





**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y**  
**TECNOLOGÍAS**  
**CARRERA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA**

**Título:**

“Fortalecimiento de la identidad cultural mediante las actividades lúdicas en los estudiantes de cuarto año de la Unidad Educativa “Santa Rosa” cantón Ambato en el periodo lectivo 2021 – 2022”

**Trabajo de grado previo a la obtención del título de**

Licenciada en Ciencias de la Educación

**AUTORA:**

Solange Guadalupe Tanquina Puma

**TUTORA:**

Mgs. Aida Cecilia Quishpe Salcán

**Riobamba, Ecuador. 2023**

## DECLARATORIA DE AUTORÍA

Yo, **Solange Guadalupe Tanquina Puma**, con cédula de ciudadanía 1850095108, autora del trabajo de investigación titulado: **“FORTALECIMIENTO DE LA IDENTIDAD CULTURAL MEDIANTE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA “SANTA ROSA” CANTÓN AMBATO EN EL PERIODO LECTIVO 2021 – 2022”**, certifico que la producción, ideas, opiniones, criterios, contenidos y conclusiones expuestas son de mí exclusiva responsabilidad. Asimismo, cedo a la Universidad Nacional de Chimborazo, en forma no exclusiva, los derechos para su uso, comunicación pública, distribución, divulgación y/o reproducción total o parcial, por medio físico o digital; en esta cesión se entiende que el cesionario no podrá obtener beneficios económicos. La posible reclamación de terceros respecto de los derechos de autora de la obra referida, será de mi entera responsabilidad; librando a la Universidad Nacional de Chimborazo de posibles obligaciones.

En Riobamba, 12 de enero de 2023.



---

Solange Guadalupe Tanquina Puma

C.I. 1850095108

## DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

Quien suscribe, Mgs .Aida Cecilia Quishpe Salcán catedrático adscrito a la Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y tecnologías por medio del presente documento certifico haber asesorado y revisado el desarrollo del trabajo de investigación titulado: "FORTALECIMIENTO DE LA IDENTIDAD CULTURAL MEDIANTE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA "SANTA ROSA" CANTÓN AMBATO EN EL PERIODO LECTIVO 2021 - 2022, bajo la autoría de Solange Guadalupe Tanquina Puma ; por lo que se autoriza ejecutar los trámites legales para su sustentación.

Es todo cuanto informar en honor a la verdad; en Riobamba, a los 10 días del mes de febrero de 2023.



Mgs. Aida Cecilia Quishpe

TUTORA

## CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Grado para la evaluación del trabajo de investigación **“FORTALECIMIENTO DE LA IDENTIDAD CULTURAL MEDIANTE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA “SANTA ROSA” CANTÓN AMBATO EN EL PERIODO LECTIVO 2021 – 2022”**, presentado por Tanquina Puma Solange Guadalupe, con cédula de identidad número 1850095108, bajo la tutoría de la Mgs. Quishpe Salcán Aida Cecilia; certificamos que recomendamos la APROBACIÓN de este con fines de titulación. Previamente se ha evaluado el trabajo de investigación y escuchada la sustentación por parte de su autor; no teniendo más nada que observar.

De conformidad a la normativa aplicable firmamos, en Riobamba **15** de marzo de 2023.

Presidente del Tribunal de Grado

Phd. Manuel Machado



Miembro del Tribunal de Grado

Msc. Hugo Campos



Miembro del Tribunal de Grado

Msc. Daniel Murillo



## CERTIFICADO ANTI PLAGIO

# CERTIFICACIÓN

Que, **SOLANGE GUADALUPE TANQUINA PUMA** con CC: **1850095108**, estudiante de la Carrera **EDUCACIÓN BÁSICA**, Facultad de **CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGIAS**; a trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado “**FORTALECIMIENTO DE LA IDENTIDAD CULTURAL MEDIANTE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA “SANTA ROSA” CANTÓN AMBATO EN EL PERIODO LECTIVO 2021 – 2022**, cumple con el **2 %**, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **U ORIGINAL**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente, autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, **10 de febrero de 2023**.



**Msc. Aída Cecilia Quishpe Salcán**

**TUTORA**

## **DEDICATORIA**

Esté proyecto investigativo está dedicado en primer lugar a Dios por brindarme salud, inteligencia, fortaleza, sabiduría y por brindarme la fuerza necesaria para lograr realizar mi vida profesional y personal, porque sin Él no lograría nada.

Además, agradecer a las personas más importantes que han estado presentes en mi vida como son: mi padre, mi madre, mi hermano y como olvidar de mi abuelita quiénes han sido mi apoyo incondicional , mi motor de superación, gracias a ellos por brindarme cada uno de sus consejos, sus enseñanzas y encaminarme por el camino del bien , han estado conmigo en los buenos y malos momentos que con amor y su ejemplo me han guiado para lograr mi objetivo, ellos han sido un pilar fundamental en este proceso de superación, agradezco tanto a estas personas y mi dedicatoria va para ellos.

**Solange Guadalupe Tanquina Puma**

## **AGRADECIMIENTO**

Un agradecimiento especial a Dios por brindarme un día más de vida y darme fuerza para poder superar los obstáculos que se me han presentado en el camino, también a mi familia por ser mi motor y apoyo en momentos difíciles, que a pesar de tener tropiezos han estado ahí, no juzgarme sino al contrario brindándome su apoyo y guiándome para ser una mejor persona.

Mis más sinceros agradecimientos ala a la Universidad Nacional de Chimborazo, por brindarme la oportunidad de cumplir mis sueños y culminar mi carrera, sobre todo agradezco al docente de esta prestigiosa Universidad quienes a esta prestos para compartir sus conocimientos y ayudándome en mi formación académica para ser una profesional de calidad.

Además, agradecer de manera muy especial a mi tutora la Mgs. Aida Quishpe por el apoyo y la paciencia que me ha brindado en este proceso de la elaboración de mi proyecto de investigación.

**Solange Guadalupe Tanquina Puma**



## ÍNDICE GENERAL

DECLARATORIA DE AUTORÍA

DICTAMEN FAVORABLE DEL TUTOR

ACEPTACIÓN O VEREDICTO DE LA INVESTIGACIÓN POR LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

CERTIFICADO ANTIPLAGIO

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

INDICE GENERAL

ÍNDICE DE TABLAS

ÍNDICE DE FIGURAS

ÍNDICE DE ANEXOS

RESUMEN

ABSTRACT

|  |           |
|--|-----------|
| <b>CAPITULO I</b>  | <b>15</b> |
| <b>1.1 INTRODUCCIÓN</b>  | <b>16</b> |
| <b>1.2 Antecedentes de investigaciones o estudios anteriores</b> | <b>17</b> |
| <b>1.3 Planteamiento del problema</b>                            | <b>18</b> |
| <b>1.3.1 Formulación del problema</b>                            | <b>20</b> |
| <b>1.4 Justificación</b>   | <b>20</b> |
| <b>1.5 Objetivos</b>   | <b>22</b> |
| <b>1.5.1 Objetivo General</b>                                    | <b>22</b> |

|              |   |           |
|--------------|---|-----------|
| <b>1.5.2</b> | <b>Objetivos Específicos</b>                                  | <b>22</b> |
|              | <b>CAPÍTULO II</b>  | <b>23</b> |
| <b>2.1</b>   | <b>MARCO TEÓRICO</b>  | <b>23</b> |
| <b>2.2</b>   | <b>Guía de trabajo para el aprendizaje</b>                    | <b>23</b> |
| <b>2.2.3</b> | <b>Tipos de guías</b>   | <b>23</b> |
| <b>2.3</b>   | <b>Guía de trabajo para el aprendizaje</b>                    | <b>24</b> |
| <b>2.3.1</b> | <b>Definición</b>   | <b>24</b> |
| <b>2.3.2</b> | <b>Objetivos de las actividades lúdicas</b>                   | <b>25</b> |
| <b>2.3.3</b> | <b>Características de las actividades lúdicas</b>             | <b>25</b> |
| <b>2.3.4</b> | <b>Dimensiones de las actividades lúdicas</b>                 | <b>26</b> |
| <b>2.3.5</b> | <b>Importancia de las actividades lúdicas en la educación</b> | <b>26</b> |
| <b>2.3.6</b> | <b>Componentes estructurales de las actividades lúdicas</b>   | <b>27</b> |
| <b>2.3.7</b> | <b>Clasificación de las actividades lúdicas</b>               | <b>28</b> |
| <b>2.4</b>   | <b>El juego</b>   | <b>28</b> |
| <b>2.4.1</b> | <b>Juegos tradicionales</b>                                   | <b>28</b> |
| <b>2.4.2</b> | <b>La rayuela</b>   | <b>29</b> |
| <b>2.4.3</b> | <b>El trompo</b>  | <b>29</b> |
| <b>2.4.4</b> | <b>La cuerda</b>  | <b>29</b> |
| <b>2.4.5</b> | <b>Carrera de carretilla</b>                                  | <b>29</b> |
| <b>2.4.6</b> | <b>El gato y el ratón</b>                                     | <b>30</b> |
| <b>2.4.7</b> | <b>El juego en el desarrollo del estudiante</b>               | <b>30</b> |

|               |  |           |
|---------------|--|-----------|
| <b>2.5</b>    | <b>Identidad Cultural</b>  | <b>30</b> |
| <b>2.5.1</b>  | <b>Definición</b>  | <b>30</b> |
| <b>2.5.2</b>  | <b>Importancia de la identidad cultural en la educación.</b>         | <b>31</b> |
| <b>2.5.3</b>  | <b>Estrategias educativas para desarrollar la identidad cultural</b> | <b>32</b> |
| <b>2.5.4</b>  | <b>El rol del docente frente a la enseñanza cultural</b>             | <b>32</b> |
| <b>2.5.5</b>  | <b>Las políticas educativas y cultura</b>                            | <b>33</b> |
|               | <b>CAPÍTULO III</b>  | <b>35</b> |
| <b>3.1.</b>   | <b>METODOLOGÍA</b>   | <b>35</b> |
| <b>3.2.</b>   | <b>Tipo y diseño de investigación</b>                                | <b>35</b> |
| <b>3.2.1.</b> | <b>No experimental</b>   | <b>35</b> |
| <b>3.2.2.</b> | <b>De Campo</b>  | <b>35</b> |
| <b>3.2.3.</b> | <b>Transversal</b>   | <b>35</b> |
| <b>3.2.4.</b> | <b>Bibliográfica</b>   | <b>35</b> |
| <b>3.3.</b>   | <b>Nivel de investigación</b>  | <b>35</b> |
| <b>3.4.</b>   | <b>Unidad de análisis</b>  | <b>36</b> |
| <b>3.5.</b>   | <b>Población y muestra</b>   | <b>36</b> |
| <b>3.5.2.</b> | <b>Muestra</b>   | <b>36</b> |
| <b>3.6.</b>   | <b>Técnicas e instrumentos de recolección de datos</b>               | <b>36</b> |
| <b>3.6.2.</b> | <b>Instrumentos</b>  | <b>37</b> |
| <b>3.7.</b>   | <b>Técnicas para el análisis e interpretación de la información</b>  | <b>37</b> |
|               | <b>CAPÍTULO IV</b>   | <b>38</b> |

|  |           |
|--|-----------|
| <b>4.1 RESULTADOS Y DISCUSIONES</b>                | <b>38</b> |
| <b>4.1.1 Encuesta realizada a los estudiantes.</b> | <b>38</b> |
| <b>CAPÍTULO V</b>                                  | <b>45</b> |
| <b>5.1 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b>          | <b>45</b> |
| <b>5.1.2 Conclusiones</b>                          | <b>45</b> |
| <b>5.2.2 Recomendaciones</b>                       | <b>46</b> |
| <b>CAPÍTULO VI</b>                                 | <b>47</b> |
| <b>6.1. PRESENTACIÓN</b>                           | <b>48</b> |
| <b>6.2. OBJETIVOS DE LA PROPUESTA</b>              | <b>49</b> |
| <b>6.3. INTRODUCCIÓN</b>                           | <b>50</b> |
| <b>6.4. JUSTIFICACIÓN</b>                          | <b>51</b> |
| <b>6.5. OBJETIVOS DE LA PROPUESTA</b>              | <b>52</b> |
| <b>REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS</b>                  | <b>65</b> |
| <b>APÉNDICE Y ANEXOS</b>                           | <b>68</b> |

## ÍNDICE DE TABLAS

|                |   |    |
|----------------|---|----|
| <b>Tabla 1</b> | Juegostradicionales .....                           | 38 |
| <b>Tabla 2</b> | Juegos tradicionales que conocen .....              | 39 |
| <b>Tabla 3</b> | Práctica de juegos tradicionales .....              | 40 |
| <b>Tabla 4</b> | Docente habla sobre identidad cultural .....        | 41 |
| <b>Tabla 5</b> | Siente orgullo de pertenecer a un grupo étnico..... | 43 |
| <b>Tabla 6</b> | Conserva su identidad cultural.....                 | 43 |

## ÍNDICE DE FIGURAS

|   |    |
|---|----|
| <b>Gráfico 1</b> Juegos tradicionales.....                    | 38 |
| <b>Gráfico 2</b> Juegos tradicionales que conocen.....        | 39 |
| <b>Gráfico 3</b> Práctica de juegos tradicionales .....       | 40 |
| <b>Gráfico 4</b> Docente habla sobre identidad cultural ..... | 42 |
| <b>Gráfico 5</b> Conserva su identidad cultural .....         | 44 |

## ÍNDICE DE ANEXOS

|  |    |
|--|----|
| <b>Anexo 1:</b> Visto bueno del tutor.....                           | 68 |
| <b>Anexo 2:</b> Aceptación y Aprobación por la Unidad Educativa..... | 69 |
| <b>Anexo 3:</b> Matriz de Consistencia .....                         | 70 |
| <b>Anexo 4:</b> Encuesta dirigida a los estudiantes.....             | 71 |
| <b>Anexo 5:</b> Evidencias fotográficas .....                        | 73 |



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**TEMA:** Fortalecimiento de la identidad cultural mediante actividades lúdicas en los estudiantes de cuarto año de la unidad educativa “Santa Rosa” cantón Ambato en el periodo lectivo 2021 – 2022.

