

UNIVERSIDAD DE OTAVALO

**PROGRAMA DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INTERCULTURAL E
INCLUSIVA**

**“JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DEL
PROCESO DE INTERAPRENDIZAJE POR AREAS
INTEGRADAS EN EL SUBNIVEL MEDIO”**

**TRABAJO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE MAGISTER EN
EDUCACIÓN INTERCULTURAL E INCLUSIVO**

AUTORES

MARIA MERCEDES MALES RAMIREZ

JOSÉ ALBERTO ASCANTA RUIZ

TUTOR

Dr. RAUL MARCELO BENAVIDES LARA

Otavalo, septiembre, 2023

DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS

Nosotros, **MARIA MERCEDES MALES RAMIREZ Y JOSÉ ALBERTO ASCANTA RUIZ**, declaramos que este trabajo de titulación: “JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DEL PROCESO DE INTERAPRENDIZAJE POR AREAS INTEGRADAS EN EL SUBNIVEL MEDIO”, es de nuestra total autoría y que no ha sido previamente presentado para grado alguno o calificación profesional. Así mismo declaramos que dicho trabajo no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo como autores la responsabilidad ante las reclamaciones que pudieran presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de cualquier responsabilidad al respecto.

Que de conformidad con el artículo 114 del Código Orgánico de la Economía Social, conocimientos, creatividad e innovación, concedemos a favor de la Universidad de Otavalo licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos, conservando a nuestro favor los derechos de autoría según lo establece la normativa de referencia.

Se autoriza además a la Universidad de Otavalo para la digitalización de este trabajo y posterior publicación en el repositorio digital de la institución, de acuerdo con lo establecido en el artículo 144 de la ley Orgánica de Educación Superior. Por lo anteriormente declarado, la Universidad de Otavalo puede hacer uso de los derechos correspondientes otorgados, por la Ley de Propiedad Intelectual, por su reglamento y por la normativa institucional vigente.



MARIA MERCEDES MALES RAMIREZ

C.I. 1001783776



JOSE ALBERTO ASCANTA RUIZ

C.I. 1002551727

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Certificamos que el trabajo de investigación titulado: “JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DEL PROCESO DE INTERAPRENDIZAJE POR AREAS INTEGRADAS EN EL SUBNIVEL MEDIO” bajo mi dirección y supervisión, para aspirar al título de Magister en Educación, de los estudiantes María Mercedes Males Ramírez y José Alberto Ascanta Ruiz, cumplen con las condiciones requeridas por el programa de maestría.



Dr. Raul Marcelo Benavides Lara

CI: 060217308-0

DEDICATORIA

Dedicamos este trabajo con todo el corazón a nuestros queridos niños y niñas ya que ellos fueron nuestra mayor inspiración; de la misma manera a nuestras familias por su valiosa colaboración en todo este trayecto del trabajo de titulación, el cual lo pondremos al servicio de la educación.

Kay llamkayta ñukanchik juyashka wawakunaman, shinallatak ñukanchik ayllukunamanpash tukuy shunkuwan saquipanchik, paykunamanta kay jatun yuyaykunaka tukuy yachana wasikunapakmi mutsurina kapan.

María Mercedes Males Ramírez

José Alberto Ascanta Ruiz

AGRADECIMIENTO

Agradecemos primeramente a Dios por llenarnos de sabiduría y darnos la oportunidad de compartir nuestros conocimientos para ponerlos al servicio de la niñez otavaleña; a nuestras queridas familias que día a día nos apoyaron incondicionalmente y ser el soporte tan grande en nuestro trabajo de titulación, a los docentes y tutor por ser el sustento y guía para poder culminar con nuestro trabajo de formación profesional y enriquecernos con conocimientos innovadores que lo pondremos en práctica en nuestras aulas, estamos seguros que será un aporte valioso a la educación.

YUPAYCHAPANA

Ñukanchik Apunchik Yayata sumak yuyaykunata karashakamanta wawakunawan llamkashpa katinkapak ninantami yupaychapanchik, shinallatak, ñukanchik juyashka ayllukunatapash, punchan punchan pakta yalishkamanta yupaychapanchi, chay katipika ñukanchik yachachikkunatapash ñanta rikuchishkamanta allí yachachikkuna kankapak yupaychapanchik, shinallami allí mushuk yachaykunawan yachana wasikunapi katipashun.

María Mercedes Males Ramírez

José Alberto Ascanta Ruiz

1. TÍTULO

JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DEL PROCESO DE INTERAPRENDIZAJE POR AREAS INTEGRADAS EN EL SUBNIVEL MEDIO
TRADITIONAL GAMES FOR THE DEVELOPMENT OF THE INTERLEARNING PROCESS BY INTEGRATED AREAS IN THE INTERMEDIATE SUBLEVEL.

NINAN MINISHTIRISHKA ÑAWPA PUKLLAYKUNAWAN TUKUY YACHAKUYKUNATA KATICHINA.

2. NOMBRES COMPLETOS DE LOS AUTORES Y FILIACIÓN

AUTORES

María Mercedes Males Ramírez *
José Alberto Ascanta Ruiz **

TUTOR

Raúl Marcelo Benavides Lara ***

* **Maestrante en educación por la Universidad de Otavalo**

Docente en el Centro Educativo Comunitario Intercultural Bilingüe “Humberto Vacas Gómez”

Correo: ep_mmmales@uotavalo.edu.ec

** **Maestrante en educación por la Universidad de Otavalo**

Docente en la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Miguel Egas Cabezas”

Correo: ep_jaascanta@uotavalo.edu.ec

*****Docente invitado de la Universidad de Otavalo**

Correo: rbenavides@uotavalo.edu.ec

3. RESUMEN

La educación intercultural bilingüe presenta grandes dificultades que limitan el progreso de habilidades cognoscitivas, afectivas y psicomotrices por parte de docentes que utilizan métodos tradicionales, la falta de estrategias innovadoras que permitan un adecuado desarrollo del interaprendizaje, más aún sin tomar en cuenta su contexto cultural, los fundamentos teóricos y prácticos del Modelo del Sistema de Educación Intercultural Bilingüe (MOSEIB). El objetivo de la investigación consistió en analizar de qué manera los juegos tradicionales permiten el mejoramiento de los procesos de interaprendizaje por áreas integradas en el subnivel medio del Centro Educativo Comunitario Intercultural Bilingüe “Humberto Vacas Gómez” del Cantón Otavalo; se realizó una investigación con un enfoque cuantitativo, de tipo descriptivo recopilando datos por medio de encuestas a través de cuestionarios aplicados a 7 docentes y 36 estudiantes dando una población objeto de estudio de 43 encuestados. Es así que se establece, que tanto docentes como estudiantes no conocen los juegos propios de la comunidad, tales como las tortas, cebollitas, ollitas y el quintal de papas, por lo que surge la necesidad de recuperar y fortalecer dichos juegos e indican estar muy interesados por aprender y experimentar algo novedoso que les permita enriquecer sus conocimientos. De esta manera se concluye diseñar una propuesta de juegos tradicionales titulado “pukllashpantin yachakuni” (jugando aprendo) como estrategia didáctica dentro del contexto cultural para el mejoramiento del interaprendizaje de una manera interdisciplinar, con la cual se trata de brindar una educación acorde a sus necesidades y expectativas, tal como lo exige la educación actual.

Palabras clave: Juegos Tradicionales, Estrategia Didáctica, MOSEIB, Procesos de Interaprendizaje, Contexto Cultural

4. PISHIYACHISHKA

Ishkay shimi educación intercultural nishkapi hatun llakikuna rikurin, yachachikkunaka, mana mushuk yachachina ñankunata maskanchu, ashtawankarin mana ñukanchik runa kawsayta sinchiyachishpa katishkachu, shinallatak Modelo de Sistema de Educación Intercultural Bilingüepak (Moseib), fundamento teórico y práctico nishkatapash mana sinchiyachishkachu, chaykunami puntamantapacha yachakuykunataka ñawpaman richun harkan, shinamantami mushuk yachakuykunata, yachachinakunatapash wiñachishpak katina kanchik. Kay sami maskaykunapika cuantitativo llamkayta rurashkanchi, shinallatak descriptivo rikuyta llamkashkanchi, tapuykunawampash katishkanchi, chaypimi pukllaykunaka ninan minishtirishka kakta rikushkanchi yachakuykuna ashtawan alli kachun, ashtawankarin “Humberto Vacas Gómez” ishikay shimi yachana wasipi, subnivel media nishkapi tapuykunawan rikushkanchi; 7 yachachikta, 36 yachakukkunatapash tapushkanchi, paykunaka mana llaktamanta pukllaykunata riksishkachu, chaymantami kay llamkay yuyayta “pukllashpantin yachakuni” sakiyanchi, shinami cebollita, tortas, ollitas, quintal de papas pukllaykunatapash yachana wasipi sinchiyachishpa katinkapak, chashnallami alli yachakuykunata charishun.

Sapi shimikuna: Ñawpamanta Pukllaykuna, mushuk yachachina ñan, MOSEIB, alli yachakuykuna, ñukanchi kawsay.

5. ABSTRACT

Intercultural bilingual education presents great difficulties that limit the progress of cognitive, affective and psychomotor skills by teachers who use traditional methods, the lack of innovative strategies that allow an adequate development of interlearning, even more so without taking into account their cultural context, the theoretical and practical foundations of the Model of the Intercultural Bilingual Education System (MOSEIB). The objective of the research consisted of analyzing how traditional games allow the improvement of the interlearning processes by integrated areas in the middle sub-level of the Intercultural Bilingual Community Education Center "Humberto Vacas Gómez" of Otavalo Canton; a research with a quantitative, descriptive approach was carried out, collecting data through surveys by means of questionnaires applied to 7 teachers and 36 students giving a sample population of 43 respondents. Thus, it is established that both teachers and students do not know the community's own games such as cakes, onions, pots and the potato sack, so the need arises to recover and strengthen these games and indicate that they are very interested in learning and experimenting something new that allows them to enrich their knowledge. In this way, it is concluded to design a proposal of traditional games titled "pukllashpantin yachakuni" (playing I learn) as a didactic strategy within the cultural context for the improvement of interlearning in an interdisciplinary way, with which we try to provide an education according to their needs and expectations, as demanded by the current education.

Key words: Traditional Games, Didactic Strategy, MOSEIB, Interlearning Processes, Cultural Context.

6. INTRODUCCIÓN

Problemática e Importancia de la Temática

La investigación analizó las dificultades que presentan los estudiantes del Centro Educativo Comunitario Intercultural Bilingüe “Humberto Vacas Gómez”, al momento de poner en práctica sus habilidades cognitivas, afectivas y psicomotrices dentro de los procesos de interaprendizaje. Esto, debido a que la mayoría de los docentes al parecer siguen utilizando métodos tradicionales, expositivos y memorísticos; no toman en cuenta en la planificación de sus clases: los recursos, conocimientos y saberes existentes en la comunidad como los juegos tradicionales. Esta situación da lugar a que el aprendizaje de los alumnos sea menos interesante, desmotivadores y aburridos, por ende, se produce un bajo rendimiento escolar en las áreas integradas de: matemáticas, ciencias naturales, ciencias sociales, lengua y literatura.

Según el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF] (2021), la situación educativa de niños y adolescentes de los pueblos indígenas y afrodescendientes antes de la pandemia de la COVID-19, ya era bastante crítica en todos los niveles, debido a situaciones socioeconómicas que afectaban su ingreso y permanencia en los centros escolares. Una de las alternativas para cambiar esta situación puede ser la utilización de juegos tradicionales en el proceso de enseñanza – aprendizaje; ya que como sustentan Gallardo-López y Gallardo-Vázquez (2018), el juego es una actividad, que además de lúdica, recreativa, dinámica y placentera, permite el desarrollo y formación de los niños con pertinencia y calidad.

