* , 8(1), 144–166. Obtenido de <https://revistas.up.ac.pa/index.php/centros/article/view/486>
- Recalde Enriquez, R. (2015). La educación en valores influye en el rendimiento académico del proceso enseñanza-aprendizaje de los estudiantes. *Repositorio digital UNIR*. Obtenido de <https://reunir.unir.net/handle/123456789/3367>
- Rodolfo, P. A. (Enero-Junio de 2016). Importancia de promover los valores del hogar hacia las escuelas primarias. *Ra Ximhai*, 12(3), 271-283. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=46146811018>
- Sánchez , A. (2006). Los valores ético morales desde una perspectiva psicológica. *Scielo*, 6(3). Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1727-81202006000300006
- Sandoval, M. (2007). Sociología de los valores y juventud. *Última década*, 15(27), 95-118. Obtenido de <https://us05web.zoom.us/j/6219591361?pwd=VE5oU1RPOSTqWk42NIBHM1dhSG5iQT09>
- Savater, F. (1991). Ética para Amador. *Escatep*, 83. Obtenido de <https://www.escatep.ipn.mx/assets/files/escatep/docs/Docencia/Lectura/Etica-Para-Amador.pdf>
- Socrates. (2001). La ética de Socrates y su influencia en el pensamiento occidental. *Dialnet*, 3, 317-334. Obtenido de [file:///C:/Users/user/Downloads/Dialnet-LaEticaDeSocratesYSuInfluenciaEnElPensamientoOccid-2539286%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/user/Downloads/Dialnet-LaEticaDeSocratesYSuInfluenciaEnElPensamientoOccid-2539286%20(2).pdf)
- Toro, J., & Pincay, A. (2023). Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para afianzar la identidad cultural en educación primaria. *WARISATA*, 5, Pág. 38 – 52. Obtenido de <https://revistawarisata.org/index.php/warisata/article/view/1178/2572#:~:te>

El juego tradicional en la, la cooperaci
y la negociaci

Piaget, & Vygotsky (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Hekademos: revista educativa digital*, (24), 41-51.

Öfele, M. R. (1999). Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas. *Lecturas: educación física y deportes*, 4(13), 1-15.

13. ANEXOS:

ANEXO A

Documentos

A1. Resolución del Consejo Directivo



DECANATO CONSEJO DIRECTIVO

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

Guaranda, 21 de mayo de 2024
RCD-FCESFH-UEB-0251.26 – 2024

El suscrito Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas Lcdo. Francisco Moreno Del Pozo, PhD, Certifica que el Consejo Directivo de sesión ordinaria (07), realizada el 20 de mayo de 2024.

EN RELACIÓN AL SEGUNDO PUNTO.- Análisis y resolución de aprobación de los temas de trabajo de integración curricular, Proyecto de Investigación, validados por los señores Tutores de la Carrera de Educación Básica, periodo académico abril – agosto 2024.

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, 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 Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar, en el Capítulo IV del trabajo de integración curricular 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-2024-055 de fecha 10 de mayo de 2024, firmado por la Lcda. Daniela Ribadeneira, MSc. Coordinadora de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Educación Básica, en el que hace llegar la matriz de los temas de trabajo de integración curricular, Proyecto de Investigación, validados por los señores Tutores de la Carrera de Educación Básica, Proceso de Titulación 03-2024, periodo académico abril – agosto 2024.

RESUELVE: “Aprobar el Tema de Trabajo de Integración, titulado: “LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN LOS ESTUDIANTES DE 5TO GRADO EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA ROBERTO ALFREDO ARREGUI CHAUVIN CANTÓN GUARANDA PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO 2024.”, presentado por: CARDENAS SAGBAY JEAN PIERRE Y MURILLO GARCIA SANTIAGO NICOLAS, estudiantes de la Unidad de Integración Curricular proceso abril – agosto 2024 de la Carrera de Educación Básica, revisado y aprobado por el tutor/a: LIC. JAVIER MARMOL ESCOBAR MSc, Profesor/a – Investigador/a de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas”.

Notifíquese.

Atentamente,



Dr. C. FRANCISCO MORENO DEL POZO
DECANO

FMDP/Marcela N.