**RESUMEN**

La presente investigación permite fomentar la identidad cultural en el establecimiento educativo, además el conservar las tradiciones que hoy en día se ha ido desapareciendo por lo que se tiene como finalidad diseñar una guía de actividades lúdicas para fortalecer los juegos tradicionales en los estudiantes de cuarto año de la Unidad Educativa “Santa Rosa” cantón Ambato en el periodo lectivo 2021 – 2022.

Utilizando como metodología un enfoque cualitativo, descriptivo, con método inductivo, transversal, bibliográfica, de campo, con una muestra de 40 estudiantes y dos docentes; además se señala que para la recopilación de datos se procedió con la aplicación de una encuesta. Se determinó que en el aula de clase los docentes no profundizan acerca de temas relacionados a la identidad cultural y en pocas ocasiones realizan proyectos que fomenten el valor cultura que tiene la comunidad, por lo cual los estudiantes van dejando un lado sus propias costumbres y tradiciones, y adquiriendo costumbres ajenas a su cultura. Por ello se concluyó que, para el desarrollo de la guía de actividades para el fortalecimiento de la identidad cultural en los estudiantes, fue necesario considerar los juegos tradicionales en la adquisición de nuevos aprendizajes procurando el desarrollo de su capacidad intelectual. Cabe destacar, que los estudiantes ejecutaron las diversas actividades tradicionales para adquirir conciencia en el mundo que lo rodea lo cual trasciende en sus primeros años de formación.

**Palabras claves:** actividades lúdicas, , identidad cultural, juegos tradición , Revalorización.



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**ABSTRACT**

The present investigation allows to promote the cultural identity in the educational establishment, besides the conservation of the traditions that nowadays have been disappearing for what it has as purpose to design a guide of playful activities to fortify the traditional games in the students of fourth year of the Educational Unit "Santa Rosa" canton Ambato in the school period 2021 - 2022.

The methodology used was qualitative, descriptive, inductive, transversal, bibliographic, fieldwork, with a sample of 40 students and two teachers; in addition, a survey was used to collect data. It was determined that in the classroom, teachers do not go in depth on issues related to cultural identity and rarely carry out projects that promote the cultural value that the community has, so that students are leaving aside their own customs and traditions, and acquiring external customs to their culture. It was therefore concluded that, for the development of the activity guide for the strengthening of cultural identity in the students, it was necessary to consider traditional games in the acquisition of new learning, seeking the development of their intellectual capacity. It is worth noting that the students carried out the various traditional activities in order to acquire awareness of the world around them, which transcends in their first years of education.

**Key words:** play activities, cultural identity, traditional games, revalorisation.

*Sandra Abarca*



Reviewed by:

Lic. Sandra Abarca Mgs.

ENGLISH PROFESSOR

C.C. 0601921505



## CAPITULO I

### 1.1 INTRODUCCIÓN

Al abordar sobre la identidad cultural hace pensar que en la actualidad se ha podido evidenciar el alto índice de la pérdida y de la no conservación de nuestra identidad, más aún en las nuevas generaciones, esto puede darse ya sea por distintos factores, por lo que la investigación busca proporcionar solución a la problemática.

La educación mediante la presentación de nuevas enseñanzas tiene como propósito formar estudiantes con respeto a las diversas culturas, ya que es estimado como base fundamental tanto en la familia como en la educación, presentándose como un conjunto integral a nivel mundial mediante la identificación de actitudes culturales que los estudiantes van desarrollando en las actividades lúdicas. El fortalecimiento de la identidad cultural favorece a la formación educativa en las actividades, de tal manera contribuye a fortalecer valores para nuevas prácticas en la convivencia armónica.

Las actividades lúdicas surgen para el fortalecimiento del desarrollo de la identidad cultural de los estudiantes, reconociéndose a sí mismos como personas, logrando reconocer todas las complejidades, para reconocer el contexto donde habitamos mediante el conocimiento de los diferentes aspectos de la historia (Del rio y Fernández, 2017).

Por consiguiente, al conocer las diferentes expresiones el cual están organizados por medio de estrategias para consolidar el fortalecimiento cultural, donde considera la importancia de desarrollar una investigación de las actividades lúdicas y cómo influye en la formación.

Para un adecuado desarrollo de actividades lúdicas es indispensable considerar estrategias culturales, tomando en cuenta los juegos tradicionales que son efectuados al aire libre, por lo que en el Ecuador es preciso rescatar juegos como la rayuela, trompo, y la cuerda, actividades que con el pasar del tiempo han ido perdiendo la práctica, por lo que ha sido reemplazado por las diferentes practicas tecnológicas. Así mismo, para el fortalecimiento de la identidad cultural es preciso considerar actividades lúdicas permitiendo conservar parte de nuestra sociedad como costumbres, tradiciones y valores propios del cual nos define.

Por ello se ha planteado el diseño de una guía de actividades lúdicas para el fortalecimiento de la identidad cultural en los estudiantes en la Unidad Educativa Santa Rosa de la ciudad de Ambato, se espera que mediante el conocimiento logre fortalecer las habilidades en las actividades lúdicas de los estudiantes con la adaptación de un vocabulario sencillo y claro para que los pequeños estudiantes logren comprender de mejor manera la guía planteada.

El presente trabajo de investigación se encuentra dividido en cinco capítulos estructurados de la siguiente manera:

El Capítulo I, hace referencia al problema, partiendo desde el nivel macro, meso y micro, además se justifica exponiendo el por qué y para qué se investigó, el objetivo general, específicos de la investigación.

El Capítulo II, se aborda el marco teórico aquí se presentan sustentaciones científicas basadas en las variables de dicha investigación que son actividades lúdicas para el fortalecimiento de la identidad cultural.

El Capítulo III, se refiere a la metodología aplicada, compuesta por el diseño de la investigación, las técnicas e instrumentos que se utilizaron para recopilar información, y la población a la cual fue dirigida la investigación.

El Capítulo IV, personifica el análisis e interpretación de los resultados obtenidos luego de la aplicación de instrumentos dirigidos a docentes y estudiantes de la Unidad Educativa Santa Rosa.

El Capítulo V, se establecen las conclusiones y recomendaciones de la investigación sobre el fortalecimiento de la identidad cultural mediante una guía de actividades lúdicas.

## **1.2 Antecedentes de investigaciones o estudios anteriores**

Al indagar sobre investigaciones afines al tema Actividades lúdicas para el fortalecimiento de la identidad cultural en estudiantes de cuarto año de la Unidad Educativa Santa Rosa, ubicada en el cantón Ambato en el periodo lectivo 2021 – 2022 se realizó una revisión de archivos y trabajos que presentan relación con el tema de estudio.

La Fundación Universitaria de los Libertadores ubicada en Bogotá realizó una investigación con el tema: la conservación de los juegos tradicionales para el arraigo de la identidad cultural en el resguardo La Salina, realizado por Gómez (2019) tuvo como objetivo emplear estrategias pedagógicas existentes desde la pedagogía para fortalecer la identidad cultural del resguardo indígena La Salina, lo cual presentó resultados como el desconocimiento en los estudiantes de las formas de juego de las personas adultas, desconocimiento de juguetes y reglas del juego; de igual manera, los adultos y principalmente los adultos mayores no entienden la forma de jugar de los niños actualmente, por ello critican la manera cómo se la pasan solo en los teléfonos celulares por largo tiempo.

De igual forma, en las diferentes universidades del Ecuador hay diferentes investigaciones en relación con las variables con el tema a tratar, por ejemplo:

La Universidad Técnica de Cotopaxi con el trabajo de tesis denominado: Juegos tradicionales para fortalecer la identidad cultural de los niños de primer año de educación

básica de la escuela Otto Arosemena Gómez del cantón Latacunga parroquia Eloy Alfaro, la autora Bravo (2017) tiene como objetivo elaborar un manual de los juegos tradicionales de manera que ayude a fortalecer la identidad, cuyos resultados evidencian la necesidad de rescatar y fortalecer los juegos tradicionales culturales que ayudan, por lo que la propuesta planteada permitirá identificar y desarrollar la historia de dónde procedemos y las razones del por qué es importante conservar los juegos, mismos que transmiten valores y tradiciones que aún mantiene la región.

La investigación realizada en la Universidad Politécnica Salesiana con la investigan titulada: Módulo de actividades didácticas para fortalecer la enseñanza de la identidad cultural en niños de 5 a 6 años en el nivel II del centro de educación inicial ciudad de Cuenca, año lectivo 2019-2020, el autor Chuquiguanga (2021) tuvo como objetivo el fortalecer los valores culturales mediante actividades ejecutadas en la guía didáctica para niños de 4 a 5 años. Por lo que las actividades permiten al menor de edad que logre interesarse por los valores culturales mediante los juegos tradicionales de la zona, por lo que el infante centrará su total atención para elevar su nivel de aprendizaje conservando su identidad cultural en la que utilizarán un vocabulario preciso y sobretodo adecuado.

Finalmente, dentro de la provincia de Chimborazo, en la ciudad de Riobamba en la cual también existen investigaciones referentes a las variables a investigar.

La investigación con el tema: Juegos Tradicionales y Enfoque Intercultural en niños de Educación Inicial de la Unidad Educativa Pensionado Olivo, la autora Jara (2020) tiene como objetivo determinar cómo el juego tradicional fortalece el desarrollo del enfoque intercultural de los niños; además analizó los resultados donde las tipologías de los juegos tradicionales con enfoque intercultural, permiten el desarrollo psicosocial de los estudiantes, ya que reciben estimulación educacional de forma creativa, participativa y solidaria, mediante actividades como juegos tradicionales tales como: canicas, rayuela, cometa, saltar sogas, ensacados, palo encebado, los países, figuras de hilo, el florón e historias y leyendas culturales a través de títeres, logrando fortalecer el desarrollo intercultural en temprana edad.

En las investigaciones realizadas se ha determinado que la aplicación de juegos y actividades lúdicas son de gran beneficio por que ayudan a fortalecer la identidad, que en cada estudiante debe prevalecer e ir fomentando a las nuevas generaciones. Mediante la investigación conllevó a contar con un panorama amplio y definido para que los niños habiten en una convivencia sana en el aula de clases con la práctica de juegos tradicionales en la que permitirá una interacción positiva, el cual alcanzará un desarrollo integral de mente, cuerpo y entorno social.

### **1.3 Planteamiento del problema**

Para observar el impacto de este problema como es la pérdida de la identidad cultural actualmente a nivel mundial, señala que uno de los factores muy importantes que afecta el fortalecimiento de la identidad cultural por lo que son las actividades lúdicas mediante el juego por lo que hoy en día los estudiantes no comparten experiencias con las actividades tradicionales los mismos que favorecerán al desarrollo cognitivo, afectivo y social que parte desde el conocimiento del patrimonio cultural.

Latinoamérica se ha caracterizado en el mundo por sus diferentes representaciones culturales, considerado unos de los subcontinentes más ricos en diversidad cultural por lo cual la cultura se encuentra involucrada con el arte y la literatura; de manera que son los elementos en la que está constituida la cultura popular mediante la música, folclor, danza y componentes religiosos CEPAL (2019). La ascendencia en la cultura ha plasmado una gran huella para los diferentes países de Latinoamérica, en el que los Mayas, Aztecas y Cusqueños han sido individuos que han aportado un gran valor cultural; lo cual se encuentra definida desde tiempos antiguos, de manera que han permitido conocer la identidad de los pueblos, por lo tanto, es transcendental recuperarla y conservarla.

“En el Ecuador las actividades lúdicas han influido notablemente en la identidad por lo que es cierto algunos de los pueblos mantienen sus costumbres ancestrales lo cual han logrado difundir de esta manera su identidad, su ser, de dónde provienen y quiénes son; constituyéndose en un patrimonio para cada nación,” (Ministerio de Cultura y Patrimonio del Ecuador, 2017).

Sin embargo, la cultura latinoamericana proporciona una respuesta de las vivencias que proporciona cada nación, lo cual es considerado como lo más preciados por lo que hay que saber protegerla. Así mismo, el patrimonio cultural del país permite conocer la existencia de los antepasados, dejando un legado como constancia de su convivir y su ser, siendo el elemento más expresivo e importante dentro del desarrollo de la humanidad, debido a que mediante el patrimonio cultural se puede apreciar las raíces propias de un pueblo.

En Ambato es importante rescatar las actividades para el fortalecimiento de la identidad cultural en los estudiantes a través de la pedagogía de la lúdica por parte de la asignatura de educación artística. Sin embargo, mediante las experiencias adquiridas permitirán propiciar espacios para la concientización en el cual perdurará la expresión cultural la cual ha ido transformado por la llegada de otra población e incluso la intervención de los medios de comunicación en las que se encuentra desaprovechando y trasladando la cultura que cuenta las comunidades que logra generar un área en la adquisición de nuevas enseñanzas y aprendizaje. Por lo mencionado anteriormente el análisis de las investigaciones hace hincapié a las actividades lúdicas pedagógicas que encamina hacia el fortalecimiento de la cultura mediante prácticas tradicionales.

Sin embargo, es preciso tener en cuenta que al establecer la identidad cultural frente a una sociedad que se encuentra en cambios culturales repentinos del cual se van desplazando nuestras costumbres, el proyecto confirma la necesidad e importancia de dar énfasis este tipo

de exigencias. En relación con lo anterior, los autores denominan el concepto de cultura como creencias, valores, comportamientos y propósitos específicos que identifica a un determinado grupo de individuos que nace a partir de las experiencias (Palecrhor & Chincangana, 2016).