Desde el enfoque de derechos, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO] (2019), establece que, en la planificación de los procesos educativos, se deben considerar los contextos culturales del entorno donde se desarrollan los aprendizajes, respetando la individualidad. Esta organización señala que, para promover y alcanzar la inclusión educativa, se deben incluir en el proceso de enseñanza – aprendizaje los saberes propios de las comunidades y las poblaciones; lo cual contribuye a dar sentido a los proyectos de vida de los estudiantes, aportando al fortalecimiento de su identidad y autoestima.

Vázquez y Chávez (2020), mencionan que, como resultado directo o indirecto de las políticas educativas que pretenden cambiar el sistema en su conjunto, la educación indígena se ha visto deteriorada en los últimos tiempos. Las deficiencias de políticas públicas (mexicanas), las reformas y contrarreformas afectan más a los docentes indígenas, teniendo que los maestros enfrentar día a día la complejidad de educar a los indígenas del siglo XXI.

Esta situación es muy semejante al entorno educativo del Ecuador, donde a pesar del entusiasmo y el compromiso de los profesores, su limitante es el no contar con los conocimientos y los recursos pedagógicos necesarios para cumplir la tarea. Sin embargo, existen innovaciones que proceden de los propios docentes indígenas, los cuales reflexionan y ajustan constantemente las actividades educativas, y algunos de ellos utilizan la lúdica.

Por otra parte, el informe de resultados del Instituto Nacional de Evaluación Educativa (INEVAL), del examen “Ser estudiante” del año lectivo 2020-2021, arrojan los siguientes puntajes que corresponden al sector rural: en el área de matemáticas 688, lengua y literatura 674, ciencias naturales 689 y ciencias sociales 683, visualizando que existe un bajo rendimiento escolar con relación al área urbana, estos resultados fueron: en matemáticas 704, en lengua y literatura 708, en ciencias naturales 704, y en ciencias sociales 706.

Es por esta realidad que, se requiere mejorar la situación de la educación rural, y entre los cambios estaría el uso de nuevas metodologías de enseñanza como las lúdicas, con la incorporación de los juegos tradicionales, que puede potenciar el desarrollo cognitivo, afectivo y psicomotriz; aspectos determinantes en las construcciones del conocimiento (Vilema, 2020). Además, estos juegos permiten preservar la cultura, ayudando a los niños y adolescentes adquirir una identidad tanto individual como social. El juego también favorece a la creatividad, y al espíritu de colaboración.

Zaldumbide (2019), en su investigación expresa que un número importante de docentes siguen utilizando los métodos memorísticos, de repetición, dictados. Señala que pocos maestros emplean métodos activos e inclusivos para el desarrollo del pensamiento crítico como: el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP), la Gamificación, o el Aprendizaje Vivencial. Por otro lado, muchos docentes son mestizos y no dominan la lengua ancestral (generalmente el kichwa); además, en la educación se encuentran otros problemas como: los contenidos son muy extensos para tratar en un año escolar, existe la falta de programas de preparación de los docentes, se presenta improvisaciones en clases que impiden alcanzar una educación de calidad.

Esta situación determina la necesidad de utilizar actividades lúdicas con un enfoque cultural para mejorar los procesos de interaprendizaje, logrando de esta manera que los aprendizajes de los estudiantes sean significativos. Con base a esto se generó la siguiente pregunta principal de investigación: *¿La incorporación de juegos tradicionales en las clases permiten mejorar los procesos de interaprendizaje por áreas integradas en el subnivel de básica media del CECIB “Humberto Vacas Gómez”?* Otras preguntas que direccionaron el estudio fueron: *¿Qué actividades lúdicas utilizan los docentes en los procesos de interaprendizaje?*, *¿Cuáles son las ventajas de los juegos tradicionales dentro de los procesos de interaprendizaje?*, y *¿Cómo los juegos tradicionales mejorarían los procesos de interaprendizaje en las áreas integradas?*

Este problema se enmarca a la línea de investigación en Educación: *incorporación y tratamiento didáctico de los saberes ancestrales con enfoque educativo intercultural*, la misma que estudia problemas sobre los conocimientos, prácticas, costumbres y tradiciones de las comunidades; así como, la identidad y las diferencias con otras culturas. El estudio se alinea con la educación formal.

Objetivos de Estudio

El objetivo general de la investigación es: *Analizar de qué manera los juegos tradicionales permiten el mejoramiento de los procesos de interaprendizaje en las áreas integradas en el subnivel de básica media del Centro Educativo Comunitario Intercultural Bilingüe “Humberto Vacas Gómez” de la comunidad San Francisco de la Rinconada del Cantón Otavalo.* Este propósito de investigación se lo establece debido a que, a través de los juegos, los niños desarrollan las capacidades intelectuales, motrices, habilidades y destrezas, permitiendo su desarrollo integral con conocimientos de su propia cultura dando mayor significado y pertinencia.

Los objetivos específicos de la investigación fueron: 1) Elaborar un soporte teórico sobre los juegos tradicionales y los procesos de interaprendizaje. 2) Describir la utilización de los juegos tradicionales como estrategia de enseñanza en los procesos de interaprendizaje en el Centro Educativo Comunitario Intercultural Bilingüe “Humberto Vacas Gómez”. 3) Diseñar una propuesta didáctica utilizando juegos tradicionales para el mejoramiento de los procesos de interaprendizaje.

Justificación

El trabajo se justificó debido a la necesidad de que los docentes interculturales bilingües, conozcan la utilidad de las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza – aprendizaje. Además, que estas actividades estén enmarcadas en aspectos vivenciales propios de su cultura y cosmovisión indígena. El trabajo se realizó ya que los juegos tradicionales pueden ser una estrategia o actividad didáctica que puede permitir lograr mejores resultados de aprendizaje en los estudiantes, conjugando saberes – juegos – cultura. “El [Modelo del sistema de Educación Intercultural Bilingüe] MOSEIB que se utiliza en la educación intercultural bilingüe emplea estrategias en la que se integran los saberes y conocimientos que los estudiantes traen de las diferentes comunidades y son compartidas dentro del salón de clase” (Tenesaca-Simancas et al., 2022, p. 301).

El juego es *vida*: porque al practicarlo se desarrolla la parte afectiva, se sociabiliza, y se logra una educación activa; esto, independiente del tipo y las áreas del conocimiento. Como indica Tenesaca-Simancas et al. (2022), “los juegos tradicionales se deben incorporar dentro de las enseñanzas no solo en el área de las Matemáticas sino también en todas, ya que se pueden utilizar de manera global e integral” (p. 293); es decir, se pueden lograr aprendizajes interactivos, dinámicos y significativos.

Lara et al. (2016), señalan en su estudio realizado en Guaranda, que es notorio la escasez de herramientas pedagógicas para el correcto abordaje intercultural en los ámbitos educativos. Por esta razón, surge la necesidad de diseñar una propuesta didáctica que utilice los juegos tradicionales como una herramienta de apoyo para el desarrollo de habilidades y destrezas en los estudiantes de los diferentes niveles.

La investigación fue descriptiva con un enfoque cuantitativo, la cual recopiló información de docentes y estudiantes. El estudio determinó que tanto alumnos como profesores desconocen los juegos propios de su comunidad, como: las tortas, las

cebollitas, el quintal de papas, entre otros. Esto generó la necesidad de recuperar e implementar como herramienta didáctica a los juegos tradicionales; ya que estos, ayudan a mejorar el desarrollo cognitivo, psicomotriz, socioemocional y el lenguaje de los educandos; además, por el interés de los estudiantes por aprender de una manera diferente, y los docentes por experimentar algo novedoso que les permita enriquecer la forma de enseñar. La propuesta de los juegos tradicionales denominada “pukllashpantin yachakuni”, se considera una estrategia didáctica útil para la mejora de los procesos de interaprendizaje a la vez que se preserva la cultura.

FUNDAMENTACIÓN TEORICA

Antecedentes

En el ámbito de la educación el juego tiene un papel importante, ya que a través de este se potencializa las habilidades psicomotrices de manera natural; y es así, que los niños construyen con ayuda de la lúdica sus propios conocimientos. Kajekai-Juwa et al. (2022), en su trabajo de tipo descriptivo y transversal, relacionado con los juegos tradicionales de la cultura Shuar, y su incidencia en el desarrollo de la motricidad en los niños de quinto año de educación básica; observó el comportamiento de 15 niños por un tiempo determinado, y concluyó que es necesario fortalecer el desarrollo motriz de los niños; a la vez, fomentar los juegos de la cultura Shuar, lo que garantiza la conservación de las tradiciones de la comunidad, y los estudiantes mejoran el aprendizaje intercultural.

Otro trabajo investigativo sobre la aplicación de estrategias pedagógicas con distintos juegos, para mejorar los procesos lectores en los niños de la primera infancia, es el de Benavides y Castañeda (2020), quienes concluyen que la implementación de las estrategias pedagógicas mediadas por juegos digitales y tradicionales, inciden positivamente en el fortalecimiento de los procesos de enseñanza - aprendizaje de la lectura de los niños de primera infancia. Además, mencionan que el juego es una actividad esencial en el ser humano, y que debe ser estimulada mediante diversas experiencias que favorezcan el aprendizaje.

En el artículo científico, actividades lúdicas para el aprendizaje, en donde el investigador recopila la información de la base de datos de la Scielo y Redalyc, sobre la influencia del juego en el aprendizaje del niño en todas los niveles educativos; en sus resultados explican que el juego es una herramienta que facilita el aprendizaje y que es importante para la vida del niño, ya que apoya a la creatividad, el pensamiento crítico y las nociones básicas para la resolución de problemas (Caballero-Calderón, 2021). Además, el mismo autor menciona que últimamente, el juego ha sido olvidado tanto en los hogares como en las instituciones educativas, poniendo de lado la importancia que constituye el desarrollo psicomotriz, cognitivo, afectivo del estudiante, elementos estos que fortalecen el desarrollo integral.

En el estudio descriptivo de Tenesaca-Simancas et al. (2022), sobre los juegos tradicionales en el aprendizaje de matemáticas de niños de 5to., 6to., y 7mo., año de educación intercultural bilingüe, se reveló que a un 92,2% de los alumnos les gusta aprender matemáticas jugando, y el 100% de los encuestados considera que el

docente debe aplicar diversos juegos tradicionales dentro del salón de clases, para integrar los saberes y conocimientos de su localidad, dando importancia a la creatividad y el desarrollo del pensamiento lógico matemático.

Cáceres-Cabrera et al. (2020), en su trabajo de tipo descriptivo, no experimental, de enfoque cuantitativo y de corte transversal sobre los juegos tradicionales como estrategia metodológica en la enseñanza de matemática, utilizó como población de estudio a docentes a los cuales aplicó una encuesta para la recolección de datos. Los resultados de la investigación determinaron que los profesores aplican los juegos tradicionales solo como una actividad lúdica; pero, no como una manera de lograr aprendizaje significativo de la matemática. Además, expresan que la falta de estrategias lúdicas dentro de la enseñanza origina aburrimiento en los educandos, y ellos no se sienten motivados por aprender.

De acuerdo con Kamid et al. (2022), el niño aprende jugando, porque considera que el juego es una actividad normal dentro de la educación infantil, con la cual experimentan, descubren y conocen todo lo que les rodea de una manera lúdica y natural; además, con su práctica adquieren aprendizajes que contribuyen a su desarrollo integral. El estudio que realizaron fue explicativo, de metodología mixta, y para obtener información utilizó como instrumentos: la encuesta, la entrevista y la observación. Con los resultados comprobó la hipótesis que establece que existe diferencias significativas en el interés y la capacidad de aprender de los niños, cuando se integra el juego tradicional de la cometa con el aprendizaje de contenidos de geometría.