NOMBRE DEL TRABAJO
TESIS COMPLETA.docx

AUTOR
CARDENAS JEAN - MURILLO SANTIA

RECuento DE PALABRAS
15937 Words

RECuento DE CARACTERES
89469 Characters

RECuento DE PÁGINAS
94 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO
8.0MB

FECHA DE ENTREGA
Jul 30, 2024 9:10 AM GMT-5

FECHA DEL INFORME
Jul 30, 2024 9:12 AM GMT-5

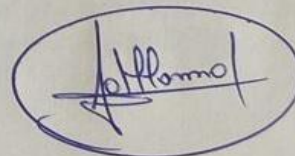
● **7% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 0% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref
- Base de datos de Crossref
- 7% Base de datos de trabajos entregados

● **Excluir del Reporte de Similitud**

- Base de datos de Internet
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 10 palabras)
- Bloques de texto excluidos manualmente
- Material bibliográfico
- Material citado
- Fuentes excluidas manualmente



A2. Oficio enviado a la Institución



UNIVERSIDAD
ESTATAL
DE BOLÍVAR

FACULTAD DE
CIENCIAS DE
LA EDUCACIÓN

Guaranda, 29 de abril 2024

Oficio N° 007 -C-CEB-FCESFH-2023

MSC. LAURA DEL POZO

RECTOR

UNIDAD EDUCATIVA ROBERTO ALFREDO ARREGUI "CHAUVIN"

De mi consideración:

Con un cordial saludo y deseándole éxitos en sus funciones, me permito solicitar de la manera más comedida se digne autorizar el ingreso a los estudiantes: **MURILLO GARCIA SANTIAGO NICOLAS** junto a **CÁRDENAS SAGBAY JEAN PIERRE**, del octavo ciclo de la carrera de Educación Básica paralelo "B", en la unidad que usted dirige, para que puedan desarrollar las actividades pertinentes que enmarcan el trabajo de integración curricular (Proyecto de Investigación), previo a la obtención del título de licenciados en Educación Básica.

Cabe mencionar que las actividades a realizar serán especificadas directamente por los estudiantes a la autoridad de la escuela de la Educación Básica.

Por la atención presente, le agradezco.



Recibido
2024. 29. 04
Autorizado


Atentamente:


Lic. Maria Lorena Noboa, MSc.

COORDINADORA DE LA CARRERA DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE
EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS.

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

A3. Certificado de la Institución

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

 República del Ecuador
Ministerio de Educación


La suscrita Lic. LAURA DEL POZO VALVERDE MSC, Rectora de la Unidad Educativa "Roberto Alfredo Arregui Chauvin", a petición de parte interesada,


CERTIFICA:

Que: Los Señores estudiantes **CARDENAS SAGBAY JEAN PIERRE** con C.I.0706266764 y **MURILLO GARCÍA SANTIAGO NICOLÁS** con C.I.0202101341, estudiantes del OCTAVO CICLO, Paralelo "B", de la Carrera de Educación Básica, de la facultad de Ciencias Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, mismas que asistieron a la Unidad Educativa a realizar actividades inherentes a la propuesta del proyecto de titulación con el tema: **LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN LOS ESTUDIANTES DE 5TO GRADO EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA ROBERTO ALFREDO ARREGUI CHAUVÍN, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO 2024.**

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, facultando a los peticionarios hacer uso de la presente certificación para los fines consiguientes.

Guaranda, 11 de julio del 2024


Lic. LAURA DEL POZO VALVERDE MSC
Rectora






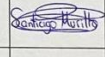

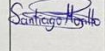
REGISTRO DE TUTORIAS ACADEMICAS EN LOS TRABAJOS DE INTEGRACION CURRICULAR OPCION:


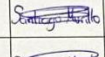

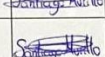

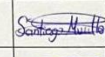

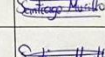

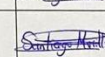

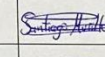



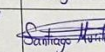

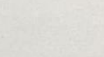

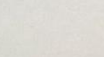


Proyecto de Investigación

FORMATO PARA EL INFORME DE TUTORÍAS DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Facultad: Ciencias de la Educación, sociales, filosóficas y humanísticas			
Carrera: Educación Básica			
Modalidad de Titulación: Trabajo de Integración Curricular		Opción: Proyecto de Investigación	
Título del proyecto: : Los juegos tradicionales como estrategia didáctica para el rendimiento académico en los niños de quinto grado del Área de Matemáticas de la Unidad Educativa Roberto Alfredo Arregui Chauvin del cantón Guaranda período 2024.			
Estudiante: Jean Pierre Cardenas Sagbay Santiago Nicolas Murillo Garcia	Cédula: 0706266764 0202101341	Teléfono: 0997256334 0998492659	E-mail: jecardenas@mailes.ueb.edu.ec sanmurillo@mailes.ueb.edu.ec
Docente Tutor: Lic. Olmedo Javier Mármol Escobar Msc	Cédula: 0200843662	Teléfono: 0986838715	E-mail: omarmol@ueb.edu.ec

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

No	Fecha	Tema Tratado/ Actividad Académica Realizada	Horas de Tutoría	Firma de los dirigidos	Observaciones
1	02/05/2024	Definimos el tema y direcciono para el trabajo de una primera parte sobre problema, antecedentes, objetivos, justificación	2	 	
2	07/05/2024	Reviso avance en el trabajo en lo que corresponde a problema, antecedentes, objetivos, justificación	2	 	
3	09/05/2024	Nuevas correcciones de problema, antecedentes, objetivos, justificación y direcciono para que inicien el trabajo del marco teórico.	2	 	