En la Unidad Educativa Santa Rosa del cantón Ambato no es ajeno este problema ya que en la actualidad se ha visto un incremento excesivo de la pérdida de la identidad en los niños de dicho establecimiento y esto se ha visto evidenciado mediante la educación debido a que hoy en día existe una educación moderna y ya no una educación tradicional, los recursos ancestrales se han visto reemplazados por recursos tecnológicos, los estudiantes ya no practican juegos tradicionales, ya van dejando de lado sus tradiciones, actividades que son propias de su cultura, para ello se ha planteado una guía de actividades lúdicas que ayuden a fomentar y rescatar su propia identidad entre esos están juegos al aire libre inculcando primero rescatar lo tradicional y propio como son los juegos que antes se practicaban entre esos están la rayuela, el trompo, cuerda, canicas entre otros, y buscar que la identidad siga prevaleciendo en dicho establecimiento.

Con los antecedentes expuestos, al ser las actividades lúdicas muy importante en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los niños, es primordial que el docente diseñe una guía con el propósito de incentivar a las prácticas de juegos tradicionales de tal manera se encarga del fortalecimiento de la identidad cultural en los estudiantes de cuarto año de la unidad educativa.

### **1.3.1 Formulación del problema**

¿Cómo las actividades lúdicas influyen en el fortalecimiento de la identidad cultural en los estudiantes de cuarto año de la Unidad Educativa Santa Rosa cantón Ambato?

## **1.4 Justificación**

El problema seleccionado es de pleno conocimiento de la investigadora en razón que el trabajo investigativo se está realizando en la Unidad Educativa Santa Rosa que pertenece al cantón Ambato, lugar donde resido y se ha logrado la observación del problema en estudio.

Al desarrollarse el siguiente trabajo los beneficiarios directos serán los estudiantes y docentes del cuarto año de Educación General Básica de la Unidad educativa Santa Rosa del cantón Ambato de igual manera existirán bases para otro tipo de investigación que se puedan dar a partir de este trabajo investigativo.

El estudio a desarrollarse será de interés ya que permitirá diseñar una guía para proporcionar solución a los problemas que va aumentando y se ve a diario en los centros educativos, además este es un problema que persiste y seguirá existiendo, por ello es de gran importancia buscar una solución y tratar de disminuir la pérdida de nuestra identidad cultural.

La importancia del trabajo investigativo radica en la necesidad de rescatar ciertas costumbres propias de la cultura que hoy en día han ido desapareciendo como la pérdida de la identidad cultural, vemos que los niños y jóvenes van perdiendo su esencia ya sea por diversos factores y para ello se ha visto importante resaltar y recobrar lo que antes tenía un gran valor propio, esto se fomentará mediante una guía de actividades lúdicas debido a que estas son esenciales para poder llegar a los niños, en estas también constarán actividades tradicionales ya que se empezará por rescatar juegos propios de la infancia de nuestros padres, con esto se busca tomar conciencia del valor y el respeto que se debe tener a nuestras raíces.

La presente investigación es novedosa ya que la identidad cultural es lo fundamental para conservar nuestras costumbres y evitar que estas vayan quedando un lado, como ya se ha visto los juegos tradicionales han sido reemplazados por medios tecnológicos en donde las nuevas generaciones han ido olvidando lo propio. Los beneficiarios de este proyecto investigativo serán La Unidad Educativa “Santa Rosa” y los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica.

Por otro lado, la originalidad de este trabajo investigativo se destaca en que no se han desarrollado estudios similares o iguales en la institución educativa en la que se está realizando la presente investigación.

Este proyecto investigativo enfoca su utilidad para fomentar la identidad cultural en los estudiantes, los cuales se realizará la investigación y buscará la mejor metodología para cumplir los objetivos planteados. Por las características de la investigación es factible su realización, ya que se cuenta con el apoyo de las autoridades de la institución y brindan todas las facilidades para que este sea ejecutado.

## **1.5 Objetivos**

### **1.5.1 Objetivo General**

Diseñar una guía de actividades lúdicas para el fortalecimiento de la identidad cultural en los estudiantes de cuarto año de la Unidad Educativa “Santa Rosa” cantón Ambato en el periodo lectivo 2021 – 2022.

### **1.5.2 Objetivos Específicos**

- Identificar las actividades lúdicas que pueden utilizar los docentes y estudiantes de cuarto año de EGB en su cotidianidad.
- Desarrollar una guía de actividades para promover la identidad cultural en los estudiantes de cuarto año de EGB.
- Validar la aplicación de la guía con actores inmersos en el proceso educativo.

## CAPÍTULO II

### 2.1 MARCO TEÓRICO

#### 2.2 Guía de trabajo para el aprendizaje

La guía es un recurso didáctico destinado para trabajar un determinado dominio de clase, estructurado con un conjunto de actividades para el grupo determinado, según diferentes niveles educativos para trabajar las actividades están organizadas y planificadas con un objetivo a efectuar. La guía es considerada lúdica ya que permitirá trabajar la creatividad, imaginación y lo trascendental de esta investigación es que generará nuevos aprendizajes mediante el juego.

La guía educativa, conocida como guía de instrucciones, conformada por material didáctico activo participativo que está contenida por elementos indispensables para la enseñanza y aprendizaje de conocimientos de tal manera desarrolle aptitudes y destrezas en el estudiante en las aulas de clase, bajo la formación continua de los docentes. Sin embargo, este tipo de materiales son publicados tanto física como digital logrando así suministrar el acceso a los estudiantes (Mosquera , 2021). Entre otros conceptos se menciona:

La guía de actividades es un conjunto planificado y programado mediante el desarrollo de formación de clases mediante el diseño de actividades específicas a llevarse a cabo por los estudiantes de las diferentes áreas de estudio, que constituye mediante lo denominado mediante un programa - guía. A través de estas actividades, se pretende en lo posible, colocar a los estudiantes en situaciones de producir conocimientos, de explorar opciones, superando la mera asimilación de conocimientos ya elaborados (Furió y Gil, 1978, p. 37).

La guía didáctica constituye un recurso para el aprendizaje a través del cual concreta una acción por parte del docente encargado hacia los estudiantes que se encuentra dentro del proceso formativo de manera ordenada, planificada y organizada, que permite ofrecer información práctica al estudiante y tiene como premisa la educación como conducción y proceso activo.

#### 2.2.3 Tipos de guías

Según Penzo, et al., (2018) menciona los siguientes tipos de guías:

Guías de motivación, guía de aprendizaje, guía de comprobación, guía de síntesis, guías de aplicación, guías de lectura, guías de observación, guías de refuerzo, guías de nivelación.

De los tipos de guías mencionados, se hace énfasis en la guía de aplicación el cual está realizado la investigación, de acuerdo a su utilidad radica en combinar un contenido



difícil que requiere ser contextualizado, cumpliendo la función de activar potencialidades del estudiante, trabajar empíricamente y asimilar a su realidad de lo trabajado en clase además ayuda al docente en cuanto a la motivación, saberes de los estudiantes y aprendizajes efectivos, esto es lo que se busca al aplicar en los estudiantes mediante la guía propuesta .

Por lo antes mencionado el tipo de guías garantizara un adecuado aprendizaje en la comunidad educativa bajo el mecanismo de formación continua, así mismo, permite el desarrollo de un seguimiento planificado para alcanzar logros de las enseñanzas durante el proceso educativo.

## **2.3 Guía de trabajo para el aprendizaje**

### **2.3.1 Definición**

Las actividades lúdicas son comprendidas como experiencia formativa, y como una dimensión transversal en el proceso de la vida escolar, por lo que no se considera como un eje práctico, así mismo no lo reconoce como actividad, sino como un proceso pedagógico que pretende desarrollar aspectos psíquicos, sociales, culturales. Sin embargo, está compuesta de actividades a ejecutarse de una manera activa y participativa buscando fortalecer la creatividad estudiantil.

Valecillos (2019) menciona que “las actividades lúdicas se encuentran estructuradas en el desarrollo pedagógico, llevando consigo elementos de en el individuo, para alcanzar una educación más humana e integral” (p. 222).

Por lo antes mencionado, el pedagogo debe organizar y planificar acciones para alcanzar un conjunto de prácticas y estrategias innovadoras en la enseñanza logrando facilitar la adquisición de nuevos conocimientos incluyendo en el desarrollo de las capacidades intelectuales y emotivas para los alumnos.

La lúdica son actividades que ayudan a captar la atención del ser humano, en especial de los estudiantes brindando un aprendizaje creativo y dinámico, debido a que con estas actividades el niño adquiere sus propios conocimientos y comprende lo que el docente quiere transmitir. Debido a que las actividades lúdicas enriquece la escolaridad de manera positiva que logran relacionarse de forma grupal y autónoma, la curiosidad,, participación eleva la seguridad permitiendo compartir entre compañeros crear ese lazo de igualdad, respeto e inclusión entre todos los estudiantes (Parra, 2020).

Las actividades lúdicas están constituidas como alegres y placenteras donde se desarrollan en uno mismo sin responder a metas extrínsecas que se presentan, por la misma razón que son placenteras, implicando seguridad en su personalidad, proporcionando mecanismos suficientes para relacionarse con los demás individuos aprender, en ambientes agradables y activo como es el salón de clase con sus pares (Córdoba et al., 2017).

La actividad lúdica comprende la razón de ser de todos los estudiantes que da inicio desde edades tempranas y es condicionante para un buen desarrollo cognitivo, psicológico y espiritual. Los motivos principales por los cuales los niños deben jugar lo cual permitirá mejorar su desarrollo físico e intelectual, siendo más activos.

Las actividades ejecutadas por los estudiantes deben ser creadas desarrollar su nivel de conocimientos así también como su imaginación, además son de gran importancia en el aula de clase debido a que adquieren más rápido el aprendizaje, por ello, es un mecanismo esencial dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, esto se debe que las actividades en las que se encuentren mediante la recreación que se encuentran motivados y lo esencial ayuda a lograr un aprendizaje adecuado de manera que el niño despierte sus habilidades, destrezas, siendo un proceso de la etapa vital que deben cumplir los niños en su desarrollo.

### **2.3.2 Objetivos de las actividades lúdicas**

(González, 2008)Manifiesta que los objetivos de las Actividades Lúdicas Educativas son los siguientes:

- Enseñar a los estudiantes a tomar decisiones ante problemas que pueden surgir en su vida.
- Garantizar la posibilidad de la adquisición de una experiencia práctica del trabajo colectivo y el análisis de las actividades organizativas de los estudiantes.
- Contribuir a la asimilación de los conocimientos teóricos de las diferentes asignaturas, partiendo del logro de un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje creativo.
- Preparar a los estudiantes en la solución de los problemas de la vida y la sociedad.

### **2.3.3 Características de las actividades lúdicas**

En el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes es indispensable generar un ambiente cálido, cordialidad y respeto, lugar donde los niños se sientan cómodos y a gusto, por lo que la docente crea un vínculo afectivo hacia los infantes incluso a ser un modelo a seguir, sobre todo en la implementación de actividades lúdicas para un mejor desarrollo de información(Llanos, 2020).

De acuerdo a Llanos (2020) las características de las actividades lúdicas son importantes dentro del aula de clase por lo que se detalla a continuación:

- Desarrolla interés en las materias.
- Desarrollo de habilidades en el desempeño de actividades.
- Adquieren nuevos conocimientos desarrollando interés en las materias.

- Utilizados para comprobar el nivel de conocimientos adquiridos en el aula de clase, de esa manera podrá desarrollar habilidades y destrezas.
- Compuesta por actividades dinámicas, estructuradas de manera ordenada con un límite de tiempo.
- Aceleran la adaptación dinámica en los procesos sociales dentro y fuera del lugar que lo rodea.
- Liberan su potencialidad de manera creativa en los niños.

Al revisar las características de las actividades lúdicas podemos darnos cuenta que para que el estudiante adquiera o desarrolle de mejor manera es importante la lúdica dentro del campo educativo, ya que con estos juegos y actividades el estudiante adquiere nuevas experiencias y metodologías de aprendizaje, es decir cumple un rol principal en la educación tradicional.

#### **2.3.4 Dimensiones de las actividades lúdicas**

Al transitar a espacios de aprendizaje que implican interacciones en línea con los estudiantes, es necesario que, como profesores, además de la preparación didáctica en la que se debe considerar aspectos socio afectivo que están presentes en las clases y que influyen en gran medida en el interés, motivación y autorregulación del estudiante (Escamilla, et al., 2020).

#### **2.3.5 Importancia de las actividades lúdicas en la educación**

La actividad lúdica admitida para integrar a los estudiantes en el medio que habita sea en la institución educativa, relaciones interpersonales con la finalidad de comprender las normas del lugar donde habita. Sin embargo es importante en la vida estudiantil el contribuir en el desarrollo y sobre todo crear un vínculo personal y social; de acuerdo Piedra (2018) considera los siguientes aspectos:

- Ayuda a la mejora de la conducta de los estudiantes, en la que permite manejar diversos procesos para manejar las conductas.
- La actividad estimulante permite participar en las actividades o juegos entre los involucrados para que lo encomendado sea eficaz y logre cumplir con lo solicitado.
- Permite entrar en contacto con los estudiantes con el entorno en el que habita, despertando el interés en las clases.
- Estimula prácticas educativas para una adecuada enseñanza y aprendizaje.