Epistemología de los juegos

Existen varias orientaciones teóricas para aplicar el juego en la educación (tabla 1); la de Piaget, señala que las personas construyen un nuevo conocimiento desde la experiencia pasando por los procesos de acomodación y asimilación. Para Vygotsky, el aprendizaje gira en torno a la aplicación en el aula del concepto de la zona de desarrollo próximo, en la cual se asimila hechos, saberes, y se va estableciendo una relación con el contexto sociocultural; para Smith, el juego es una acción adaptativa que pone énfasis en los valores, y ayuda a desarrollar la personalidad.

Dimensiones del juego

“El desarrollo en el niño está relacionado con las distintas dimensiones sobre las que el juego tiene un rol importante: dimensión motriz, sensorial, creativa, cognitiva, social, afectiva, emocional y cultural” (Gallardo-López y Gallardo-Vázquez, 2018, p. 10). La *dimensión afectivo-emocional* establece la necesidad de entregar afecto en los primeros años de infancia para que exista un desarrollo equilibrado. Mediante el juego se exterioriza las emociones, se desarrolla su autoestima, la autoconfianza, el autocontrol y de no practicarlo es posible que afecte su desarrollo y podría convertirse en un ser poco sociable.

La *dimensión social* es muy necesaria, ya que el niño necesita: aprender a relacionarse sin distinción de género, asimilar conductas deseables y no deseables, y

adquirir conocimientos tanto del entorno como de las personas. El elemento socializador que une lazos de amistad favorece la inserción social con la práctica de normas de convivencia y comunicación. La *dimensión cultural* señala que el niño es un ser adaptativo, y que adquiere conocimientos que van de generación en generación, lo que le permite preservar sus valores culturales; así como, conservar y practicar sus juegos tradicionales que lo emocionan y lo convierte en un ser feliz.

Tabla 1

Orientaciones teóricas del juego

Teoría/Autor	Concepción del juego	Ventajas y/o tipos
Teoría de la interpretación del juego por la estructura del pensamiento. Piaget (1945)	Consiste en el predominio de la asimilación sobre la acomodación y tiene lugar en cada una de las etapas del desarrollo del niño para estimular capacidades en sus diferentes dimensiones.	Distingue cuatro categorías de juegos: 1. juegos de ejercicios, 2. juegos simbólicos, 3. juegos de reglas y 4. juegos de construcción
Teoría socio cultural del juego Vygotsky (1933); Elkonin (1980)	Es un proceso de sustitución; la realización imaginaria, de deseos irrealizables. Ayuda al niño a crear una estructura de sentido en la que el aspecto semántico, significado de la palabra y del objeto determina su conducta.	El juego crea la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP). Establece una relación con el contexto sociocultural en el que vive el niño, en el cual se apropia de las reglas internas de los juegos y las extrapola posteriormente a su realidad. Desde esta perspectiva (escuela soviética) el objetivo del juego es aprender del mundo de las personas adultas
Teoría de la enculturación de Sutton-Smith y Roberts (1964, 1981)	Señala una relación entre los valores inculcados por una cultura y los tipos de juego que predominan. Consideran al juego como un valor adaptativo y de acomodación a la realidad que le da una esencia positiva para el desarrollo del niño y le ayuda a convertirse en adulto.	Distinguen tres tipos de juego: De destreza física, de azar y de estrategia. Esta perspectiva confiere enorme importancia a la interacción entre el medio en que vive el niño y el tipo de juego que realiza. Aprende valores, destrezas y el funcionamiento de las estructuras sociales.

Nota. Fuente: García et al. (2021)

La *dimensión creativa*, permite al ser humano mejorar la creatividad; así como, su habilidad y agilidad mental, permitiéndole “volar” su imaginación para crear juegos simbólicos. Por su parte, la *dimensión cognitiva* en el juego favorece al desarrollo del pensamiento crítico, ya que su aplicación va desde la abstracción hasta la construcción de representaciones mentales, permitiendo que se desarrolle su cerebro, situación muy importante para la adquisición de nuevos conocimientos. La *dimensión sensorial* en el juego permite al niño desarrollar sus habilidades sensoriales y motoras que lo experimentará de manera repetitiva; y la *dimensión motora*, permite su desarrollo corporal.

Es por esta razón, que se afirma que el niño aprende jugando, recalcando el valor de la lúdica en el entorno educativo; lo que genera la necesidad de implementar actividades didácticas como la de los juegos tradicionales, para el desarrollo del

proceso de interaprendizaje a través del sistema de conocimientos enmarcado en el modelo pedagógico del MOSEIB, instituidos por las unidades educativas interculturales bilingües. Para la práctica educativa es necesario tomar en cuenta estas dimensiones del juego relacionadas con las fases del conocimiento: dominio, aplicación, creación y socialización.

¿Qué son los juegos tradicionales?

Cara y Martínez (2020), definen a los juegos tradicionales como aquellos que “transmiten los valores de la cultura de un pueblo y que son capaces de perdurar en el tiempo” (p. 30). Estos juegos son una herencia que se transmiten de generación en generación convirtiéndose en parte de la vida de los habitantes de la comunidad, los cuales se encuentran profundamente arraigados en la cultura. El juego como un conjunto de acciones universales está presente en cualquier cultura, y se caracteriza por que su práctica puede ayudar al desarrollo integral del ser humano.

Según Espinoza (2022), el juego puede ayudar a generar conocimientos, ya que posee una serie de características propias que los identifica, al ser participativo orienta al bienestar y al placer de los niños; además, está sujeto a reglas simples, y se puede vincular con los aspectos culturales, locales y regionales, conservando la identidad de los pueblos. Para la práctica de los juegos tradicionales debe haber el compromiso tanto de padres familia como de maestros, ya que los objetivos son el aprendizaje significativo y el fortalecimiento de valores e identidad cultural de la comunidad

Clasificación de juegos tradicionales

Los estudiantes tienen derecho a ocupar su tiempo libre en la recreación, con la práctica de juegos, deporte y la realización de actividades físicas. Los juegos pueden realizarse de acuerdo con el número de personas, su edad, conocimientos, la infraestructura y recursos con los que se cuentan. Según Espinoza (2022), los juegos pueden ser: colectivos, individuales, con objetos de la naturaleza, verbales (que pueden utilizar la lengua materna), y con partes del cuerpo,

- *Colectivos*, son aquellos juegos que requieren de dos personas en adelante, como ejemplo de juegos tradicionales de este tipo se tienen: las ollitas, las tortas, las cebollitas, tanta ukucha (el pan y el ratón), la rayuela, las canicas, el quintal de papas, entre otros.
- *Individuales*, son los juegos que no necesitan de un compañero para practicarlos, y como ejemplo tenemos: al zumbambico, el trompo, la rayuela, entre los principales.
- *Con Objetos*, los cuales para practicarlos requieren de un objeto ajeno al cuerpo para realizar determinadas destrezas. Estos juegos incluyen actividades como: saltar la cuerda, la carrera de sacos, el trompo, el juego de canicas, volar una cometa, la rayuela, las tortas, etc.

- *Verbales*, estos juegos utilizan las palabras, en los cuales pueden participar parejas o grupos; entre estos se tienen a las adivinanzas, el telegrama, el teléfono descompuesto, la gallinita ciega.
- *Juegos con partes del cuerpo*, se utiliza el cuerpo como recurso para jugar, y pueden ser practicados por parejas o grupos que compiten, en donde queda un solo ganador. Entre ellos tenemos: piedra, papel o tijera, los pares o nones, las rondas, entre otros.

El valor cultural de los juegos tradicionales

En cuanto al valor cultural y educativo, Cara y Martínez (2020), expresan que, en cualquier época y lugar, los seres humanos hemos tenido que aprender a integrarnos a la sociedad. Hablar, escribir, utilizar objetos de uso doméstico, normas sociales, actitudes, valores, son algunos de los aprendizajes que requerimos para integrarnos. También el juego ha sido muy utilizado para la integración, y son practicados quizás por todas las personas del mundo. Obviamente, existen diferencias en sus reglas o formas de practicarlo; y también, por el lugar y la cultura de la comunidad donde se desarrollan los juegos. Sin embargo, la esencia del juego se conserva en todas partes, y su práctica aporta al desarrollo de una serie de aspectos socioculturales, proporcionando información para entender la cosmovisión y las costumbres de un pueblo y nacionalidad. Por esta razón, los juegos tradicionales tienen su propio significado, con una fuerte connotación como transmisor de los aspectos culturales.

¿Qué es el interaprendizaje?

Según la Real Academia de la Lengua, la expresión "inter" implica entre o en medio; y "aprendizaje", es la acción y el resultado de estudiar algún arte, oficio u otra cosa. El término "interaprendizaje", combina la expresión "Inter" como prefijo agrupado a la palabra "Aprendizaje", y refiere a la naturaleza dual del conocimiento, en la que una persona interactúa con otra, impartiendo o transmitiendo conocimientos; y a la vez, aprende de ella (Humerez y Barrios, 2019).

El proceso de interaprendizaje es definido como una interacción entre dos personas utilizando cualquier medio de comunicación. Su objetivo es influir positivamente entre sí, y mejorar los procesos de aprendizaje. La interacción que el educador mantiene con el alumno o grupo de alumnos inicia con una relación de intercambio de experiencias. “En el sentido pedagógico, la interacción entre pares promueve las relaciones óptimas de los estudiantes entre sí, generando que intercambien experiencias mediante el diálogo y se logre un aprendizaje colaborativo” (Sánchez, 2022, p. 4).

Para Vásquez y Rodríguez (2018), “El interaprendizaje es aquel proceso que permite fortalecer el aprendizaje mediante la asignación de roles entre los miembros integrantes de un grupo con el fin de que los involucrados logren alcanzar sus metas trazadas” (p.33). Yamberla (2022), dice que el interaprendizaje es el proceso por el cual se obtiene el aprendizaje significativo, y “los estudiantes aprenden y absorben sus

conocimientos mediante los materiales que usan y las estrategias que emplea el maestro en el desarrollo de la clase” (p.7).

Según Humerez y Barrios (2019), el proceso de enseñanza - aprendizaje (PEA) se centra en el estudiante, y el docente imparte el conocimiento; mientras que, en el proceso de interaprendizaje (PIA), al estudiante se le considera como autor principal de su conocimiento, y el docente aprenderá del estudiante y de su experiencia.

Tipos de interaprendizaje

Dentro de los tipos de interaprendizaje tenemos al colaborativo, que según Cabrera (2020), surgió por primera vez del trabajo de Vygotsky (psicólogo del siglo XX), el cual planteaba la idea de que, aunque haya cosas que seamos incapaces de aprender de manera individual, con ayuda externa se pueden alcanzar. Por esta razón, el juego se enmarca como una actividad colaborativa, la cual es socialmente interactiva y participativa; con su práctica, se logra conseguir aprendizajes significativos; es decir, el juego es una acción recíproca colaborativa.

El aprendizaje colaborativo, es un proceso educativo mediante el cual los estudiantes trabajan juntos en pequeños grupos hacia un objetivo común. Este es un enfoque donde el principal protagonista es el estudiante, se deriva de las teorías del aprendizaje social de Bandura, y del enfoque socio - constructivista (Abanto, 2022). Para que el aprendizaje colaborativo sea efectivo, la enseñanza debe ser considerada como un proceso de desarrollo integral. En este contexto el maestro ya no es un ente transmisor de conocimientos; sino, es el facilitador del aprendizaje, en el cual el niño o adolescente es el centro del proceso educativo. Esta situación implica que se debe crear y gestionar experiencias de aprendizaje significativas para estimular su pensamiento; es decir, utilizar problemas del mundo real, tareas definidas, guiadas con objetivos específicos, claros y precisos.