12	11/06/2024	Revisión del marco metodológico	2	 	
13	13/06/2024	Se realizo las tablas de operacionalización de variables	2	 	
14	18/06/2024	Revisión de las tablas de operacionalización de variables	2	 	
15	20/06/2024	Elaboración de preguntas para la entrevista	2	 	
16	25/06/2024	Revisión de la preguntas para la entrevista	2	 	
17	27/06/2024	Revisión de los resultados de la entrevista dirigida la profesora de la unidad educativa.	2	 	
18	02/07/2024	Elaboración de tablas y gráficos para la interpretación de resultados	2	 	
19	04/07/2024	Revisión de las tablas de interpretación de resultados	2	 	
20	09/07/2024	Elaboración de conclusiones de los resultados obtenidos	2	 	
21	11/07/2024	Elaboración de la propuesta	2	 	
22	16/07/2024	Objetivos y actividades	2	 	

24	23/07/2024	Revisión final del proyecto de titulación para ingresar al turnitin	2		
25	25/07/2024	Entrega final	2		

Olmedo Javier Mármol Escobar Msc.
 Docente Tutor

Lic. Daniela Rivadeneira
 Coordinadora de la Carrera

ANEXO B

Instrumentos de recolección de datos

B1, Ficha de observación

FICHA DE OBSERVACIÓN

Lugar: Unidad Educativa Roberto Alfredo Arregui Chauvin		
Fecha: 13/06/2024		
Curso: Quinto EGB		
Los participantes: Niños y docente		
Investigadores: Jean Pierre Cardenas Sagbay y Santiago Nicolas Murillo Garcia.		
Actividad a observar	SI	NO
1.¿Utilizan los niños las estrategias impartidas por el docente para resolver los problemas numéricos?	X	
2.¿Los niños participan en las dinámicas del docente?		X
3.¿Los niños molestan en clase al momento de impartir las actividades?		X
4.¿El docente realiza dinámicas dentro o fuera del aula?		X
5.¿Los niños tienen dificultad para mantener la atención y se distraen fácilmente en clase?	X	
6.¿Los niños muestran dificultades para...?	X	

B2. Entrevista

ENTREVISTA AL DOCENTE

TEMA: LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL RENDIMIENTO ACADEMICO EN LOS ESTUDIANTES DE 5TO GRADO EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA ROBERTO ALFREDO ARREGUI CHAUVIN CANTÓN GUARANDA PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO 2024.

OBJETIVO: EVALUAR EL IMPACTO DE LA IMPLEMENTACIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL RENDIMIENTO ACADEMICO DE LOS NIÑOS DE QUINTO GRADO EN EL ÁREA DE MATEMÁTICAS.

Responda las siguientes preguntas.

1. ¿Conoce usted los juegos tradicionales con los que más se puede trabajar en el aula de clases?
2. ¿Los juegos tradicionales contribuyen al rendimiento académico de los niños en el área de matemáticas?
3. ¿Qué importancia considera usted que tienen los juegos tradicionales en el desarrollo infantil?
4. ¿Usted cree que los juegos tradicionales en la asignatura de Matemáticas distraen a los estudiantes de los conceptos importantes?
5. ¿Cree usted que los juegos tradicionales en el ambiente áulico sean factibles para la práctica educativa?
6. ¿Cree usted que es posible que los juegos tradicionales no aborden adecuadamente las necesidades de aprendizaje de todos los estudiantes?
7. ¿Los juegos promueven en el desarrollo de habilidades cognitivas importantes en los estudiantes de quinto grado?
8. ¿Se observan mejoras en las habilidades sociales en los niños de quinto grado al participar en los juegos dinámicos en el área de matemáticas?
9. ¿Cree usted que los juegos tradicionales incrementan el interés y la motivación de los estudiantes por las actividades escolares?
10. ¿Usted cree que no mejora el rendimiento académico de los niños de quinto grado al utilizar juegos tradicionales como estrategia didáctica?

ANEXO C

Fotografías

C1. Fotografías de la Institución Educativa



Fuente: Unidad Educativa Roberto Alfredo Arregui

Elaborado por: Jean Cardenas y Santiago Murillo

C2 . Niños de 5to Grado de la Unidad Educativa Roberto Alfredo Arregui “Chauvin”.



Grado de la Institución Educativa



Fuente: Unidad Educativa Roberto Alfredo Arregui

Elaborado por: Jean Cardenas y Santiago Murillo

C4. Aplicación de la guía metodológica a los niños



ANEXO D

Fotografías

D1. Mapa de la ciudad



Fuente: Unidad Educativa Roberto Alfredo Arregui

Elaborado por: Jean Cardenas y Santiago Murillo

D2. Croquis de la institución educativa