La lúdica en los primeros años de edad cumple un rol indispensable en la aplicación de juegos interactivos, dinámicas entre otros, que beneficiaran a los niños en el desarrollo

personal y social. Es por ello que los individuos que se encuentran cerca del niño en el que deberán conocer estrategias o actividades lúdicas para fomentar en el infante un adecuado desarrollo de valores y formación e identidad para llevar a cabo una convivencia sana sin complicaciones. De acuerdo a Gunther (2017) por lo que es necesario tener en cuenta lo siguiente:

- Permite al niño vivir nuevas experiencias que ayuda al desarrollo de su temperamento y participación.
- Favorece a la adaptación de conocimientos, para la asimilación de conductas establecidas
- Percepción en la coordinación motriz, imaginación, creatividad entre otros.
- Creación de caminos neuronales, que son fortalecidas a partir de los primeros años de vida de los estudiantes.

Los movimientos corporales al ser trabajados desde los primeros años de vida, permiten que su desarrollo físico, cognitivo sea potencializado, potencializando habilidades y destrezas formando seres autónomos con la gran capacidad para solucionar las dificultades que se presentan en la vida diaria para que de esa manera logren una convivencia armónica en los establecimientos el cual se vincule.

### **2.3.6 Componentes estructurales de las actividades lúdicas**

(Ortiz, 2009)Manifiesta que los componentes estructurales que desarrollan las actividades lúdicas son las siguientes:

- En el intelectual-cognitivo. - se fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, etc.
- En el volitivo-conductual. - se desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, estimula la emulación fraternal, etc.
- En el afectivo-motivacional. - se propicia el compañerismo, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda, etc.

La actividad lúdica educativa favorece un enfoque interdisciplinario en el que participan tanto los profesores como los estudiantes y elimina así una interrelación vacía entre las diversas asignaturas. Es necesario concebir estructuras participativas para aumentar la cohesión del grupo en el aula, para superar diferencias de formación y para incrementar la responsabilidad del estudiante en el aprendizaje.

El juego como actividad lúdica de desempeño educativo promueve varias ventajas tanto dentro como fuera del entorno educativo, permite que el niño tenga mejor concentración, aporta a su imaginación y la iniciativa que él o ella puedan promover en el aula de clase. Se siente apto en el aporte crítico y autocrítico que pueda ayudar en su actitud de disciplina, la responsabilidad y puntualidad en las tareas, promueve el compañerismo y el porte que pueda dar en un trabajo en equipo, se siente motivado y participativo en su entorno con un espíritu colectivo.

### **2.3.7 Clasificación de las actividades lúdicas**

A partir de la experiencia docente y la práctica de su estructuración y utilización (Rivera, 2012) Las clasifica de la siguiente manera:

- Juegos lúdicos para el desarrollo de habilidades.
- Juegos lúdicos para la consolidación de conocimientos.
- Juegos lúdicos para el fortalecimiento de los valores (competencias ciudadanas).

Rivera clasifica a los juegos lúdicos o actividades lúdicas en tres clases partiendo de la experiencia docente donde se pone de manifiesto la utilización de los juegos y donde se muestra la importancia que tiene dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, pues facilita el desarrollo de habilidades, afianzamiento de conocimientos, además del fortalecimiento de valores; necesarios no solo en su vida escolar sino en su vida diaria donde el estudiante debe ser capaz de desenvolverse dentro de una sociedad en constante cambio y donde debe poner de manifiesto su capacidad a la hora de resolver problemas de la manera más adecuada y acertada.

## **2.4 El juego**

Según Jacquín , G (1996) el juego es una actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente que vencer. El juego tiene como función esencial procurar al niño el placer moral del triunfo que, al aumentar su personalidad, la sitúa ante sus propios ojos y ante los demás.

El juego para los niños y niñas es una actividad recreativa que va relacionado con el aprendizaje, debido a que comparten su conocimiento a través de sus propias emociones. Mediante ello es estudiante crea serie de especulaciones con respecto a la vida, a las tradiciones que antes se practicaban y hoy en día buscan rescatar, descubrir haciendo uso del raciocinio y estableciendo un puente entre el juego y la experiencia.

### **2.4.1 Juegos tradicionales**

Los juegos tradicionales establecen una parte indispensable en la formación lúdica en el campo educacional, aunque no es necesario tener en cuenta condición social de cada individuo; ya que todos pueden tener acceso a estos juegos ya que pueden mejorar las

relaciones en el aula mediante los términos cultural que se encuentran bajo la adaptación al entorno en el que se encuentra.

“Al hablar de juegos tradicionales nos referimos a aquellos juegos que, desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia”. (María, 2020)

Para la práctica de estos juegos se utilizan recursos como objetos que se encuentran en la naturaleza, objetos domésticos, etc. Entre los juegos tradicionales de nuestro país están:

#### **2.4.2 La rayuela**

La rayuela, considerado como un juego antiguo, conocido, ejecutado también por nuestros padres, abuelos; el origen de esta práctica lúdica se remonta desde años pasados. En niños con capacidades especiales la rayuela puede ser utilizada como un elemento valiosísimo para la motricidad, desde la confección en el piso y con distintos materiales como la terapia censo perceptiva, así como también para fomentar el esquema corporal, la lateralidad y la línea media.

#### **2.4.3 El trompo**

El trompo apreciado como un juguete formado por un metal, a partir de la cabeza del trompo se enrollará con una cuerda o piola, a continuación, deberá enrollarse con el hilo, y para finalizar será lanzado con fuerza y precisión para hacerlo girar. Mientras gira los competidores pueden hacer una serie de trucos. El juego del Trompo es un juego tradicional que se juega como su nombre indica con un trompo.

El trompo es un objeto de madera que tiene una forma parecida a la fruta de la pera; además por la parte donde la pera tiene el pezón o rabito, el trompo posee una púa de hierro. Recuerdan muchas de las personas mayores que algunos de los que jugaban al trompo, le cambiaban esta púa y le colocaban otra mayor y mucho más afilada, que se utilizaba en el juego, como luego veremos.

#### **2.4.4 La cuerda**

La cuerda es un juego que tenemos que rescatar ya que en la actualidad se va desapareciendo los niños y niñas han sustituido todas estas actividades por la tecnología. El acto de saltar cuerda no es tan simple como aparenta ser, este trae beneficios en el desarrollo de la coordinación del cuerpo, en lo que respecta al equilibrio, ritmo para proporcionar resistencia muscular. La información será alcanzada por el contacto con la mano y la cuerda de esta manera lo estira con gran fuerza alrededor del cuerpo.

#### **2.4.5 Carrera de carretilla**

La carretilla conocida también como un juego divertido, ya que cuando al llevarse a

cabo se debe realizar grupos específicamente en los recesos de las unidades educativas, lo cual está comprendida mediante una competencia de varios individuos, en el que imita movimientos de una carretilla, presentando beneficios en las capacidades físicas e intelectuales de los participantes.

#### **2.4.6 El gato y el ratón**

El presente juego viene de generación a generación por lo que su representación señala que los ratones suelen salir huyendo de los felinos. Para hacerlo de manera real, el gato fue adorado tanto en los hogares como en las diversas culturas como un símbolo de compañía y protección para acabar con los roedores.

En los juegos tradicionales lo representa como gatos y ratones en la que forma parte de una leyenda antepasada es una actividad lúdica y dinámica que son ejecutadas por todos los individuos que se encuentran en el medio social.

#### **2.4.7 El juego en el desarrollo del estudiante**

En la práctica de este juego logra que el niño alcance interacciones interpersonales, es decir con los compañeros del aula así también con los niños que se encuentran junto al entorno que están expuestos; de esta manera, logra madurar su conducta sin excepción al género o edad. Además, las actividades permiten el proceso estructurado en cada área: como es la motora, socio afectivo y cognitiva, de esta forma debe ser activa participativa. Por lo tanto, es necesario tener en cuenta las situaciones el cual son beneficiosas para el pensamiento crítico así también como reflexivo que son importantes en los procesos cognitivas.

En varios contextos los niños logran desenvolverse en varios ámbitos como el medio familiar, educativo, amigos de su vecindario. Por lo que es indispensable tomar en cuenta en la educación de acuerdo a la ejecución de las actividades tradicionales que se encuentran dispuestos a prever al desarrollo de cada individuo la cual espera cambios positivos de los comportamientos que estos generan y que les dará la confianza ante nuevos ambientes; asimismo, la inclusión a distintos grupos sociales (López et al., 2020).

El desarrollo social se construye con la elaboración de actividades lúdicas recreativas de manera que forman ambientes adecuados para proporcionar soluciones a diversas situaciones, así también de ambientes sociales que se encuentran apreciadas mediante la disyunción general en la que proporcionara la confianza que será de gran beneficio el cual proporcionara el desarrollo de capacidades mediante la práctica de juegos lúdicos.

### **2.5 Identidad Cultural**

#### **2.5.1 Definición**

La identidad cultural engloba un sentido en el cual se encuentra en un grupo determinado que logra intervenir en espacios culturales, de manera que permitirá conocer costumbres, tradiciones y sobre todo criterios. La identidad no es un concepto fijo, sino que se recrea individual y colectivamente y se alimenta de forma continua de la influencia exterior (Achavar, 2019). En las investigaciones antropológicas y sociológicas, la identidad cultural nace desde la rectificación con los individuos. El concepto de identidad sobrepasa límites como la importancia de los emigrantes, el cual da origen en el que se encuentra afín tomando en cuenta el lugar donde habita, por lo que el concepto de identidad es integral y menciona lo siguiente:

La identidad cultural puede definirse como la vinculación individual o grupal a una comunidad de cultura con la que se comparten valores, creencias, modos de comunicarse, tradiciones, manifestaciones culturales, comportamientos colectivos, símbolos, lazos afectivos, entre otros., que dan a conocer como propios, originado un reconocimiento de pertenencia dando lugar a la posibilidad de construir e innovar la creatividad (Fernández, 2020, p. 30)

La identidad cultural de un pueblo está determinada de manera histórica en diversos aspectos que se encuentran forjadas desde la cultura el cual proviene, como el lenguaje que es un instrumento que permitirá comunicarse con los miembros del lugar de donde habita así también los procedimientos integrales, como valores y credos que se encuentran a su alrededor. Un rasgo propio de estos elementos de identidad cultural es su carácter inmaterial y anónimo, pues son producto de la colectividad (Achavar, 2019).

Los elementos esenciales en la que se encuentran vinculados la identidad cultural es el idioma, por tanto, pretende componer un vínculo con un determinado grupo de individuos. Así mismo, al dialogar con el mismo lenguaje, alcanzando una gran comunicación, eso es lo que lo hace mantener algo en común con otro individuo de esta forma lograra mejorar las relaciones entre diversos grupos sociales.

### **2.5.2 Importancia de la identidad cultural en la educación.**

En la educación básica proporciona un inicio donde los estudiantes absorben, por ende retienen los nuevos aprendizajes con gran facilidad, los temas de cultura o identidad no deben ser tratados de forma intelectual, para ser desarrollados mediante la ejecución de juegos que son realizados al aire libre, lo cual las actividades están conformadas por herramientas concretas, de esta manera estimulara una adecuada formación durante la escolaridad en la que ayuda adquirir conocimientos a partir del conocimiento de la identidad cultural.

Cepeda (2018) indica que es importante despertar en los niños el conocimiento de su cultura para que la vivan, la sientan, la conserven y la enriquezcan. Al enseñar a los estudiantes desde tempranas edades permitirá conocer de donde proviene mediante actividades creativas de manera que permita fomentar en su tiempo de receso, de esta forma motivara a adoptar buenas prácticas en las relaciones sociales en la que se encuentre



vinculada. Sin embargo, es preciso proveer en los estudiantes nuevos conocimientos sobre el núcleo familiar de donde proviene, logrando así que el infante se considere identificado.

La identidad cultural da paso a aspectos importantes para conocer las tradiciones de una determinada zona, de manera que implica un adecuado marco educacional. Hoy en día la tecnología ha ido evolucionando constantemente, de manera que los estudiantes adoptan actitudes impropias, así mismo al formar parte de juegos para alcanzar una identidad cultural de un lugar en específico, dejando un legado en las personas que lo practica (Faundes, 2019).

La diversidad cultural, muestra claramente la herencia ancestral que permitirá declarar la historia oriunda de vida en la que se encuentra envuelta por una perspectiva para conocer aún más sobre las nacionalidades en las que se encuentran envueltas las tradiciones. Todos y cada uno de las regiones está estructurada por una tradición, en el que entiende y comprende en el que ha ido construyendo el tiempo presente, de esta manera pretende conseguir un gran futuro tomando en cuenta la riqueza cultural como un tesoro al que se promueva y conserve de manera adecuada en cada pueblo, considerando la importancia que refleja esta como base fundamental para su desarrollo.

### **2.5.3 Estrategias educativas para desarrollar la identidad cultural**

La institución educativa está estructurada por una actitud transformadora que pone en primer lugar la formación, en la que se encuentra estructurada la capacidad en la que el docente tiene la capacidad de interactuar con el grupo en específico de manera organizada, de tal manera proporcionara un aprendizaje en el cual está conformado por elementos culturales de acuerdo al lugar en donde se localice la institución educativa estudiada.

Las estrategias proporcionara el fortalecimiento de las identidades culturales en las que los individuos habitan presentando en las escuelas el requerimiento en el quehacer educativo una actitud transformadora mediante la enseñanza y aprendizaje que se encuentran en circunstancias que el docente deberá actuar de manera planificada para favorecer la enseñanza mediante elementos en que desarrollen una buena identidad cultural del lugar donde proviene los estudiantes en la que la escuela se encuentra en una situación que nos lleva a pensar o repensar no solamente las estrategias que debemos utilizar sino incluso el currículo y sus fines (Contreras et al., 2018).

Este medio ambiente logra adquirir un pensamiento adecuado que no está establecido para utilizar estrategias, sino que mediante un plan organizado de ilustraciones en la que se encuentran a fines, del trabajo cultural el cual requieren de diversos preceptos que se encuentran conformes en la enseñanza-aprendizaje mediante la identidad cultural, que esta direccionado en la estimulación de aprendizaje desde la adquisición de conocimientos.