Otro proceso de interaprendizaje es el cooperativo, que según Pérez et al. (2021), “es en esencia una metodología de corte activo en la cual los estudiantes desarrollan actividades de aprendizaje en pequeños grupos con miras a maximizar sus aprendizajes favoreciendo cualitativamente el desarrollo de habilidades sociales” (p.8). Cabe señalar que el trabajo en equipo es importante como herramienta metodológica dentro del aula, ya que permite desarrollar una serie de competencias en la formación del estudiante. El aprendizaje cooperativo incide en la participación eficaz de todos los estudiantes en el PEA, al lograr un mayor protagonismo, favoreciendo la interacción entre pares.

Estrategia didáctica

Para Lucas y Delgado (2022), la estrategia didáctica “es un proceso planificado de enseñanza en el cual el docente selecciona los métodos, las técnicas y actividades de las cuales puede hacer uso para lograr los objetivos de aprendizaje” (p. 515), Las estrategias son útiles tanto para el aprendizaje como para la enseñanza, su adecuada selección y eficacia se demuestra cuando en el aula hay motivación de esta manera logrando los resultados esperados de aprendizaje. Baque-Reyes y Portilla-Faican

(2021), expresan que la estrategia didáctica para la enseñanza y el aprendizaje son herramientas que permiten un cambio en los modelos educativos, promoviendo la aplicación de técnicas que optimicen y desarrollen los saberes y conocimientos de los alumnos.

El juego como estrategia didáctica

El juego puede ser utilizada como una estrategia en el cual, el alumno es el protagonista principal, el mismo participa de una manera activa; por esta razón, es importante motivarlo para que practique y desarrolle actividades de su propio interés. También es útil para fomentar los valores el mismo que servirá para la construcción de su identidad personal y social. En cada juego se concebirá un aprendizaje que de alguna manera genere placer y sano esparcimiento. Los niños aprenden mejor y rápidamente cuando utilizan los juegos como recurso didáctico, además, participan de manera desinteresada en actividades divertidas que le permiten adquirir conocimientos al incrementar las funciones cognitivas, físicas y emocionales (Zapata, 2022).

El juego como estrategia de aprendizaje fortalece el crecimiento integral de los niños, aportando a su desarrollo cognoscitivo - lingüístico, socioafectivo y físico-motriz. Yamberla (2022), menciona que “el juego es una estrategia muy importante en la vida de las personas, especialmente en el desarrollo de los niños y adolescentes, porque contribuye a los aspectos afectivo-social, emocional, psicomotriz e intelectual” (p.9). Vargas (2014), por su parte aconseja, aprovechar las oportunidades que brinda el entorno social, natural y el patrimonio cultural presente en cada localidad, ya que son de fácil acceso y bajo costo para realizar una actividad escolar; esto, con el fin de tener una variedad de recursos y materiales para la planificación de las estrategias didácticas. Esta acción promueve y fortalece la identidad cultural de los estudiantes; es por esta razón, que en este trabajo se tomó en cuenta los juegos de la localidad, para fortalecer y aprovechar la riqueza cultural en la enseñanza.

Áreas integradas

El currículo intercultural bilingüe, es una herramienta de planificación de los procesos de enseñanza-aprendizaje, que es diseñada por el Ministerio de Educación del Ecuador (MINEDUC), a través de la Subsecretaría de Educación Intercultural Bilingüe y la Etnoeducación (SEIBE). La revisión curricular del año 2016 permitió en los currículos interculturales bilingües incorporar elementos de la cultura y la lengua, aspectos de mucha relevancia para los pueblos y nacionalidades indígenas del país (MINEDUC, 2017). La SEIBE contribuye al fortalecimiento de un Estado Plurinacional e Intercultural, constituyéndose el eje fundamental para conseguir la equidad social, económica, productiva, a favor de la democratización de la sociedad.

Según Bautista y Lima (2021), la propuesta curricular de la Educación Intercultural del Ecuador se diseña por “áreas integradas que fomentan la recuperación, desarrollo, integración de contenidos, teorías de aprendizaje y valores [las cuales] dan acceso al proceso de desarrollo cognitivo lógico del conocimiento de acuerdo con los niveles y edades respectivamente” (p.25). El currículo intercultural incorpora 75 unidades de aprendizaje. Para la Educación Infantil Familiar y Comunitaria (EIFC), se

estudia de la unidad 1 a 7 (Inicial Uno); de la 8 a la 10 para Inicial 2; Inserción a Procesos Semióticos (IPS) de la unidad 11 a la 15. Fortalecimiento Cognitivo Afectivo y Psicomotor (FCAP) de la unidad 16 a la 33; Desarrollo de Destrezas y Técnicas de Estudio (DDTE) de la 34 a la 54; y. el Proceso de Aprendizaje Investigativo (PAI), se estudia de la unidad 55 a 75.

En el currículo se incorporan otros elementos como: los objetivos, las competencias con criterios de desempeño, los criterios de evaluación y los estándares educativos del currículo nacional; esto de acuerdo con el marco normativo de la educación del país, ya que se considera que los conocimientos en el proceso educativo no están aislados. Las áreas integradas de la SEIBE están conformadas por: Lengua y Literatura de la Nacionalidad (Kichwa), Matemáticas, Lengua y Literatura Castellana, Estudios Sociales, Ciencias Naturales, Educación Física, Educación Cultural y Artística.

7. METODOLOGÍA

Enfoque, Nivel, Diseño y Tipo de Investigación.

La investigación sobre los juegos tradicionales para el desarrollo del proceso de interaprendizaje por áreas integradas en el subnivel básica media, fue realizado en el Centro Educativo Comunitario Intercultural Bilingüe “Humberto Vacas Gómez” de la comunidad kichwa San Francisco de la Rinconada, del cantón Otavalo. Para el estudio se aplicó el enfoque cuantitativo, ya que se obtuvo y analizó información numérica de la problemática educativa planteada (Martins y Palella, 2012).

El nivel de investigación fue descriptivo, el cual consiste en la recolección de datos para responder preguntas concernientes a una situación común de los sujetos del estudio. “Un estudio descriptivo determina e informa los modos de ser de los objetos, fenómenos o hechos”. (Gay, 1996, p. 249). El diseño de la investigación fue no experimental, ya que no se modificó las variables de estudio; simplemente se conoció la realidad institucional con respecto al problema de los juegos y el interaprendizaje.

El tipo de investigación del trabajo fue de campo que, según Arias, F. (2012), corresponde al uso de datos primarios que son facilitados por la población de estudio y se acude al lugar de los hechos para recopilarlos; además, se utilizó datos secundarios que fueron tomados de textos bibliográficos de distintos autores del campo educativo, los mismos que fueron útiles para describir situaciones de aprendizaje e incorporar actividades lúdicas.

Población, Muestra y Tipo de Muestreo

Para Posso (2013), la población es el “conjunto de unidades de las que se desea obtener la información y sobre las que se van a generar conclusiones” (p.105). Estas unidades deben tener características comunes observables en el lugar y tiempo determinados. La población de estudio se conformó de 43 individuos, integrados por 36 estudiantes del subnivel de básica media y 7 docentes de la CECIB “Humberto Vacas Gómez”. Arias (2012), menciona que “si la población por el número de

unidades que la integran resulta accesible en su totalidad no será necesario extraer una muestra” (p. 83). Es por esto, que se trabajó con toda la población objetivo, los cuales proporcionaron la información relevante sobre el tema de juegos e interaprendizaje.

Técnicas e instrumentos de recopilación de los datos.

La técnica de investigación utilizada fue la encuesta, y el instrumento de recopilación de datos fue un cuestionario que se aplicó de forma presencial a los docentes y estudiantes de educación básica media del centro educativo (esto, porque la población no cuenta con los recursos tecnológicos). La encuesta estuvo estructurada por 12 preguntas cerradas con respuestas de opción múltiple destinadas a los docentes y 10 a los estudiantes, para lo cual se utilizó la escala de *Likert*, excepto la 6,7,10,11(docentes) y la 3 (estudiantes) sobre los juegos y el interaprendizaje. Para lo cual se entregó cuestionarios impresos, y el tiempo promedio empleado por los niños de 9 a 11 años fue de 30 minutos, y de 15 por los docentes. El procesamiento de datos se lo realizó utilizando una hoja electrónica *Excel*, y la presentación se hizo en tablas y gráficos estadísticos.

Validación y confiabilidad de datos

Según Sánchez (2017), “un instrumento es válido si comprueba o mide aquello que pretendemos medir” (p.1), es decir las preguntas deben tener relación con los objetivos de la investigación; para esto, los instrumentos fueron validados por dos magísteres y un Ph.D. en el campo de la educación, los mismos que tomaron en cuenta los siguientes aspectos: claridad en la redacción, orden lógico, opciones de respuestas adecuadas, lenguaje acorde al encuestado y relación de las preguntas con el objetivo, obteniendo un valor de 4.81 (estudiantes) y 4.86 (docentes) sobre 5,00 puntos, lo que equivale a aplicable.

Un instrumento es confiable cuando los datos obtenidos no varían significativamente. Sánchez, menciona que “la confiabilidad consiste en determinar hasta donde las respuestas de un instrumento de medición aplicado a un conjunto de individuos son estables independientemente del individuo que los aplique y en el tiempo aplicado” (2017, p. III). Para determinar la confiabilidad del cuestionario se calculó con el uso de EXCEL el alfa de Cronbach (coeficiente de confiabilidad) cuyo resultado fue de 0.88, lo que determinó que los datos obtenidos con el instrumento de investigación son confiables para el estudio, ya que su valor es mayor que 0,6.

8. PRESENTACIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

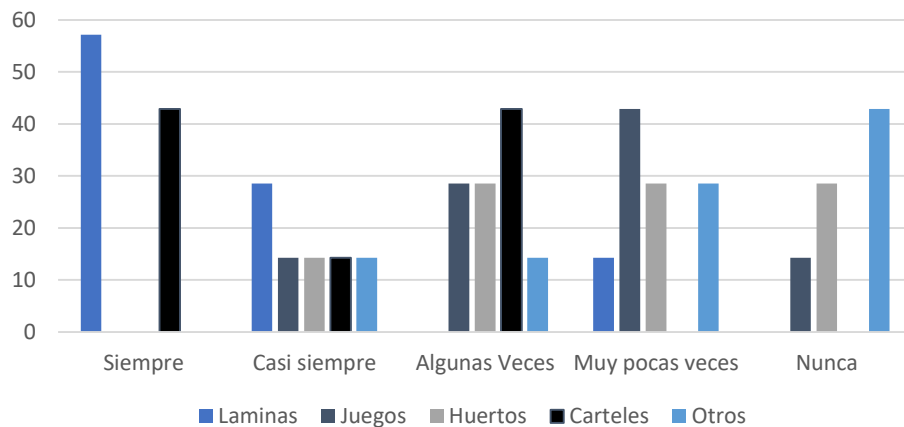
A continuación, se presentan los resultados y la discusión de la información obtenida a través de la encuesta aplicada a los niños del subnivel de básica media; así como, al personal docente del Centro Educativo Comunitario Intercultural Bilingüe “Humberto Vacas Gómez”. Los datos proporcionados fueron analizados en dos áreas: el interaprendizaje y los juegos tradicionales como estrategia didáctica, para su presentación se utilizó las tablas y diagramas de barras con su respectiva interpretación.

Presentación de los Resultados del Cuestionario Aplicado a Estudiantes y Docentes.

Pregunta 1. *De los siguientes recursos. ¿Cuál utiliza con mayor frecuencia para mejorar el proceso de interaprendizaje con sus estudiantes?*

La primera pregunta relacionada a los recursos utilizados con mayor frecuencia para mejorar el interaprendizaje en estudiantes de básica media; se observa que la mayoría de los docentes, el 85,7% utilizan láminas siempre o casi siempre, seguido de un 60,2% de profesores que usan carteles. Por otro lado, el 57,2% de maestros indican que solo utilizan el juego como recurso didáctico muy pocas veces o nunca (Figura 1). Los otros recursos como huertos son utilizados por los docentes en menores porcentajes.