### **2.5.4 El rol del docente frente a la enseñanza cultural**

El docente debe seleccionar diversos materiales para el aprendizaje el cual formara estudiantes con ganas de aprender de manera adecuada considerando sus capacidades. El propósito para alcanzar el logro formativo de los estudiantes, es que logren estar identificados para asegurar el desarrollo de cualidades intelectuales.

La escuela y los profesionales en la educación considerados como intermediarios en el que lograra regir apropiadamente a los escolares para el conocimiento, que busca valorar la identidad cultural para alcanzar una adecuada convivencia con los estudiantes y docentes, afirmando la enseñanza determina la identidad cultural (Gómez et al., 2019).

“Al ampliar los conocimientos en temas de identidad cultural, por lo que los docentes deberán guiar a los estudiantes a alcanzar compromisos planteados para promover el interés y participación por la educación cultural, tomando en cuenta los procesos para que puedan desempeñarse de manera adecuada, el cual motiva a implementar nuevas estrategias culturales, que son propias de las prácticas educativas” (Viveros y Sánchez, 2018).

Los docentes benefician a los estudiantes mediante el cuidado e interacción con los estudiantes, abasteciéndoles de materiales para lograr reforzar lo aprendido, la comunicación debe ser eficaz y primordial con la colaboración de los representantes por lo que es indispensable por parte del docente conocer un ambiente adecuado para el desarrolló en el entorno familiar.

### **2.5.5 Las políticas educativas y cultura**

Al profundizar los estudios sobre la interculturalidad ha pasado ser parte de una agenda pedagógica en el Ecuador en el proceso que está vinculada a partir del último período. La educación intercultural, demuestran efectos mediante una investigación cuyo propósito permite considerar y reconocer la diversidad cultural.

El progreso migratorio está conformado mediante un espacio multicultural en la que alberga cada lugar, así mismo, ha generado circunstancias de desigualdad entre individuos (Rodríguez, 2018). La escuela está estructurada por un amplio espacio en donde da lugar a situaciones en el que proporcionan políticas en la educación que tiene como propósito mantenerse en una adecuada convivencia.

En el proceso de enseñanza-aprendizaje la concesión cultural sobrelleva de manera implícita un gran sentido en el desarrollo de la formación educativa en el que establece un proceso en la socialización en el aprendizaje de los estudiantes logrando participar en un grupo social. Así mismo, implica un adecuado progreso en las capacidades de cada individuo para logran perfeccionarse intelectualmente (Martínez, 2015, p. 5).

“Los estudiantes hace referencia al respeto hacia los demás de esta forma establece diferencias en la cultura teniendo como base el diálogo y los mecanismos que debe adquirir el sistema educativo, el cual parte de valores y actitudes que es de gran

beneficio en el desarrollo de la identidad” (Rodríguez Cruz, 2018).

La identidad cultural se conserva cuando los elementos culturales, que son incorporados y utilizados de manera independiente al lugar que habita, todo esto se encuentra bajo el control de receptores propios de los pueblos nacionales, en función a las necesidades para su desarrollo. El propósito de la educación en el marco intercultural permite desarrollar razonamientos que la identidad bajo un contexto propia en la convivencia de manera que espera que el estado se lugar a las leyes y políticas educativas, para una formación eficaz.

## **CAPÍTULO III**

### **3.1. METODOLOGÍA**

#### **3.1.1. Enfoque Cualitativo**

La investigación tuvo un enfoque cualitativo, ya que implica la recolección de datos posterior a su análisis e interpretación del resultado de un proceso sistemático, efectivo y crítico de la investigación para fomentar la identidad cultural en los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Santa Rosa del cantón Ambato en el periodo lectivo 2021-2022.

#### **3.2. Tipo y diseño de investigación**

##### **3.2.1. No experimental**

Se llevó a cabo una investigación no experimental porque no se manipuló en forma deliberada ninguna variable, por lo que se observó los hechos tal y como se presentan en su contexto real y en un tiempo determinado.

##### **3.2.2. De Campo**

Por medio de esta investigación se logró conocer la realidad de forma cercana, así mismo llevar a cabo las diversas actividades en el aula de clase y llevar a cabo la práctica en el proceso de enseñanza - aprendizaje de los participantes por lo que la investigación se realizó en la Unidad Educativa Santa Rosa del cantón Ambato en el periodo lectivo 2021-2022 en los estudiantes de cuarto año de EGB.

##### **3.2.3. Transversal**

La investigación es transversal porque se efectuó en un periodo correspondiente al año lectivo 2021-2022.

##### **3.2.4. Bibliográfica**

Bibliográfica porque la elaboración del marco teórico fue recabada por libros, revistas científicas, páginas web, artículos científicos de plataformas digitales reconocidas a nivel mundial como fuente confiable de almacenamiento y reposición.

### **3.3. Nivel de investigación**

#### **3.3.1. Descriptiva**

Esta investigación es descriptiva ya que tuvo como finalidad el fomentar la identidad cultural estableciéndose por medio de una guía de actividades lúdicas en los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Santa Rosa del cantón Ambato en el periodo lectivo 2021-2022.

### 3.3.2. Explicativa

Para iniciar con la investigación explicativa, el problema de estudio debe estar identificado, lo cual tiene como propósito crear sin complicaciones las relaciones causa-efecto entre las variables, es decir, el objetivo de esta investigación es encontrar y explicar y dar solución las causas del problema.

### 3.4. Unidad de análisis

La unidad de análisis son los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Santa Rosa del cantón Ambato en el periodo lectivo 2021-2022.

### 3.5. Población y muestra

#### 3.5.1. Población

La población o universo de estudio constituye los siguientes actores que forman parte del problema. Según los objetivos planteados en la investigación realizada se trabajó con 40 estudiantes del cuarto año de Educación General Básica de la Unidad educativa Santa Rosa del cantón Ambato por lo que no requiere de la selección de muestra.

#### 3.5.2. Muestra

En esta investigación no será necesario realizar el cálculo de nuestra muestra porque la población es pequeña y se trabajó con el 100% de los involucrados en nuestra investigación, esto es de 40 estudiantes de EGB en el cuarto año de la Unidad Educativa Santa Rosa. En este caso es una muestra no pro balística e intencional o por convivencia.

Lo manifestado lo observaremos en el siguiente cuadro estadístico:

| Grupo o estratos | F  | %    |
|------------------|----|------|
| Estudiantes      | 40 | 100% |
| Total            | 40 | 100% |

Fuente: Cuarto año EGB “Unidad Educativa Santa Rosa”

Elaborado: Solange Tanquina

Fecha: junio 2022.

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

### **3.6.1. Técnicas**

La técnica que se aplicó en el trabajo investigativo fue la encuesta, además de la ejecución de actividades propuestas que se plantearon para verificar si aún hay estudiantes que conocen sobre el tema de investigación, en la Unidad Educativa Santa Rosa se empleó actividades para que los estudiantes empiecen por comprender y recordar que tan importante es conservar los juegos tradicionales

**Encuesta:** permitió recolectar información de manera individual. Lo cual pretendió resaltar aspectos importantes de manera anónima cuyo propósito verificar si las actividades lúdicas ayudarían a fomentar la identidad cultural, la misma que se realizó de manera presencial con estudiantes y docentes de Cuarto Grado de la Unidad Educativa Santa Rosa.

### **3.6.2. Instrumentos**

Cuestionario: permitió detallar preguntas para fomentar la identidad cultural mediante las actividades lúdicas en los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Santa Rosa del cantón Ambato en el periodo lectivo 2021-2022.

### **3.7. Técnicas para el análisis e interpretación de la información**

Para analizar los datos obtenidos se utilizaron los programas de Word y Excel para realizar cuadros y gráficos con su respectivo análisis e interpretación.

## CAPÍTULO IV

### 4.1 RESULTADOS Y DISCUSIONES

Para determinar cómo ayudan las actividades lúdicas en fomentación la identidad cultural en los estudiantes de cuarto grado de Educación Básica de la Unidad Educativa Santa Rosa. Para obtener información relevante del tema de la investigación, durante la ejecución de la encuesta se ha aplicado a 40 estudiantes, por lo que se obtuvieron los siguientes resultados

#### 4.1.1 Encuesta realizada a los estudiantes.

##### 1. ¿Conoce cuáles son los juegos tradicionales?

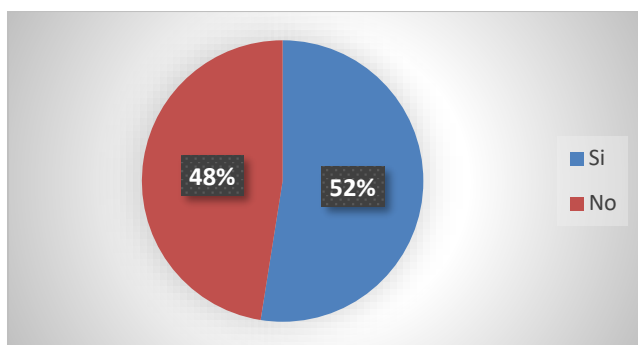
**Tabla 1**  
*Juegos tradicionales*

| Indicadores | Frecuencia | Porcentaje |
|-------------|------------|------------|
| Si          | 21         | 52%        |
| No          | 19         | 48%        |
| Total       | 40         | 100%       |

Fuente: Unidad Educativa Santa Rosa  
Elaborado por: Tanquina Solange, 2022.

#### Gráfico 1

*Juegos tradicionales*



Fuente: Unidad Educativa Santa Rosa  
Elaborado por: Tanquina Solange, 2022.

#### Análisis

Se determina que 21 estudiantes que corresponde al 52% consideran que sí conocen los juegos tradicionales mientras 19 estudiantes que corresponden el 48% mencionan no conocer los juegos tradicionales.

## Interpretación

La mayoría de los estudiantes encuestados determinan que conocen el concepto de juegos tradicionales , más no conocen cuales son todos los juegos , mencionan que ellos en casa no tienen un dispositivo móvil y que juegan con sus hermanos ya sea a las escondidas , la cuerda , también el trompo ya que eso es de lo que disponen en casa y con un menor porcentaje los estudiantes mencionan no conocer un concepto de juegos tradicionales pero si conocen de los juegos como la rayuela , el trompo la cuerda porque en ocasiones si han jugado pero muy poco , ellos dicen que prefieren jugar en un teléfono que esos juegos más divertidos .

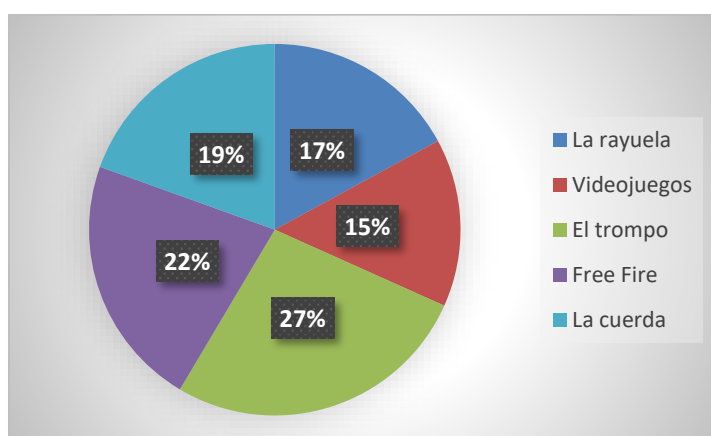
## 2. ¿Seleccione los juegos tradicionales que conozca?

**Tabla 2**  
*Juegos tradicionales que conocen*

| Indicadores | Frecuencia | Porcentaje |
|-------------|------------|------------|
| La rayuela  | 7          | 17%        |
| Videojuegos | 6          | 15%        |
| El trompo   | 11         | 27%        |
| Free Fire   | 9          | 22%        |
| La cuerda   | 8          | 19%        |
| Total       | 40         | 100%       |

Fuente: Unidad Educativa Santa Rosa  
Elaborado por: Tanquina Solange, 2022.

**Gráfico 2**  
*Juegos tradicionales que conocen*



Fuente: Unidad Educativa Santa Rosa  
Elaborado por: Tanquina Solange, 2022.

## Análisis

De los 40 estudiantes encuestados ,11 estudiantes que corresponde al 27% dicen conocer el juego del trompo como un juego tradicional, mientras 9 estudiantes que



corresponde al 22 % aseguran que el juego Free Fire es parte de los juegos tradicionales, además 8 estudiantes que corresponden al 19% seleccionan el juego de la cuerda como un juego tradicional y 7 estudiantes que corresponde al 17 % seleccionan el juego de la rayuela como un juego tradicional , tanto que 6 estudiantes que corresponde al 15 % dicen que conocen los video juegos, como juegos tradicionales.

### **Interpretación**

La mayor parte de los estudiantes encuestados consideran que los juegos tradicionales más conocidos y comunes son el trompo y la cuerda debido a que estos son juegos que hoy en día aún se ponen en práctica , y como es notorio en un nivel intermedio los estudiantes consideran como un juego tradicional también al Free Fire y Video Juegos esto nos da a entender que la tecnología ha logrado cambiar la mentalidad en las nuevas generaciones y poco a poco ir dejando atrás su verdadera identidad y con un porcentaje mínimo selecciona ala rayuela como un juego tradicional , esto da como conclusión que poco a poco va quedando un lado los juegos propios de nuestros ancestros .Para ello se ha propuesto una guía con la que se busca recrear y revivir los juegos tradicionales que practicaban logrando que se fortalezca la cultura.

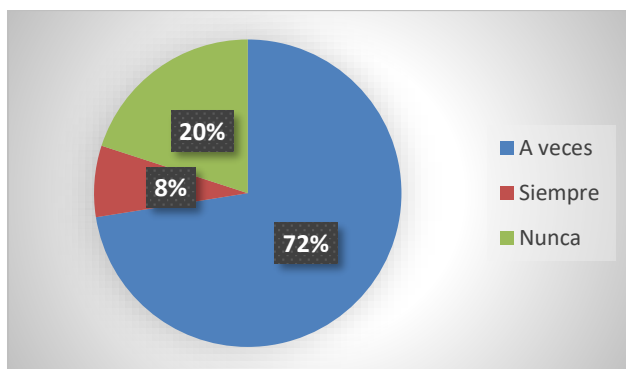
### **3. ¿Con qué frecuencia a practicado los juegos tradicionales?**

**Tabla 3**  
*Práctica de juegos tradicionales*

| <b>Indicadores</b> | <b>Frecuencia</b> | <b>Porcentaje</b> |
|--------------------|-------------------|-------------------|
| A veces            | 29                | 73%               |
| Siempre            | 3                 | 7%                |
| Nunca              | 8                 | 20%               |
| <b>Total</b>       | <b>40</b>         | <b>100%</b>       |

Fuente: Unidad Educativa Santa Rosa  
Elaborado por: Tanquina Solange, 2022.

**Gráfico 3**  
*Práctica de juegos tradicionales*



Fuente: Unidad Educativa Santa Rosa  
Elaborado por: Tanquina Solange, 2022.

### Análisis

De los 40 estudiantes encuestados, 29 que corresponden al 73% mencionan que a veces practican los juegos tradicionales, mientras que 8 estudiantes que corresponden al 20% mencionan que nunca practican juegos tradicionales y 3 estudiantes que corresponden al 8% aseguran que siempre practican juegos tradicionales.

### Interpretación

La mayoría de los estudiantes aseguran que a veces practican juegos tradicionales ya sea en la escuela o en su casa debido a que la gran parte de ellos viven en el campo y no todos disponen de un teléfono para jugar, juegos en línea, mientras que en un mínimo porcentaje mencionan que siempre practican los juegos tradicionales además con un nivel intermedio mencionan que no practican los juegos tradicionales y prefieren mirar videos o jugar en el celular, que para ellos suele ser más divertido y entretenido.

Para evitar la pérdida de la identidad es importante empezar desde casa y reforzar en la institución ya que favorece a la creatividad, la imaginación, favoreciendo al incremento en el pensamiento abstracto y en el aprendizaje dentro del aula de clases.

#### 4. ¿En el aula de clase su docente ha tocado temas sobre la identidad cultural?

**Tabla 4**  
*Docente habla sobre identidad cultural*

| Indicadores | Frecuencia | Porcentaje |
|-------------|------------|------------|
| A veces     | 34         | 85%        |
| Siempre     | 6          | 15%        |
| Nunca       | 0          | 0%         |

---

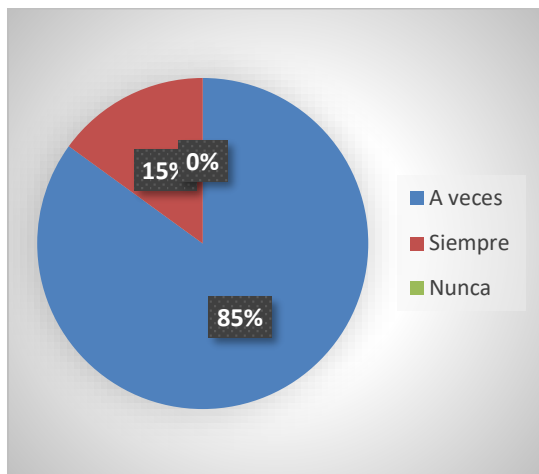
|       |    |      |
|-------|----|------|
| Total | 40 | 100% |
|-------|----|------|

---

Fuente: Unidad Educativa Santa Rosa  
Elaborado por: Tanquina Solange, 2022.

#### Gráfico 4

*Docente habla sobre identidad cultural*



Fuente: Unidad Educativa Santa Rosa  
Elaborado por: Tanquina Solange, 2022.

#### Análisis

De los datos obtenidos, 34 estudiantes que corresponden al 85% mencionan que a veces los docentes tocan temas relacionados a la identidad cultural, mientras que 6 estudiantes que corresponde al 15% mencionan que los docentes siempre tocan los temas relacionados a la identidad cultural y ningún estudiante menciona que nunca los docentes han tocado temas relacionados a la identidad.

#### Interpretación

La mayoría de estudiantes señalan que a veces los docentes hablan o tocan temas sobre identidad cultural, mencionan que en pocas ocasiones realizan actividad como son los juegos tradicionales, así mismo la mínima parte señala que siempre tocan temas relacionados a identidad, debido a que en el área de Estudios Sociales mencionan sobre costumbres, tradiciones y lo propio de nuestras culturas entre ellos están los juegos tradicionales, y ningún estudiante opina que nunca se ha tratado esta temática en clase. Para ello es indispensable que los docentes incluyan en las clases temas sobre identidad, ya que permitirá desarrollar conocimientos, creencias, aprendizaje, habilidades, experiencias para alcanzar propósitos y anhelos.

## 5. ¿Se siente orgullo de pertenecer a un grupo étnico?

**Tabla 5**

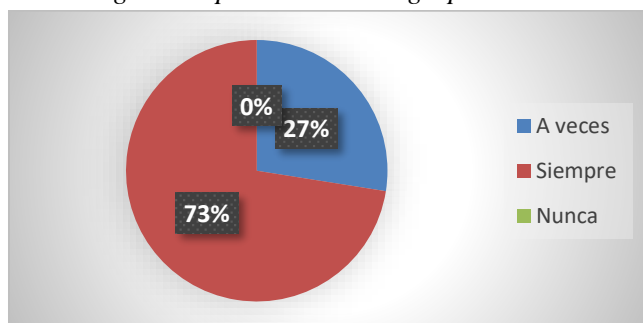
*Siente orgullo de pertenecer a un grupo étnico*

| Indicadores | Frecuencia | Porcentaje |
|-------------|------------|------------|
| A veces     | 11         | 27%        |
| Siempre     | 29         | 73%        |
| Nunca       | 0          | 0%         |
| Total       | 40         | 100%       |

Fuente: Unidad Educativa Santa Rosa  
Elaborado por: Tanquina Solange, 2022.

**Gráfico 5**

*Siente orgullo de pertenecer a un grupo étnico*



Fuente: Unidad Educativa Santa Rosa  
Elaborado por: Tanquina Solange, 2022.

### Análisis

De los datos obtenidos, 29 estudiantes que corresponde al 73% señalan que siempre se sienten orgullosos de pertenecer a un grupo étnico y 11 estudiantes que corresponde al 27% mencionan que solo a veces se sienten orgullosos de pertenecer a un grupo étnico.

### Interpretación

La mayoría de los estudiantes consideran que, si se sienten orgullosos de pertenecer a un grupo étnico ya que el portar su vestimenta propia les hace sentirse cómodos ante la sociedad, mientras que la menor parte de estudiantes dicen no sentirse orgullosos ya que existen diversos compañeros mestizos que les hacen bullying ya sea por su manera de hablar, vestirse o actuar, para eso debemos educar a la sociedad sobre las distintas culturas y costumbres existentes en nuestro país.

## 6. ¿Conserva su identidad cultural?

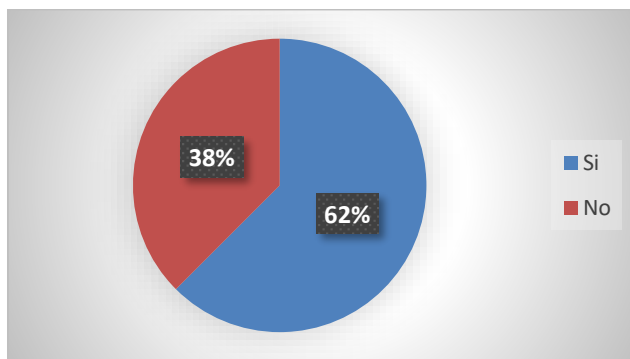
**Tabla 6**

*Conserva su identidad cultural*

| Indicadores | Frecuencia | Porcentaje |
|-------------|------------|------------|
| Si          | 25         | 62%        |
| No          | 15         | 38%        |
| Total       | 40         | 100%       |

Fuente: Unidad Educativa Santa Rosa  
 Elaborado por: Tanquina Solange, 2022.

**Gráfico 5**  
*Conserva su identidad cultural*



Fuente: Unidad Educativa Santa Rosa  
 Elaborado por: Tanquina Solange, 2022.

### Análisis

De los datos obtenidos, 25 que corresponden al 63% señalan que aún conservan su identidad, mientras que 15 estudiantes que corresponde al 38 % mencionan que no conservan su identidad.

### Interpretación

La mayoría de los estudiantes manifiestan que aún conservan su identidad cultural debido ya que ellos si hablan y practican los juegos tradicionales planteados en la guía de actividades, mientras que en una menor parte de los estudiantes manifiestan que no conservan su identidad cultural ya que en su casa ya no hablan el idioma quichua y menos lo entienden, además prefieren un dispositivo tecnológico y no practicar juegos tradicionales.

## CAPÍTULO V

### 5.1 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 5.1.2 Conclusiones

- Al identificar las actividades lúdicas se comprobó que es de gran importancia en la enseñanza –aprendizaje ya que son utilizados por los docentes debido a que , permitirá fortalecer la identidad cultural en los estudiantes de la Unidad Educativa Santa Rosa, del Cantón Ambato, el cual, la necesidad es rescatar y fomentar la identidad mediante actividades lúdicas propias de nuestra cultura como son los juegos tradicionales y esto transmitir a los estudiantes para empezar a tener un valor propio.
- En el desarrollo de la guía de actividades para el fortalecimiento de identidad cultural en los estudiantes, es necesario considerar los juegos tradicionales en la adquisición de nuevos aprendizajes el cual procura desarrollar su capacidad intelectual, además la importancia que el niño permita realizar diversas actividades tradicionales para adquirir conciencia de su espacio en el mundo que lo rodea lo que es fundamental en los primeros años de formación de los estudiantes.
- En los resultados adquiridos de la guía lúdica permitió poner en práctica los juegos que existen en nuestro país, que son de gran ayuda para la superación de problemas en la socialización con docentes y estudiantes, fortaleciendo de aprendizajes en la identidad cultural. De esta manera no solo rescatamos la identidad cultural del entorno en el que habitan los estudiantes si no también logramos fortalecer la identidad cultural mediante el desarrollo de destrezas de manera sencilla, el cual requiere de recordar y poner en práctica actividades tradicionales.

### **5.2.2 Recomendaciones**

- Es trascendental que la Unidad Educativa Santa Rosa fermenten lineamientos pedagógicos de manera que ayude en el fortalecimiento de la identidad cultural por lo que es apropiado adquirir aprendizajes, además es necesario impulsar la identidad cultural para conservar los juegos tradicionales forjando un vínculo en los estudiantes mediante el proceso de enseñanza - aprendizaje.
- Los docentes deberán forjar e impulsar la ejecución de juegos tradicionales considerado como estrategia secuencial y metodología en el entorno educativo, participando de manera cordial en las actividades y cumplir con objetivos planteados de manera que conozca la identidad cultural.
- La Unidad Educativa en conjunto con los padres de familia debe conservar los juegos tradicionales mediante la participación en diferentes actividades extra curriculares para fortalecer las tradiciones y sean divulgadas con el pasar de los años para alcanzar un mejor desarrollo e integración en el aula de clases.

## CAPÍTULO VI

### 6.1 PROPUESTA



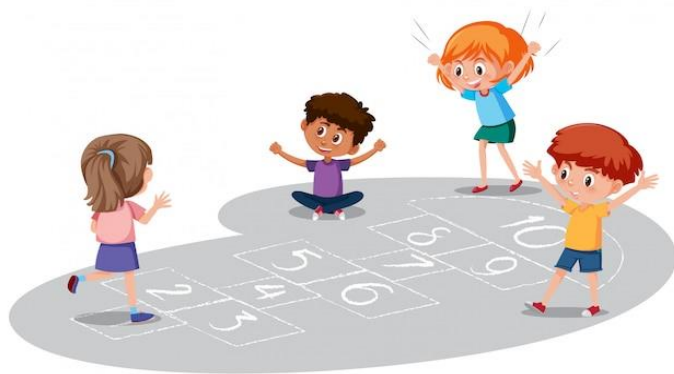
**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**

**FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**

**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

# **GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA IDENTIDAD CULTURAL.**



**AUTORA:** SOLANGE GUADALUPE TANQUINA PUMA

**CO-AUTORA:** MGS. AIDA CECILIA QUISHPE SALCÀN



## **6.1. PRESENTACIÓN**

La guía de actividades lúdicas tiene como propósito fortalecer la identidad cultural mediante el desarrollo de juegos tradicionales que contribuyan a potencializar sus habilidades y sobre todo a valorizar su identidad. La aplicación de la guía lúdica se realizará de una manera creativas, considerándose como un componente fundamental en la formación íntegra de los estudiantes, generando un nexo para la adquisición de conocimientos significativos partiendo desde saberes previos que prevalecen en los niños y niñas desde su cultura, conservando su origen propio para que puedan identificar, rescatar y conservar sus tradiciones.

Para el proceso de aprendizaje se considera necesario la búsqueda de alternativas para fomentar el desarrollo de la identidad cultural. Por ello, se pretende que la aplicación de la presente guía sea ejecutada y que en un futuro se valore al Ecuador como un país rico culturalmente y lleno de tradiciones.

## **6.2. OBJETIVOS DE LA PROPUESTA**

### Objetivo General

Promover el desarrollo de actividades lúdicas mediante el conocimiento de juegos tradicionales para fortalecer la identidad cultural.