Figura 1
Recursos utilizados por los docentes



Nota. Fuente: Docentes-CECIB” Humberto Vacas Gómez” (2023)

Pregunta 2: *¿Cuál de estos juegos tradicionales propios de la localidad, conoce usted?*

Tabla 2
Nivel de conocimiento de juegos tradicionales de la localidad por los estudiantes.

Juegos tradicionales	Mucho (%)	Lo suficiente (%)	Algo (%)	Poco (%)	Nada (%)
Tortas	13.9	5.6	13.9	13.9	<u>52.8</u>
Cebollitas	2.8	5.6	5.6	8.3	<u>77.8</u>
Quintal de papas	36.1	5.6	8.3	11.1	38.9
Rayuela	16.7	13.9	2.8	13.9	<u>52.8</u>
Las ollitas	16.7	5.6	11.1	11.1	<u>55.6</u>
El gato y el ratón	<u>61.1</u>	22.2	2.8	11.1	2.8
Canicas	<u>66.7</u>	11.1	11.1	2.8	8.3
La cometa	30.6	19.4	19.4	19.4	11.1
El trompo	<u>55.6</u>	11.1	11.1	13.9	8.3
Encostalados	30.6	13.9	19.4	13.9	22.2

Nota. Fuente: Estudiantes-CECIB “Humberto Vacas Gómez” (2023)

A la pregunta realizada a los estudiantes: si conoce los juegos propios de su localidad, las respuestas del 83,3% fue que conoce mucho y lo suficiente el juego del gato y el ratón, el 77,8% el de las canicas, y un 66,7% mencionan el juego del trompo. Por el contrario, los alumnos dicen que conocen poco y nada los juegos autóctonos de la cebollita (con un 86,1%), las ollitas y las tortas con el 66,7%, y finalmente el quintal de papas con un 50% (tabla 2).

Tabla 3

Nivel de conocimiento de juegos tradicionales de la localidad por los docentes.

Juegos	Mucho (%)	Lo suficiente (%)	Algo (%)	Poco (%)	Nada (%)
Tortas	0	42.9	28.6	14.3	14.3
Cebollitas	0	0	42.9	<u>42.9</u>	14.3
Quintal de papas	0	0	14.3	<u>42.9</u>	<u>42.9</u>
Rayuela	14.3	0	<u>71.4</u>	0	14.3
Las ollitas	14.3	14.3	<u>71.4</u>	0	0
El gato y el ratón	<u>57.1</u>	14.3	28.6	0	0
Canicas	14.3	42.9	42.9	0	0
La cometa	0	<u>57.1</u>	28.6	0	14.3
El trompo	0	<u>71.4</u>	28.6	0	0
Encostalados	<u>42.9</u>	42.9	14.3	0	0

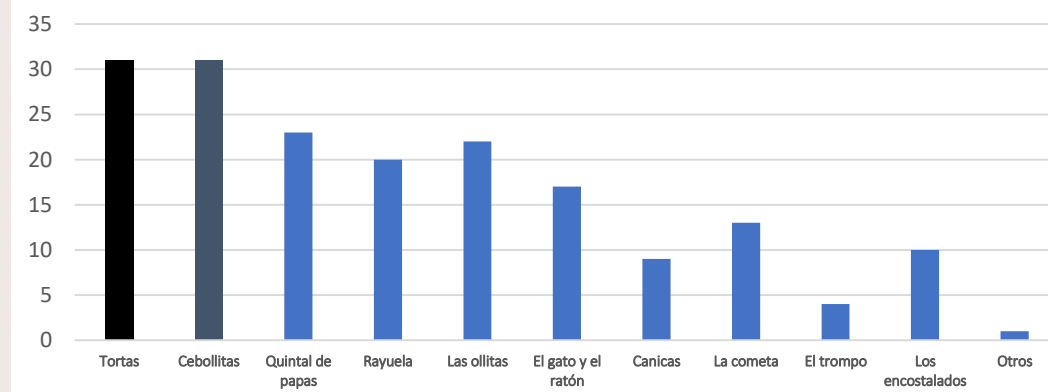
Nota. Fuente: Docentes -CECIB “Humberto Vacas Gómez” (2023)

Las repuestas de los docentes a esta pregunta de qué juegos tradicionales conocen, la mayoría contesta que conocen entre mucho y lo suficiente el juego del gato y el ratón, con un 71,4%, y los encostalados con el 85,8% (tabla 3). Por otra parte, los profesores desconocen y opinan que conocen poco o nada los juegos como el de la cebollita (el 57,2%), el quintal de papas (en un 85,8%). Esto demuestra que existe un desconocimiento de algunos juegos tradicionales que pueden ser utilizados didácticamente, y que requieren ser recuperados y fortalecidos en la tarea educativa.

Pregunta 3: *¿Cuál de estos juegos tradicionales, le gustaría jugar? Seleccione cinco.*

Figura 2

Juegos tradicionales que le gustaría jugar a los niños.



Nota. Fuente: Estudiantes-CECIB “Humberto Vacas Gómez” (2023)

A la pregunta, cuál de estos juegos prefieren jugar, la mayoría de los estudiantes seleccionaron al juego de las tortas (el 86,1%), las cebollitas (el 86,1%), quintal de papas (63,9%), y las ollitas (el 61,1%). Aunque, en la pregunta anterior (tabla 2) respondieron que no conocían estos juegos propios de la localidad; sin embargo, demuestran interés por aprender, lo cual se debe aprovechar para insertar estos juegos de una manera didáctica, y preservar la cultura (Figura 2). Existen otros juegos que son sus preferidos como: las canicas, los encostalados el trompo; pero, sus porcentajes son menores.

Pregunta 4: *¿Con que frecuencia el docente aplica en clase los juegos tradicionales?*

En cuanto a la aplicación de juegos tradicionales en clase, se puede indicar que la mayoría de los docentes (el 57,1%), dicen que utilizan algunas veces este recurso; mientras, el 41,7% de los estudiantes, indican que nunca lo practican (tabla 4). Estos resultados evidencian la falta de aplicación de los juegos como recursos didácticos en horas de clase.

Tabla 4
Aplicación de los juegos tradicionales en clase.

Categorías	Docentes (%)	Estudiantes (%)
Siempre	0	0
Casi siempre	0	2.8
Algunas Veces	<u>57.1</u>	19.4
Muy pocas veces	42.9	36.1
Nunca	0	<u>41.7</u>
Total	100	100

Nota. Fuente: Estudiantes y Docentes-CECIB “Humberto Vacas Gómez” (2023)

Respecto a la pregunta 5 *¿cuál es la mayor dificultad que usted encuentra al momento de desarrollar las actividades lúdicas con sus estudiantes?*, el 71,4% de los docentes, expresaron que el mayor inconveniente que se presenta al momento de aplicar juegos es la falta de tiempo, tomando en cuenta que en las instituciones rurales no se cuenta con los docentes para cubrir todas las áreas de estudio; razón por la cual, toda la responsabilidad recae en el mismo profesor (tabla 5).

Tabla 5
Dificultad para desarrollar actividades lúdicas.

Categorías	Porcentaje (%)
Espacio inadecuado	0.0
Desconocimiento de técnicas	14.3
Falta de medios	14.3
Falta de tiempo	<u>71.4</u>
TOTAL	100

Nota. Fuente: Docentes-CECIB “Humberto Vacas Gómez” (2023)

En la pregunta 6, que se consultó a los profesores: *¿Qué cantidad de tiempo utiliza en la ejecución de los juegos con sus alumnos en una hora clase?, el 57,1% dicen que emplean entre 6 a 10 minutos (tabla 6), valor que determina el poco tiempo que los profesores utilizan en actividades lúdicas, las cuales no necesariamente son físicas.*

Tabla 6

Tiempo estipulado para ejecutar los juegos.

Categorías	Porcentaje (%)
De 1 a 5 minutos	28.6
De 6 a 10 minutos	<u>57.1</u>
De 11 a 15 minutos	14.3
Durante todo el proceso	0.0
TOTAL	100

Nota. Fuente: Docentes-CECIB “Humberto Vacas Gómez” (2023)

Pregunta 7: ¿Cree usted que los juegos tradicionales ayudan a aprender mejor?

A la pregunta: si los juegos tradicionales ayudan a aprender mejor, la mayoría de los docentes y estudiantes en un porcentaje similar del 85,6%, responden que sí puede ayudar mucho y lo suficiente los juegos en el aprendizaje (tabla 7). Estas respuestas positivas determinan la necesidad de insertar tareas lúdicas en la labor docente para mejorar los procesos de interaprendizaje. En cuanto a la pregunta: *¿En qué momento de las fases del sistema de conocimiento del MOSEIB, utiliza los juegos tradicionales?, la totalidad de docentes contestan que lo emplean en la fase del dominio del conocimiento.*

Tabla 7

Aprendizaje a través de los juegos tradicionales.

Categorías	Docentes (%)	Estudiantes (%)
Mucho	42.9	58.3
Lo suficiente	42.9	27.8
Algo	14.3	11.1
Poco	0	2.78
Nada	0	0
Total	100%	100%

Nota. Fuente: Estudiantes y Docentes-CECIB “Humberto Vacas Gómez” (2023)

Pregunta 8: ¿Cuál de estas habilidades básicas cree usted que los juegos tradicionales le ayudan a desarrollar?

Los resultados de la pregunta que indagó las habilidades básicas que se pueden desarrollar con la utilización de los juegos en clase, determinan que todos los profesores consideran que las dimensiones de mayor desarrollo serían el afectivo social y el psicomotriz es decir el 100% (tabla 8). Con menor porcentaje, el 57,1% de profesores consideran que el desarrollo del lenguaje sería la tercera dimensión que desarrollarían los estudiantes con la aplicación del juego; y finalmente, el 42,9%

considera que el aspecto cognitivo sería el de menor desarrollo con la aplicación de los juegos.

Tabla 8

Dimensiones básicas para el proceso del interaprendizaje

Categorías	Docentes (%)	Estudiantes (%)
Afectivo-social	100	94.5
Cognitivo	42.9	97.2
Psicomotriz	100	97.2
Desarrollo del lenguaje	57.1	100

Nota. Fuente: Estudiantes y Docentes-CECIB “Humberto Vacas Gómez” (2023)

Por su parte el total (100%) de estudiantes consideran que la habilidad que más alcanzarían con el juego es la comunicacional (tabla 8); seguido de las habilidades cognitivo y el psicomotriz (con el 97,2%). Las habilidades que menos desarrollarían sería la afectiva social (con el 94,5%).

Pregunta 9: *¿De qué manera le gustaría jugar en la escuela?*

Respecto a la pregunta sobre la preferencia de juegos: individual, en pareja o en grupo; el 63, 8% de estudiantes, indican que prefieren siempre o casi siempre el juego de forma grupal; seguido del 58,4%, que eligen jugar en parejas, y un 25,0% de los niños, que optan el practicar de forma individual (tabla 9). El juego requiere de la interacción entre personas para lograr el intercambio de experiencias, y de un ambiente armónico para su desarrollo.

Tabla 9

Preferencias para la interacción.

Indicador	Siempre (%)	Casi siempre (%)	Algunas veces (%)	Muy pocas veces (%)	Nunca (%)
Individual	8.3	16.7	19.4	16.7	<u>38.9</u>
En pareja	<u>41.7</u>	16.7	25.0	8.3	8.3
Grupal	<u>44.4</u>	19.4	27.8	8.3	0.0

Nota. Fuente: Estudiantes-CECIB “Humberto Vacas Gómez” (2023)

Pregunta 10: *¿Le gustaría que su docente tutor, tenga una guía de juegos tradicionales para la aplicación en clase?*

En relación con la pregunta: si le gustaría contar con una guía de juegos tradicionales aplicables en su clase, los docentes mencionan en un 71,4% definitivamente sí; de igual manera, los estudiantes en un 83,3%, expresan definitivamente sí (tabla 10). Estos resultados demuestran el interés por mejorar el interaprendizaje basada en actividades lúdicas.