### **Objetivos Específicos**

- Desarrollar actividades para mejorar los procesos de aprendizaje a través de juegos tradicionales.
- Promover las actividades lúdicas mediante los juegos tradicionales para fomentar la identidad cultural.
- Concientizar la importancia de los juegos tradicionales para mejorar el proceso de aprendizaje y la valorización de su cultura.

### **6.3. INTRODUCCIÓN**

La presente guía pretende generar nuevas experiencias en el proceso de aprendizaje educativo mediante actividades lúdicas, que surgen a través de la necesidad de los estudiantes y docentes que buscan revalorizar la identidad cultural, está será estructurada de manera creativa y dinámica para lograr el interés en los estudiantes

La aplicación de la guía de actividades lúdicas permite el desenvolvimiento en el aprendizaje, formando estudiantes capaces de conservar tradiciones mediante un pensamiento lógico para el desarrollo de capacidades creativas.

#### **6.4. JUSTIFICACIÓN**

Es importante elaborar la guía pues mediante esto se aportará nuevas ideas para el aprendizaje, proporcionando criterios y comentarios para el mejoramiento de las habilidades y destrezas, generando interés y participación activa en los estudiantes.

Los beneficiarios serán, estudiantes y docentes de la Unidad Educativa, debido a que con esta guía se implementará una nueva metodología en la que ayude a los estudiantes a conservar su identidad cultural partiendo en el aula de clase. Además, con esto se reconocerá el conocimiento de su cultura e incentivará la valoración de cada una de ellas. La utilidad que se le dará a la guía es fundamental para facilitar con la información a todos los estudiantes.

## **6.5. OBJETIVOS DE LA PROPUESTA**

La guía de actividades lúdica para el fortalecimiento de la identidad cultural a través del juego tradicionales tiene como propósito desarrollar actividades prácticas el cual es considerada como un mecanismo ordenado para desarrollar habilidades y destrezas en los estudiantes.

### **Elementos que conforman en las actividades**

En la siguiente guía está estructurada por elementos prácticos, lo cual, está compuesta por los siguientes puntos:

- Actividad
- Objetivo
- Lugar
- Tiempo
- Recursos
- Desarrollo de la actividad
- Conclusiones

## ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA IDENTIDAD CULTURAL



## ACTIVIDAD 1

### EL JUEGO DE CANICAS

**Objetivo:** Fomentar la participación activa de los estudiantes mediante el juego tradicional de las canicas para la conservación de su identidad cultural

**Lugar:** Patio

**Tiempo:** estimado

**Recursos:** Tizas, canicas de diferentes colores.

#### **Desarrollo de la actividad:**

Se realizan equipos de 5 estudiantes como mínimo.

Con una tiza se realizará una circunferencia y un hoyo en el piso.

Un representante del grupo va a recibir una canica, procurando que esta no sea del mismo color que el otro equipo.

La ubicación de los participantes es por lo menos 1 m. detrás de la circunferencia.

El participante lanzará la canica intentando que ésta entre al hoyo.

En la primera ronda participan todos los integrantes del grupo.

Se seleccionará al equipo que más canicas haya introducido al hoyo.

Se repetirá el circuito con los equipos seleccionados en la primera ronda.

El equipo ganador será el que no cometió ningún fraude y la mayoría de sus participantes hayan introducido la canica al hoyo.

El participante que coja o mueva la canica del equipo contrario saldrá descalificado.



**Fuente:** [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/68/Marbles\\_canicas.PNG](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/68/Marbles_canicas.PNG)

### **Conclusiones:**

Al practicar esta actividad lúdica se procura que los estudiantes no solo rescaten su identidad cultural, sino que también se logra la inclusión entre todos los compañeros, facilitando la interacción sin diferencia alguna y basada en el respeto de diferentes culturas por ejemplo mestizos e indígenas.

## **ACTIVIDAD 2**

### **JUEGO DE LA RAYUELA**

**Objetivo:** Fomentar las habilidades sociales mediante la participación activa de los estudiantes para el reconocimiento de su identidad cultural.

**Lugar:** patio

**Tiempo:** estimado

**Recursos:** Tizas, figura geométrica.

- **Desarrollo de la actividad** Con una tiza se grafica la rayuela de acuerdo a la creatividad.
- La rayuela debe estar conformada por 7 o 10 recuadros.
- Ubicarse en columna detrás de la rayuela de forma ordenada procurándola participación de todos.
- Llevar una figura geométrica como ficha a utilizarse durante todo el juego.



- Cada jugador lanzará la ficha hacia un recuadro de la rayuela.
- La ficha no debe caer fuera de los recuadros, ni sobre las rayas de la rayuela.
- El participante avanzará dando saltos con un solo pie por cada cuadro sin pisar la línea ni el recuadro en donde se encuentra su ficha.
- El participante debe mantener el equilibrio y no pisar el casillero con la ficha, caso contrario pierde y continua el siguiente.
- El participante que no respete su turno será eliminado.
- Los participantes ganadores serán los que completen el circuito sin haber tenido ninguna infracción.



**Fuente:** <https://www.mundoprimeria.com/wp-content/uploads/2021/01/la-rayuela-mini.png>

### **Conclusiones:**

La participación activa fomenta en los estudiantes las habilidades sociales, además la práctica del juego no constituye solamente una actividad recreativa sino también fortalece valores que se reflejan el comportamiento y desenvolvimiento durante todo el juego.

## ACTIVIDAD 3

### JUEGO DEL ZAPATITO COCHINITO

**Objetivo:** Fomentar la convivencia armónica rescatando la identidad cultural para la revalorización de su identidad.

**Lugar:** patio

**Tiempo:** estimado

**Recursos:** ninguno

#### Desarrollo de la actividad:

- Formar una circunferencia entre todos los estudiantes.
- Colocar el pie derecho hacia adelante formando un pequeño círculo interno.
- Un participante seleccionado al azar dirigirá el juego.
- El que dirige el juego va a cantar, “Zapatito cochinito, cambia de piecito, pero mi burrito dijo que mejor lo cambiarías tú”.
- El participante seleccionado adelantará el pie contrario.
- La canción se repite, y si al jugador le toca cambiar el pie por segunda vez, este ya será eliminado.
- Si cambia el pie sin ser seleccionado automáticamente se elimina.
- El ganador será el último participante que quede.



**Fuente:** [https://cdnb.upsocl.com/wpcontent/uploads/2019/11/2664284607\\_36d8b75f32\\_z.jpg](https://cdnb.upsocl.com/wpcontent/uploads/2019/11/2664284607_36d8b75f32_z.jpg)

#### Conclusiones:

Es importante el rescate de la identidad cultural como uno de los ejes que contribuyen para la inclusión entre todos los compañeros en diferentes espacios o contextos de la institución educativa.

## ACTIVIDAD 4

### EL JUEGO DEL TROMPO

**Objetivo:** Aplicar los conocimientos que posee acerca del uso del trompo promoviendo prácticas culturales propias del contexto.

**Lugar:** patio

**Tiempo:** estimado

**Recursos:** trompo, piola, tiza

#### Desarrollo de la actividad:

Se organizan equipos de 5 estudiantes como mínimo.

Con una tiza se realiza una circunferencia en el piso, para que bailen los trompos.

Cada participante del equipo tendrá a su disposición un trompo de distinto color.

Los jugadores lanzarán el trompo hacia la circunferencia.

Ningún jugador debe tocar el trompo de los demás participantes.

Se debe esperar que los trompos dejen de bailar, para que se mida el tiempo que duró.

El participante que haga girar el trompo por más tiempo dentro del círculo será finalista del equipo.

Cada jugador debe respetar el espacio de los demás participantes, especialmente cuando tengan el turno de tirar su trompo.

Para finalizar participaran solo los estudiantes seleccionados y realizaran la misma rutina y el ganador será el trompo que más haya durado bailando dentro de la circunferencia.



Fuente: <https://img.freepik.com/foto-gratis/trompo-colorido->

### **Conclusiones:**

Las prácticas de los juegos tradicionales influyen de manera positiva en los estudiantes ya que no solo desarrollan sus habilidades, sino que también ayudan a estimular la socialización entre docente -estudiantes y estudiantes, así mismo se ve un rescate de nuestras raíces culturales.

## **ACTIVIDAD 5**

### **JUEGO DEL GATO Y EL RATÓN**

**Objetivo:** Fomentar el compañerismo mediante la actividad lúdica permitiendo el rescate del valor cultural.

**Lugar:** patio

**Tiempo:** estimado

**Recursos:** ninguno

#### **Desarrollo de la actividad:**

- Los participantes deberán formar un círculo y agarrarse de las manos.
- Se seleccionan dos participantes al azar, el uno hará la función del gato y el otro del ratón.
- El participante que representa al gato se ubicará dentro del círculo y el otro fuera de él.
- Para iniciar los participantes van a entonar el siguiente diálogo:

**Gato:** ¡ratón, ratón!

**Ratón:** ¿qué quieres gato ladrón?

**Gato:** ¡Comer te quiero!

**Ratón:** ¿Estas gordito?

**Gato:** ¡Hasta la punta de mi rabito!

- Mientras realizan este dialogo el ratón debe huir del gato y evitar que este lo atrape.
- Para evitar que el ratón sea atrapado por el gato los estudiantes que forman la circunferencia levantarán los brazos para facilitarle el paso al ratón y los bajaran cuando intente pasar el gato.
- El gato no puede romper el círculo, solo puede entrar si los participantes se descuidan y dejan que pase.
- El ratón debe salir del círculo como mínimo 3 veces.
- Si después de 2 minutos el gato no atrapa al ratón, se da por terminado el juego.
- Si el gato atrapa al ratón se eligen dos nuevos participantes.
- Si los que forman la cadena se separan, los que se hayan soltado, pasarán a ser gato y ratón.
- Para finalizar con el juego el gato debe atrapar al ratón.



### **Conclusiones:**

El realizar actividades lúdicas en grupo, ayuda a que adquieran valores como la solidaridad, el respeto, el aprender a compartir y tolerar a cada uno de sus compañeros, además permite desarrollar las habilidades de comunicación entre los estudiantes.

## **ACTIVIDAD 6**

### **EL JUEGO DE LA CUERDA**

**Objetivo:** Desarrollar diferentes habilidades mediante el uso de la cuerda, para valorizar los juegos tradicionales y fomentar la identidad cultural.

**Lugar:** patio

**Tiempo:** estimado

**Recursos:** cuerda, franela

### **Desarrollo de la actividad:**

- Se organiza equipos de 5 estudiantes.
- Se realizarán dos actividades con la cuerda, una de fuerza y la otra de saltar la cuerda.
- Para la primera actividad que es de fuerza se trabajara con dos grupos.
- Para iniciar este juego se traza una línea divisoria en el terreno de juego y en la mitad de la cuerda se ata una franela.
- A cada lado de la franela se ubicará un equipo sosteniendo la cuerda.
- Al momento que el docente de la señal de iniciar, los jugadores tiran la cuerda hacia su lado, tratando de que la franela sobrepase de la línea divisoria.
- El equipo ganador será el que consigue arrastrar a todos los jugadores del otro equipo al otro lado de la línea.
- Para la segunda actividad que es saltar la cuerda, se necesitará la ayuda de dos estudiantes.
- Dos participantes se encargarán de girar la cuerda tomando los extremos con las manos y haciendo movimientos circulares.
- El resto de los participantes, en turnos y ordenadamente, van saltando la cuerda.
- Mientras sus compañeros van acompañando los saltos con el ritmo de “Monja, viuda, soltera, casada, divorciada, enamorada, ¿Cuántos hijos desea tener?: 1, 2, 3 etc.”
- El participante saltará la cuerda hasta que toque o él se detenga.
- El momento que pierda debe pasar a sostener la cuerda y así pasa el siguiente participante a saltar.
- El ganador será el participante que logre saltar la cuerda por más tiempo y más saltos haya realizado.



## **Conclusiones:**

Con el uso de la cuerda los estudiantes demuestran sus habilidades, además el estudiante progresivamente aprende a compartir, a desarrollar conceptos de cooperación y trabajo en equipo.

## **ACTIVIDAD 7**

### **JUEGO DE LOS ENSACADOS**

**Objetivo:** Aumentar su capacidad de equilibrio y coordinación motriz mediante la práctica de los juegos tradicionales como son los escacados, además fomentar la identidad cultural.

**Lugar:** patio

**Tiempo:** estimado

**Recursos:** costales

#### **Desarrollo de la actividad:**

- Se organizará equipos de 5 estudiantes
- Se marcará con una tiza dos líneas rectas, para saber el punto de partida y el punto de llegada.
- Se dará a conocer las reglas del juego
- Detrás de la línea, se pondrán los grupos de estudiante realizando una columna.
- Los participantes de la primera fila recibirán el costal.
- Para iniciar, los niños deben mantener agarrado el costal con una mano para evitar que caiga por debajo de las rodillas y mantener el equilibrio para poder saltar.
- El docente va a decir a la cuenta de 1 ,2 ,3 ... y la primera fila debe salir corriendo hasta llegar a la meta.
- Al momento que llega a la meta el participante regresa hacia su compañero del grupo y entrega el costal.
- Se repite el mismo proceso.
- El equipo ganador será el que haya concluido en menor tiempo.





Fuente: <https://www.nestle.com.ec/sites/g/files/pydnoa396/files/asset-library/publishingimages/articulos/carrera/salida-carrera.jpg>.

### **Conclusiones:**

Los ensacados es un juego tradicional muy conocido y perfecto para que los niños hagan nuevos amigos, aprendan a compartir y mejoren su coordinación, ejercitarán su velocidad, el esfuerzo y la resistencia.

## **ACTIVIDAD 8**

### **CARRERA DE TRES PIERNAS**

**Objetivo:** Desarrollar la creatividad mediante la participación activa en la práctica de los juegos ancestrales para valorizar la identidad cultural.