Tabla 10

Interés por aplicar una guía lúdica con pertinencia cultural

Categorías	Docentes (%)	Estudiantes (%)
Definitivamente sí	71.4	83.3
Probablemente sí	28.6	16.7
Indeciso	0	0
Probablemente no	0	0
Definitivamente no	0	0
Total	100	100

Nota. Fuente: Estudiantes y Docentes-CECIB “Humberto Vacas Gómez” (2023)

Discusión de Resultados

Luego de la presentación e interpretación de resultados, se pudo evidenciar ciertas características del área de juegos tradicionales, a criterio de los estudiantes y docentes. Los alumnos mencionan que conocen poco o nada los juegos propios de la comunidad, como: las tortas (86,1%), cebollitas (66,7%) y el quintal de papas (50%); mientras que, los profesores indican en un 57,2% (cebollitas) y el 85,8% (quintal de papas), razón por la cual surge la necesidad de recuperar y fortalecer dichos juegos.

El juego que conocen tanto los docentes como estudiantes es el gato y el ratón en un 83,3% y 71,4% respectivamente. Los alumnos por su parte, pese al desconocimiento de algunos de los juegos citados, indican estar muy interesados por aprender y experimentar en sus enseñanzas una forma novedosa de enriquecer sus conocimientos. Tal como lo menciona Vilema (2020), es necesario implementar los juegos tradicionales ecuatorianos en las aulas; lo contrario, generaría la pérdida de identidad, y sobre todo la motricidad, fundamental para su desarrollo integral.

García et al. (2021), señala que el juego es concebido como un intercambio de experiencias en la cual interactúan de forma divertida un grupo de personas. Los resultados del estudio determinan que los estudiantes prefieren jugar en pareja (58,4%) y en grupo (63,8%) siempre o casi siempre. Es muy importante la interacción entre el medio natural y el tipo de juego; además, se puede aprender: valores, destrezas y el funcionamiento de las estructuras sociales. Por esto, se requiere de una guía didáctica en la cual puedan apoyarse los docentes y estudiantes para desarrollar las actividades lúdicas; y de esta manera, logren aprendizajes significativos. Cáceres et. al (2020), menciona que es importante que los juegos cautiven al estudiante y fortalezcan sus destrezas y habilidades lo cual favorecería al mejoramiento del desempeño escolar.

En cuanto a la segunda dimensión: el interaprendizaje, se puede decir que el 85,7% de los docentes utilizan láminas siempre o casi siempre; dejando de lado al juego como una forma de enseñar; es decir, no lo consideran como un recurso importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje, a pesar de que teóricamente se establece que el niño aprende jugando. Góez et. al (2022), demostró que existen pocos docentes que aplican juegos; y esto se debe entre otras razones, a que no cuentan con suficientes espacios de recreación; es por ello, que la práctica de juegos tradicionales

se puede utilizar como recursos didácticos para fomentar la adquisición de conocimientos dentro y fuera del salón de clase.

Melo y Hernández (2014), sostienen que el juego no solo sirve para desgastar energía o como distracción en el diario convivir; sino, también permite el desarrollo cognitivo, la construcción de las relaciones sociales, el desarrollo de lenguaje tanto en kichwa como en castellano; y puede aportar a resolver algunos problemas de conocimientos e interrelaciones mientras se juega y se divierte. Es importante señalar que la institución educativa motivo de investigación es pequeña, y no cuenta con suficiente personal para cubrir todas las áreas estudio; generando la falta de tiempo para no poder realizar ciertas actividades físicas y lúdicas lo cual es desfavorable.

Tanto docentes como estudiantes coinciden que los juegos ayudan a desarrollar la parte afectiva, social, cognitiva, psicomotriz, y por su puesto el desarrollo del lenguaje, resaltando lo afectivo social y el psicomotriz en un 100% (maestros) y el desarrollo del lenguaje en un 100% (alumnos). Al respecto Capcha y Barzola (2021), en sus estudios concluyeron que el “juego tradicional logra desarrollar la motricidad con actividades lúdicas propiciando a la interacción y participación de los estudiantes permitiendo lograr satisfactoriamente su desarrollo corporal ya que los juegos tienen valor cultural” (p.69).

Finalmente, los resultados establecen que los docentes con un 71.4% y los estudiantes con un 83,3%, están dispuestos y motivados por contar con una guía didáctica (basada en el Modelo Pedagógico Intercultural Bilingüe), con la cual se pueda planificar la ejecución de los juegos tradicionales propios de la localidad para preservarlos, y la vez, como recurso metodológico para el mejoramiento de procesos de enseñanza -aprendizaje. Arija (2021), resalta la teoría de Piaget, y explica que el niño es quién debe construir los conocimientos, considerando al juego como una herramienta que estimula el desarrollo cognitivo; también señala a Vygotsky quién sostiene que el desarrollo y conocimientos de los niños se relacionan con el contexto sociocultural.

9. PROPUESTA PARA LA APLICACIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES

En la investigación sobre “*Juegos tradicionales para el desarrollo del proceso de interaprendizaje por áreas integradas en el subnivel de básica media*” del CECIB “Humberto Vacas Gómez” del cantón Otavalo, año 2022-2023 se evidenció la necesidad de implementar actividades para buscar la mejora en los aprendizajes; y, teóricamente se ha demostrado que el niño aprende jugando.

Es por esto, que los docentes requieren de una guía para que, a través del juego, incorporar saberes y conocimientos vivenciales que representan la memoria de un pueblo. El reto, es perfeccionar su didáctica para que sus alumnos mejoren el rendimiento escolar y los aprendizajes tengan un profundo significado. El trabajo de investigación también determinó que existe un gran porcentaje de estudiantes que están de acuerdo en que se utilicen los juegos como recurso didáctico para mejorar

sus aprendizajes; además, consideran que con la práctica de juegos ancestrales se fomentaría la identidad y cultura ancestral.

La propuesta de juegos tradicionales como un recurso o estrategia didáctica pretende desarrollar de mejor manera los interaprendizajes de una forma dinámica, provocando cambios en los comportamientos de los estudiantes en el aula. Esto, para pasar de los aprendizajes memorísticos tradicionales, a un proceso interactivo, dinámico de permanente comunicación, en la cual desarrolle la psicomotricidad, los conocimientos, las actitudes; y quizá lo más importante el rescate y fortalecimiento de juegos propios de la localidad como: la cebollita, las tortas, las ollitas, la rayuela, el quintal de papas, que lo practicaban sus padres o abuelos, y que están siendo olvidados.

Objetivos.

La propuesta de juegos tradicionales que se la denomina “Pukllashpantin yachakuni” (jugando aprendo), tiene por objetivo orientar al docente y al estudiante en la utilización de los juegos tradicionales para mejorar los aprendizajes en las áreas integradas; preservar y fortalecer la utilización de estos juegos ancestrales. La guía pretende ser una herramienta de apoyo al docente para desarrollar habilidades cognitivas, afectivas y psicomotrices de una manera práctica y divertida con los niños del subnivel de básica media.

Los objetivos específicos de la propuesta son: facilitar la labor docente con la utilización de la guía para una mejor interacción social; lograr que los educandos disfruten y aprendan de una forma entretenida los aprendizajes de las áreas integradas; y, concientizar a la comunidad educativa sobre el rescate y fortalecimiento de los juegos tradicionales en la evolución del interaprendizaje.

Desarrollo Metodológico.

Una de las características del MOSEIB, es su flexibilidad; razón por la cual, el docente puede planificar con pertinencia cultural de acuerdo con las necesidades del educando; e integrando las áreas de: Lengua y Literatura, Matemáticas, Ciencias naturales y Estudios Sociales. La propuesta en la cual se incluye la planificación semanal de clases incorpora los dominios y fases para lograr afianzar los conocimientos mediante la lúdica:

- *Dominio del conocimiento.* Implica el desarrollo intelectual mediante la observación del entorno, uso de recursos lúdicos, creando conflictos cognitivos en base a preguntas.
- *Aplicación del Conocimiento.* Con conocimientos previos, se desarrolla la producción, reproduce, analiza y define acciones con la utilización de la imaginación.
- *Creación del Conocimiento.* Desarrolla la imaginación, el ingenio, fantasía, sentimientos; además inventa, modifica y crea ensayos.

- **Socialización.** Estos conocimientos creados requieren de ser validados, mediante exposiciones, juegos, ferias, encuentros culturales, para lo cual es necesario optimizar la comunicación en su propia lengua.

Implementación y evaluación de la propuesta

Es fundamental señalar que la presente guía puede ser utilizada adaptando cada juego a un tema de clase, e incluidos en las planificaciones semanales; además, para su implementación se requiere crear un clima de confianza y seguridad al poner en práctica los juegos. Cabe indicar que las acciones curriculares deben girar en torno a la guía lúdica en las que se presentan las indicaciones para su ejecución, y que están relacionadas con los saberes, conocimientos y dominios a lograrse, integrando las cuatro áreas de estudio. Se verificarán los resultados obtenidos luego de la participación y cumplimiento de las actividades educativas propuestas, poniendo énfasis en la parte correspondiente a la socialización donde se presenta el producto final a toda la comunidad educativa.

Planificación semanal por áreas integradas

Proceso: DDTE (Desarrollo de destrezas y técnicas de estudio) **Unidades:** 42 al 47

1. Datos Informativos

CECIB: “Humberto Vacas Gómez”

Docente: N/N

Unidad N°: 44 (Sexto Año de Básica) Guía N°: 01

Círculo N°: 1

Fecha: 20 al 24 de febrero del 2023

2. Objetivo del Círculo:

Conocer y valorar la biodiversidad sobre la base de un pensamiento crítico, creativo, reflexivo y lógico en el tratamiento de las disciplinas y los saberes ancestrales; para así plantear soluciones a problemas de la realidad y contribuyendo al desarrollo del entorno social, natural y cultural.

3. Mapa de Saberes y Conocimientos

- L y L. Escribir afiches y usar los grados del adjetivo. LL.3.4.4., LL.3.4.12., LL.3.4.8.
 - M. Resolver problemas relacionados al cálculo del perímetro de polígonos regulares. M.3.2.10.
 - C.N. Identificar las plantas: angiospermas y gimnospermas; monocotiledóneas y dicotiledóneas. CN.3.1.8., CN.3.1.10., CN.3.1.11.
 - E.S. Reciprocidad entre la madre naturaleza seres humanos como un principio en la nacionalidad o pueblo correspondiente. CS.3.2.6., CS.3.3.5., CS.3.3.6., CS.3.3.7.
-

4. Dominios a Lograrse

- D.LL.EIB-C.44.3. Escribe afiches con temas relacionados a la vida armónica con la naturaleza y comunica ideas con eficiencia, logrando precisión y claridad y emplea los grados del adjetivo.
-

- D.M.EIB.44.7. Resuelve problemas que impliquen el cálculo del perímetro de polígonos regulares.
- D.CN.EIB.44.10. Identifica las plantas angiospermas y gimnospermas; monocotiledóneas y dicotiledóneas
- D.CS.EIB.44.8. Practica los principios de reciprocidad con la madre naturaleza a fin de salvaguardar y conservar el medio ambiente.

5. Planificación de la Estrategia Metodológica

Fases del Sistema de Conocimiento	Acciones Curriculares	Recursos
Sensopercepción	<ul style="list-style-type: none"> -Salir al patio (10 minutos) -Presentar a la planta y la semilla de tortas - Converse acerca del uso de las tortas en la cotidianidad -Dar las reglas del juego del triquis tracas (guía 1) 	<ul style="list-style-type: none"> - Entorno natural - Tortas - Tejo - Guía lúdica
Problematización	-Contesto las siguientes preguntas: ¿Conoces en donde crecen estas plantas?, ¿Que podemos cocinar con esta semilla?, ¿Has jugado utilizando estas semillas?, ¿Qué figura geométrica observas al jugar?	<ul style="list-style-type: none"> - Hojas - Esfero
Desarrollo de Contenidos.	<p>Contenido Científico</p> <ul style="list-style-type: none"> -Revisa el contenido teórico en las siguientes páginas de internet: <p>Adjetivo y sus grados:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=olffmbu59yI</p> <p>Cálculo de los perímetros:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=OTT8SKMdBd8</p> <p>Las tortas (<i>Phaseolus lunatus</i>):</p> <p>https://es.wikipedia.org/wiki/Phaseolus_lunatus</p> <p>Tipos de respeto:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=DLB_A3wd_xI</p>	<p>Página web, Internet.</p> <p>Texto.</p> <p>Cuaderno, Organizadores gráficos.</p>

A. Dominio del Conocimiento

B. Aplicación

- Forme frases y oraciones empleando los grados del adjetivo con la palabra tortas.
- Realice un afiche relacionado a las tortas: origen, hábitat, beneficios,
- Observe su entorno y dibuje objetos que tengan figuras de polígonos regulares.
- Reconozca las figuras geométricas formadas con la tabla del triquis traca y calcular el perímetro.
- Resuelva los ejercicios en el cuaderno de trabajo de matemáticas.
- Realice un collage de la utilidad de las tortas.
- Converse acerca del uso de las tortas en la cotidianidad.
- Realice las semejanzas y diferencias de las plantas según la semilla en un organizador gráfico.
- Dialogue y escriba en su cuaderno los datos que pueda brindar la familia a cerca de los juegos de las tortas.
- Practique con sus amigos el juego tradicional de las tortas. (al hueco, pares o nones, triquis tracas) con la guía del docente (Ver guía 1).

- Guía lúdica
- Cartulina
- Marcadores
- Reglas
- Texto
- Cuaderno de trabajo
- Goma
- Lápiz
- Entorno natural

C. Creación

- Replica en la cuadrícula a la flor de la torta y utiliza colores primarios y secundarios.

- Colores, cartulinas, cuadernos de dibujo
- Regla, lápiz



D. SOCIALIZACIÓN

- Presentar a sus compañeros y a la maestra las actividades desarrolladas en el círculo No 1
- Participar en un concurso de juego de las tortas con estudiantes de otros paralelos del nivel de básica media

- Patios de la institución.
- Comunidad educativa.

ELABORADO:	REVISADO:	APROBADO:
Firma:	Firma:	Firma:
Fecha:	Fecha:	Fecha:

GUÍA 1

- **Nombre del juego:** las tortas
- **Unidades de aprendizaje:** SUBNIVEL 2, IPS, FCAP DDT
- **Niveles:** subnivel Elemental y Media
- **Saberes y conocimientos:** Desarrollo de la Motricidad fina y gruesa, el pensamiento cognoscitivo, la agilidad mental, agilidad visual, coordinación visomotora y aprendizaje kinestésico(táctil). Números pares e impares; figuras geométricas, clases de líneas, fracciones, multiplicaciones. Divisiones, secuencia numérica y desarrollo del lenguaje -sociabilidad.
- **Armonizadores de saberes (Ejes transversales):** Pachamama (Vida, tierra y territorio)
- **Idioma:** Kichwa y castellano.
- **Tiempo estipulado:** 5 a 10 minutos.
- **Tipos de juego:** triquis traca, al hueco, maca teta, pares o nones.
- **Elementos:** Tortas, trozo de tejo y el suelo.
- **Instrucciones del juego:** El Triquis Traca.
- Se juega en parejas y se requiere que cada estudiante tenga en sus manos 3 tortas (es una clase de leguminosa) sea negras o blancas para que se distinga y 3 tortas más para apostar. Luego se procede a jugar ubicando las tortas en cada vértice de la figura trazada en el piso. Es un juego ameno que despierta el interés, gana quien logre ubicar las tortas en líneas rectas o inclinada en cualquier dirección solo con un movimiento, participan intercaladamente.



GUÍA 2

- **Nombre del juego:** La Cebollita
- **Unidades de aprendizaje:** EIFC NIVEL 2, IPS, FCAP, DDT
- **Niveles:** Educación Inicial, Preparatoria, subnivel Elemental y Media
- **Saberes y conocimientos:** Desarrollo de la Motricidad gruesa, el pensamiento lógico matemático, cognoscitivo y afectivo, la agilidad mental, agilidad visual, coordinación visomotora y aprendizaje kinestésico(táctil). Descripciones de forma, tamaño, color, textura; Numeración, operaciones matemáticas, desarrollo del lenguaje en los tres idiomas. Crear pequeños diálogos. Crear oraciones, frases, narraciones y párrafos largos. Producción de textos y cuentos.
- **Armonizadores de saberes:** Pachamama (Vida, tierra y territorio)
- Vida familiar, comunitaria y social.
- **Idioma:** Castellano y Kichwa
- **Tiempo estipulado:** 5 a 10 minutos.
- **Elementos:** Tronco del árbol, un palito delgado y el suelo.
- **Instrucciones del juego:** Se juega en grupos, los cuales se sientan sostenidos de la cintura de sus compañeros, y se requiere de un estudiante que tome el papel de vendedor y otro que sea el comprador, mientras que los demás niños serán las cebollitas que están plantadas en el huerto. El juego consiste en que el comprador se acerca al huerto el mismo que requiere comprar algunas ramitas de cebollas, pero tiene que escoger a la que este en buen estado, su grosor, color y frescura. Es un juego entretenido que despierta el interés y la afectividad ya que el comprador escoge a la mejor cebolla y comienza a cavar con el palo, mientras que los demás no los deja que lo lleve empleando su fuerza y resistencia. El niño que es arrancado de su puesto ayuda al comprador a seguir escogiendo a las cebollas hasta que se termine.



GUÍA 3

- **Nombre del juego:** El quintal de papas
- **Unidades de aprendizaje:** EIFC NIVEL 2, IPS, FCAP, DDT
- **Niveles:** Educación Inicial, Preparatoria, subnivel Elemental y Media
- **Saberes y conocimientos:** Desarrollo de la Motricidad gruesa, el pensamiento cognoscitivo, la agilidad mental, agilidad visual, coordinación visomotora y aprendizaje kinestésico(táctil).
- **Área: matemáticas:** La moneda, medidas de peso y conversión. Sumas, restas, multiplicación y división. Fracciones.
- **Área: lengua y literatura:** Conocimiento de términos nuevos y crear frases, diálogos y redacciones. Crear cuentos y narraciones.
- **Área: estudios sociales:** Conocer la historia de los juegos tradicionales. Dramatizaciones.
- **Área: ciencias naturales:** Tener conocimiento acerca de la planta de la papa. Su origen y beneficios.
- **Armonizadores de saberes:** Pachamama (Vida, tierra y territorio)
- Vida familiar, comunitaria y social.
- **Idioma:** Castellano y Kichwa
- **Tiempo estipulado:** 5 a 10 minutos.
- **Elementos:** ambiente natural.
- **Instrucciones del juego:**
 - Se juega en grupos, se necesita de un vendedor y comprador. Es un juego alegre que despierta el interés por aprender las áreas del conocimiento.
 - **Comprador:** tan, tan. Buenos días.
 - **Vendedor:** ¿que desea?
 - **Comprador:** Necesito comprar un quintal de papas.
 - **Vendedor:** ¿Qué papa desea?, tengo variedad de papas: Capira, violeta, chola, única, ara papa, uva.
 - **Comprador:** ¿a cómo está el quintal de papa?
 - **Vendedor:** a 10 dólares, vea nomas cuál le gusta.
 - **Comprador:** deme un quintal de papa chola. (tiende a escoger)
 - **Vendedor:** cargue nomas, lleve nomas.



GUÍA 4

- **Nombre del juego:** Las ollitas
- **Unidades de aprendizaje:** EIFC NIVEL 2, IPS, FCAP, DDT
- **Niveles:** Educación Inicial, Preparatoria, subnivel Elemental y Media
- **Saberes y conocimientos:** Desarrollo de la Motricidad fina y gruesa, el pensamiento cognoscitivo, la agilidad mental, agilidad visual, coordinación visomotora y aprendizaje kinestésico(táctil). Desarrollo del lenguaje en los tres idiomas. Conocer los días de la semana en los tres idiomas, saber los meses del año, los adjetivos, los verbos y profesiones, estado de las cosas, posición de los objetos, la fuerza y la distancia, formación de ángulos, entre otros.
- **Armonizadores de saberes:** Pachamama (Vida, tierra y territorio)
- **Idioma:** Castellano y Kichwa
- **Tiempo estipulado:** 5 a 10 minutos.
- **Tipos de juego:** grupal.
- **Elementos:** medio ambiente, alumnos
- **Instrucciones del juego:** Un estudiante hace el papel de vendedor y otro de comprador, mientras que los demás niños representan a las ollitas, las mismas que son exhibidas para su venta. Comienzan con un pequeño diálogo de compraventa.
 - **Comprador:** Tan, tan
 - **Vendedor:** ¿qué desea?
 - **Comprador:** necesito comprar unas ollitas.
 - **Vendedor:** Vea no más ¿cuál le gusta?, tenemos grandes, pequeñas, de colores, escoja cual le agrada más.
 - **Comprador:** escoge tocando las cabezas de las niñas y niños para ver su solidez. Y dice: me gusta ésta; proceden a llevar de los brazos columpiando y pronunciando los meses del año: enero, febrero, marzo, abril, mayo, junio, julio, agosto, septiembre, octubre, noviembre, diciembre, hasta llegar a su destino.



10. CONCLUSIONES

Las investigaciones sobre la aplicación de actividades lúdicas como estrategia didáctica, establecen la importancia del juego en el aprendizaje, Vygotsky, Piaget, Smith, entre otros científicos, dedicados al estudio del comportamiento humano desde la edad temprana, defienden la tesis de que los juegos generan un aprendizaje significativo. Los juegos tradicionales ayudan al mejoramiento del interaprendizaje, ya que estos influyen positivamente en la parte cognitiva, afectiva, psico-social, psicomotriz y de comunicación. El niño aprende y se divierte mediante el juego; razón por la cual, los docentes deberían combinar las estrategias didácticas con la lúdica para la obtención de mejores resultados de nuestro aprendizaje en respuesta a las necesidades y curiosidades de los educandos.

Los docentes y estudiantes practican mayormente los juegos más conocidos como los encostalados, las canicas, el gato y el ratón desconociendo los juegos propios de la comunidad, tales como: las ollitas, las tortas, quintal de papas, la cebollita, mismos que han sido relegados por falta de conocimiento de la importancia que tiene en las prácticas cotidianas creando una expectativa por recuperarlo, por lo que es necesario introducir en la malla curricular todos los juegos para su preservación y fortalecimiento.

La guía pretende aprovechar las ventajas didácticas que presentan los juegos tradicionales locales como eje transversal y potenciar el desarrollo del pensamiento lógico-matemático, pensamiento crítico-reflexivo, la comunicación verbal (kichwa-castellano), los valores, las habilidades sensoriales, la agilidad mental, los juegos simbólicos, la fuerza y la resistencia; para que el docente lo utilice como un recurso de apoyo logrando una mayor participación y motivación por aprender de sus estudiantes, mejorando el rendimiento académico; además, de preservar las costumbres y tradiciones de un pueblo.

11. RECOMENDACIONES Y SUGERENCIAS

Al personal docente y directivo que implementen actividades lúdicas en las planificaciones diarias para desarrollar habilidades, destrezas y cognición de preferencia con juegos tradicionales para potenciar el pensamiento lógico matemático, el pensamiento crítico-reflexivo, la kinestésica, el lenguaje kichwa-español, entre otros con la finalidad de mantener viva las tradiciones de un pueblo y que podrían ser visibilizadas a través de las diversas plataformas digitales.

Es necesario que los docentes realicen investigaciones para conocer otros juegos tradicionales propios del sector; los cuales, pueden ser adaptados y utilizados en las clases diarias; con esto, ayudaría al estudiante a preservar su cultura; mientras juega y aprende, afianzando sus conocimientos, habilidades y destrezas necesaria en la formación integral.

A los directivos del Centro Educativo Comunitario Intercultural Bilingüe “Humberto Vacas Gómez”, se recomienda aplicar la guía lúdica “Pukllashpantin

Yachakuni” (jugando-aprendo), como un recurso de apoyo con enfoque de género e inclusivo en sus labores diarias para un óptimo desarrollo y mejoramiento del rendimiento escolar de sus estudiantes.

12. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abanto León, J. Y. (2022). *El aprendizaje colaborativo y uso de las TIC en los docentes: revisión sistemática*. [Tesis de doctorado, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/82893>
- Alonso Arijá, N. (2021). *El juego como recurso educativo: Teorías y autores de renovación pedagógica*. [Tesis de pregrado, Universidad de Valladolid]. Repositorio Institucional. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/51451>
- Arias, F. G. (2012). *El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica* (6ta ed.). Editorial EPISTEME, C.A. <https://n9.cl/6tzs2>
- Baque-Reyes, G. R., y Portilla-Faicán, G. I. (2021). El aprendizaje significativo como estrategia didáctica para la enseñanza-aprendizaje. *Polo Del Conocimiento: Revista Científico - Profesional*, 6(5), 75–86. <https://doi.org/10.23857/pc.v6i5.2632>
- Bautista Llivisaca, J. C., y Lima Saraguro, K. D. C. (2021). *Reconquistando espacios de prestigio: el kichwa para la enseñanza de las áreas integradas* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Educación]. Repositorio Institucional. <http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/2001>
- Benavides-Rosero, M y Castañeda-Cruz, D. (2020). *Aplicación de Estrategias Pedagógicas, Mediadas por Juegos, Para Mejorar los Procesos Lectores en los Niños y Niñas de Primera Infancia*. [Tesis de maestría, Universidad de Santander]. Repositorio Institucional. <https://repositorio.udes.edu.co/handle/001/6371>
- Caballero-Calderón, G. E. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo Del Conocimiento: Revista Científico - Profesional*, 6(4), 861–878. <https://doi.org/10.23857/pc.v6i4.2615>
- Cabrera, R. (26 de junio de 2020). *¿Conoces la teoría de aprendizaje colaborativo de Vygotsky?* <https://redsocial.rededuca.net/node/10018>
- Cáceres-Cabrera, M., García-Herrera, D., Cárdenas-Cordero, N., y Erazo-Álvarez, J. (2020). Juegos tradicionales como estrategia metodológica para la enseñanza de matemática. *CIENCIAMATRIA*, 6(3), 428-449. <https://doi.org/10.35381/cm.v6i3.409>
- Capcha Asto, Y., y Barzola Lino, R. J. (2021). *Juegos tradicionales en los estudiantes bilingües de la II. Ee. Mariscal Cáceres de Daniel Hernández-Tayacaja-Huancavelica*. [Trabajo de pregrado, Universidad Nacional de

- Huancavelica]. Repositorio Institucional.
<http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/3915>
- Cara Muñoz, J. F. y Martínez Sánchez, J. A. (2020). *Los juegos tradicionales y populares de Andalucía como herramienta para el desarrollo de la competencia matemática*. WANCEULEN Editorial. <https://n9.cl/gvesx>
- Espinoza Benavides, T. C. (2022). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años*. [Trabajo de pregrado, Universidad de Guayaquil]. Repositorio Institucional.
<http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/60916>
- Gallardo-López, J. A., y Gallardo-Vázquez, P. (2018). *Teorías del juego como recurso educativo*. IV Congreso Virtual Internacional sobre Innovación Pedagógica y Praxis Educativa INNOVAGOGÍA 2018.
<http://hdl.handle.net/10433/6824>
- García Martínez, V., Izquierdo, J., Aquino Zúñiga, S. P., y Silva Payró, M. P. (2021). Revaloración del juego como estrategia de enseñanza. Experiencia de los amigos en La Clase Mágica. *Profesorado, Revista de Currículum Y Formación Del Profesorado*, 25(1), 251–270.
<https://doi.org/10.30827/profesorado.v25i1.8683>
- Góez-Truco, S., Guarín-Suárez, S., Salcedo-Quiroz, W. y Aponte-Rivera, A. (2022). Juegos tradicionales como estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Rastros Rostros*, 24(2), 1-16. <https://doi.org/10.16925/2382-4921.2022.02.07>
- Humerez Álvarez, B., y Barrios Rada, J. L. (2019). *Las Técnicas didácticas aplicadas en el Proceso de Interaprendizaje en estudiantes universitarios de Pre-Grado de la Carrera de Derecho de la UPEA*. [Tesis de maestría, Universidad Mayor de San Andrés]. Repositorio Institucional.
<http://repositorio.umsa.bo/xmlui/handle/123456789/18814>
- Instituto Nacional de Evaluación Educativa (2022). *Informe nacional Ser Estudiante, 7º Educación General Básica, EGB Año Lectivo 2020-2021*. Quito-Ecuador.
https://cloud.evaluacion.gob.ec/dagireportes/sestciclo21/nacional/2020-2021_7.pdf
- Kajekai-Juwa, J. M., Cárdenas-Cordero, N. M. y Ávila-Mediavilla, C. M. (2022). Juegos tradicionales en Shuar y su incidencia en el desarrollo motriz en infantes escolares. *EPISTEME KOINONIA*, 5(1), 569-583.
<http://dx.doi.org/10.35381/e.k.v5i1.1908>
- Kamid, K., Rohati, R., Hobri, H., Triani, E., Rohana, S., y Pratama, W. A. (2022). Process Skill and Student's Interest for Mathematics Learning: Playing a Traditional Games. *International Journal of Instruction*, 15(3), 967-988.
<https://eric.ed.gov/?id=EJ1355286>
- Lara, M., Paredes, M., Pazmiño, M., Balda, C., Venegas, C., y Castro, F. (2016). Estrategia didáctica para generar aprendizajes interculturales en las unidades

- educativas del cantón Guaranda provincia Bolívar–Ecuador. *Revista de Investigación Talentos*, 3(1), 11-19.
<https://talentos.ueb.edu.ec/index.php/talentos/article/view/64>
- Lucas López, M. E., y Delgado Cedeño, L. A. (2022). Estrategia didáctica para mejorar la expresión oral en los niños y niñas del nivel preescolar. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa 2.0*, 26(Extraordinario), 175–192. <https://doi.org/10.46498/reduipb.v26iExtraordinario.1709>
- Martins, F., y Palella, S. (2012). *Metodología de la investigación cuantitativa*. Caracas: Fedupel.
<https://metodologiaecs.files.wordpress.com/2015/09/metodologc3ada-de-la-investigac3b3n-cuantitativa-3ra-ed-2012-santa-palella-stracuzzi-feliberto-martins-pestana.pdf>
- Melo Herrera, M. P., y Hernández Barbosa, R. (2014). El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales. *Innovación educativa (México, DF)*, 14(66), 41-63.
http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732014000300004&lng=es&tlng=es
- MINEDUC. (2013) Modelo del Sistema de Educación Intercultural Bilingüe (MOSEIB) <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/03/MOSEIB.pdf>
- MINEDUC. (2017). Currículo Kichwa. <https://educacion.gob.ec/wp-content/plugins/download-monitor/download.php?id=9407>
- Otto, R. C., y Ferrer-Gallego, P. P. (2020). Nuevos xenófitos de La Palma (Islas Canarias, España), con énfasis en las especies naturalizadas y (potencialmente) invasoras. *Parte 3. Collectanea Botanica*, 39, e002.
<https://doi.org/10.3989/collectbot.2020.v39.002>
- Pérez Salgado, L. N., Farfán Pimentel, J. F., Delgado Arenas, R., y Baylon Chavagari, R. G. (2021). El aprendizaje cooperativo en la educación básica: una revisión teórica. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 5(1), 6-11. <https://remca.umet.edu.ec/index.php/REMCA/article/view/462/478>
- Sánchez Ordoñez, L. D. (2022). *Estrategias metodológicas activas para el interaprendizaje de permutaciones en el décimo año de educación básica de la Unidad Educativa “Nelson Torres” de Cayambe*. [Tesis de pregrado, Universidad Técnica del Norte]. Repositorio Institucional.
<http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/13024>.
- Sánchez, G. S. (2017). *Validez y confiabilidad del cuestionario de calidad de vida SF-36 en mujeres con LUPUS*, Puebla. [Tesis de pregrado, Universidad Autónoma de Puebla]. Archivo Digital. <https://n9.cl/0qk1b>
- Tenesaca-Simancas, M. C., Fernández, R. A., y Ávila-Mediavilla, C. M. (2022). Juegos tradicionales para el aprendizaje de Matemática en niños de Educación

- Intercultural Bilingüe. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 7(1), 287. <https://doi.org/10.35381/r.k.v7i1.1790>
- Fondo de las Naciones Unidas para los Niños (2021). *Educación Intercultural Bilingüe en América Latina. Avances y retrocesos en el marco de la pandemia de la COVID-19*. <https://www.unicef.org/lac/informes/educaci%C3%B3n-intercultural-biling%C3%BCe-en-am%C3%A9rica-latina-y-el-caribe>.
- Vargas Ortiz de Zevallos, C. M. (2014). Estrategias didácticas para el desarrollo de la identidad cultural en educación primaria. *Pontificia Universidad Católica del Perú. Educación*, 23 (45), 25-50. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4911362>
- Vázquez, R. C., y Chávez, G. B. (2020). *Propuestas de educación indígena.: Aprendizaje en comunidad, inclusión e interculturalidad*. Newton Edición y Tecnología Educativa. <https://n9.cl/o1ahr>
- Vilema Silva, B. M. (2020). *Los juegos tradicionales ecuatorianos y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial de la Unidad Educativa Fiscal "Nueva Aurora", en la ciudad de Quito en el período 2018-2019*. [Tesis de maestría, Universidad Central del Ecuador]. Repositorio Institucional. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/22970>
- Yamberla, C. (2022). *Estrategias Metodológicas Activas en el aula para el interaprendizaje de la unidad de "Trabajo y Energía" en el segundo año de bachillerato de la Unidad Educativa "28 de septiembre" de la ciudad de Ibarra*. [Tesis de pregrado, Universidad Técnica del Norte de Ecuador]. Repositorio Institucional. <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/12450>
- Zaldumbide Albuja, S. (2019). *Procesos de Enseñanza–Aprendizaje con los estudiantes de la Escuela de Educación Básica Intercultural Bilingüe Manuel J. Calle", de la parroquia "Eugenio Espejo" del cantón Otavalo, provincia de Imbabura, durante el período 2014–2015*. [Tesis de pregrado, Universidad Central del Ecuador]. Repositorio Institucional. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/20639>
- Zapata Echeverría, G. C. (2022). *Manual de juegos como estrategia didáctica para aprender nociones espaciales en los niños de educación inicial* [Tesis de maestría, Universidad Tecnológica Israel de Ecuador]. Repositorio Institucional. <http://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/3310>