**Lugar:** patio

**Tiempo:** estimado

**Recursos:** cordón o cinta

#### **Desarrollo de la actividad:**

- Los participantes se dividen en parejas de preferencia que sean del mismo tamaño.
- Con una tiza, trazar dos líneas paralelas, con una distancia de 10 metros, estas representaran el punto de partida y el punto de llegada.
- Se dará a conocer las reglas del juego.
- Para empezar, cada pareja será atada los tobillos, la pierna izquierda del uno con la derecha del otro.
- El docente da la señal de comienzo, contando 1,2,3, y fuera.
- Cada pareja busca la manera de desplazarse en la que sólo intervengan tres puntos



de apoyo entre los dos.

- La pareja debe llegar a la línea marcada y regresar al punto de partida.
- La pareja ganadora será la que haya concluido el circuito en menos tiempo y sin ninguna infracción.



Fuente:

<https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.istockphoto.com%2Fes%2Filustraciones%2Fcarrera-de-tres>

### **Conclusiones:**

Los juegos tradicionales permiten que los estudiantes revaloricen esas raíces culturales, contribuyendo a la preservación de la identidad y permitiendo que estas a pesar del tiempo no se vayan perdiendo.

## REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Achavar, C. (2019). Beneficios del juego en la acción pedagógica. *Foro Educativo*, 33, 115-122. doi:<https://doi.org/10.29344/07180772.33.2140>
- Bravo, K. (2017). *Juegos tradicionales para fortalecer la identidad cultural de los niños de primer año de educación básica de la escuela Otto Arosemena Gomez, Provincia de Cotopaxi, Cantón Latacunga, Parroquia Eloy Alfaro en el período 2014-2015*. Latacunga: UTC. From <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/2021/1/T-UTC-3621.pdf>
- CEPAL. (2019). *Panorama Social*. Chile: Publicación de las Naciones Unidas.
- Cepeda, J. (2018). Una aproximación al concepto de identidad cultural a partir de experiencias: el patrimonio y la educación. *Tabanque*(31), 244-262. doi:<https://doi.org/10.24197/trp.31.2018.244-262>
- Chuquiguanga, J. (2021). *módulo de actividades didácticas para fortalecer la enseñanza de la identidad cultural en niños de 5 a 6 años en el nivel II del centro de educación inicial ciudad de Cuenca, año lectivo 2019-2020*. Cuenca: UPS. From <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/20208/1/UPS-CT009095.pdf>
- Contreras Anaya, L., Ariza Caro, I., Contreras Anaya, L., & Castillo Aguirre, Y. P. (2018). Fortalecimiento de la Identidad Cultural desde la investigación como estrategia Pedagógica. *Corporación Universidad de la Costa*, 9(3), 791-796. doi:<http://dx.doi.org/10.17981/cultedusoc.9.3.2018.93>
- Córdoba, E. L., & García, A. (2017). El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir. *ENSAYOS. Revista de la Facultad de Educación de de Albacete*, 32(1), 81-92. From <https://revista.uclm.es/index.php/ensayos/article/view/1346>
- Del rio, O., & Fernandez, R. &. (2017). La cultura popular tradicional como elemento esencial para la formación de la identidad. *Dialnet*, 147.
- Escamilla, J., García, C., Moreno, C., Osoria, J., Peña, A., González, A., . . . Zavala, C. (2020). Cómo abordar la dimensión socioafectiva en la enseñanza remota de emergencia. *Revista Digital Universitaria*, 21(5), 1-10. doi:<http://doi.org/10.22201/cuaieed.16076079e.2020.21.5.9>
- Faundes, J. (2019). El derecho fundamental a la identidad cultural de los pueblos indígenas: un derecho matriz y filtro hermenéutico para las constituciones de América Latina. *FAUNDES*, 9(2). doi:doi: 10.5102/rbpp.v9i2.6043

- Fernández, J. (2020). Identidad cultural y derecho a la educación. *Contextos Educativos*(26), 23-39. doi:<http://doi.org/10.18172/con.4445>
- Furió, C., & Gil, D. (1978). El programa guía: una propuesta para la renovación de la didáctica. *ICE Universidad de Valencia*.
- Gómez Vahos, L. E., Muriel Muñoz, L. E., & Londoño Vásquez, D. A. (2019). El papel del docente para el logro de un aprendizaje significativo apoyado en las TIC. *Encuentros*, 17(2), 118-131.
- Gómez, R. (2019). *El rescate de los juegos tradicionales en el Resguardo Indígena la Salina*. Bogotá: Fundación Universitaria Los Libertadores. Obtenido de [https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/2690/Arce\\_Ricardo\\_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/2690/Arce_Ricardo_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Gunther, D. (2017). Perfiles Educativos. Mexico: Instituto de Investigaciones sobre la Universidad y la Educación (IISUE). Obtenido de <https://www.iisue.unam.mx/perfiles/articulo/2017-156.pdf>
- Jara, J. (2020). *Juegos tradicionales y enfoque intercultural en niños de educación inicial de la Unidad Educativa Pensionado Olivo, Riobamba*. Riobamba: UNACH. Obtenido de [http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/7002/1/Tesis%2011%20Septiembre%20Johanna%20Cecilia%20Jara%20Sanaguano..\\_DOC-INTER.pdf](http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/7002/1/Tesis%2011%20Septiembre%20Johanna%20Cecilia%20Jara%20Sanaguano.._DOC-INTER.pdf)
- Krainer, A., & Guerra, M. (2016). *Interculturalidad y educación. Desafíos docentes*. Quito: FLACSO ECUADOR. Obtenido de <https://biblio.flacsoandes.edu.ec/catalog/resGet.php?resId=56204>
- Llanos, A. (2020). *El juego infantil y su metodología*. EDITEX.
- López Araujo, J., Pozo Potosí, A., Boderó Aguayo, Y., & Lóor Aguayo, N. (2020). El juego en el desarrollo intelectual del niño. *Universidad, ciencia y tecnología*, 1(1), 97-106. From <https://www.uctunexpo.autanabooks.com/index.php/uct/article/view/321>
- Ministerio de Cultura y Patrimonio del Ecuador. (2017). *Territorio de las artes y creatividades 2014-2017*. Quito: Ministerio de cultura y patrimonio del Ecuador.
- Mosquera, C., García, N., Rodeja, I., & Sesto Varela, V. (2021). Construyendo conceptos sobre electricidad en infantil mediante actividades de indagación. *Bibtex*, 39(2), 223-240. Obtenido de <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/217827>
- Parra, M. (2020). Actividades Lúdicas como Estrategias de Transición Educativa. *Revista Científica*, 5(17), 143-163. doi:<https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2020.5.17.7.143-163>

- Penzo, W., Fernández, V., García, I., Gros, B., Pagés, T. R., Vallés, A., & Vendrell, P. (2018). Orientaciones para la renovación curricular. *UCT*, 1-29.
- Piedra, S. (2018). Factores que apoyan las actividades lúdicas en los contextos educativos. *Cognosis*, 3(2), 93-108.
- Rodríguez Cruz, M. (2018). *Educación intercultural bilingüe, interculturalidad y plurinacionalidad en el Ecuador. Políticas educativas de la Revolución Ciudadana: teorías y realidades. escuelas comunitarias y Unidades del Milenio*. Quito: Abya-Yala.
- Rodríguez, M. (2018). Construir la interculturalidad. Políticas educativas, diversidad cultural y desigualdad en Ecuador. *Íconos. Revista de Ciencias Sociales*, 60, 217-236. doi: <https://doi.org/10.17141/iconos.60.2018.2922>
- Sailema, Á., & Sailema, M. (2018). *Juegos tradicionales y populares del Ecuador*. Ambato: UTA.
- UNESCO. (2017, Septiembre). *Instituto de estadística de la UNESCO*. Retrieved from <http://uis.unesco.org/sites/default/files/documents/fs46-more-than-half-children-not-learning-2017-sp.pdf>
- Valecillos, B. (2019). Desde la pedagogía de la ternura: inicio de lo lógico-matemático en preescolar. *Revista Científica*, 4(12), 220-239. doi:<https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2019.4.12.11.220-239>
- Viveros, S., & Sánchez, A. (2018). La gestión académica del Modelo Pedagógico sociocrítico en la Institución Educativa: rol del docente. *Universidad y Sociedad*, 10(5), 424-433. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v10n5/2218-3620-rus-10-05-424.pdf>

# APÉNDICE Y ANEXOS

## Anexo 1: Visto bueno del tutor.



DIRECCIÓN ACADÉMICA  
VICERRECTORADO ACADÉMICO



UNACH-RGF-01-04-02.05

### VISTO BUENO DEL TUTOR

**Facultad:** Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías  
**Carrera:** Educación Básica

#### 1. DATOS INFORMATIVOS DOCENTE TUTOR

**Apellidos:** Quishpe Salcán  
**Nombres:** Aida Cecilia  
**Cedula/Pasaporte:** 0603235094

#### 2. DATOS INFORMATIVOS ESTUDIANTE

**Apellidos:** Tanquina Puma  
**Nombres:** Solange Guadalupe  
**Cedula/Pasaporte:** 1850095108

**Título del Proyecto de Investigación:** Guía de actividades lúdicas para el fortalecimiento de la identidad cultural en los estudiantes de cuarto año de la Unidad Educativa "Santa Rosa" cantón Ambato en el periodo lectivo 2021 - 2022".  
**Dominio Científico:** desarrollo socioeconómico para el fortalecimiento de la institucionalidad democrática y ciudadana.  
**Línea de Investigación:** ciencias de la educación y formación profesional.

#### 3. Cumplimiento de Requerimientos del Perfil del Proyecto de Investigación

| Aspectos  | Cumplimiento SI/NO | Observaciones |
|---|--------------------|---------------|
| 1. Título   | SI                 |               |
| 2. Introducción   | SI                 |               |
| 3. Planteamiento del problema                                 | SI                 |               |
| 4. Objetivos:   | SI                 |               |
| a. General  | SI                 |               |
| b. Específicos  | SI                 |               |
| 5. Estado del arte relacionado a la temática de investigación | SI                 |               |
| 6. Metodología  | SI                 |               |
| 7. Cronograma de trabajo investigativo.                       | SI                 |               |
| 8. Referencias bibliografía                                   | SI                 |               |
| 9. Apéndice y anexos  | SI                 |               |

Luego de haber revisado y analizado la propuesta presenta por el estudiante y dando cumplimiento a los criterios metodológicos exigidos por la carrera, se procede a emitir el visto bueno para la Aprobación del perfil del proyecto de investigación.

Lugar y Fecha: Riobamba, 27 de agosto de 2021



DIRECCIÓN ACADÉMICA  
VICERRECTORADO ACADÉMICO



UNACH-RGF-01-04-02.05



AIDA CECILIA  
QUISHPE  
SALCAN

Mge. Aida Quishpe

## Anexo 2: Aceptación y Aprobación por la Unidad Educativa.



Carrera de Ciencias de la Educación Básica  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN,  
HUMANAS Y TECNOLOGÍAS



Riobamba, 11 de mayo de 2022  
**Oficio No. 150-CEB-UNACH-2022**

Señor

Dr. Riber Donoso Noroña.  
**DIRECTOR DISTRITAL DE EDUCACIÓN N. 18 D02 AMBATO**  
Presente.

De mi consideración:

Reciba un cordial saludo de quienes hacemos la Carrera de Educación Básica de la Universidad Nacional de Chimborazo, augurando toda clase de éxitos en su estratégica labor.

La presente tiene como objetivo solicitar de la manera más comedida su autorización para el desarrollo de la investigación con el tema: **GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA FOMENTAR LA IDENTIDAD CULTURAL EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA "SANTA ROSA" CANTÓN AMBATO PERIODO LECTIVO 2021-2022**, a ejecutarse en la Unidad Educativa Santa Rosa, investigación a cargo de a Srta. estudiante Solange Guadalupe Tanquina Puma.

Agradezco de antemano su gentil atención a este pedido que servirá a la institución como insumo para los planes de mejora relacionados con la capacitación docente.

Reconocemos de antemano su gentil atención.



Firmado digitalmente por:  
**MANUEL JOAQUÍN  
MACHADO SOTOMAYOR**



Manuel Machado Sotomayor, PhD  
**DIRECTOR DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA-UNACH**  
Correo: [mmachado@unach.edu.ec](mailto:mmachado@unach.edu.ec)  
Contacto: 0994948981

### Anexo 3: Matriz de Consistencia

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGIAS**  
**CARRERA: LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA**

### MATRIZ DE CONSISTENCIA

**TÍTULO – TEMA:** Guía de actividades lúdicas para el fortalecimiento de la identidad cultural en los estudiantes de cuarto año de la Unidad Educativa “Santa Rosa” cantón Ambato en el periodo lectivo 2021 - 2022

**AUTOR/A:** Tanquina Puma Solange Guadalupe **TUTOR/A:** Quishpe Salcón Aida Cecilia

| 1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA   | 2. OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN  | 3. HIPÓTESIS  | 4. MARCO TEÓRICO  | 5. METODOLOGÍA   | 6. TÉCNICAS E IRD – INSTR-RECOLEC-DATOS  |
|---|--|---|---|--|--|
| <b>1.1. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Cómo contribuyen las actividades lúdicas para el fortalecimiento de la identidad cultural en los estudiantes de cuarto año de la Unidad Educativa “Santa Rosa” cantón Ambato en el periodo lectivo 2021 – 2022?</li> </ul> | <b>2.1 OBJETIVO GENERAL</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Diseñar una guía de actividades lúdicas para el fortalecimiento de la identidad cultural en los estudiantes de cuarto año de la Unidad Educativa “Santa Rosa” cantón Ambato en el periodo lectivo 2021 – 2022.</li> </ul> | <b>3.1 HIPÓTESIS GENERAL</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>H1: Las actividades lúdicas aportan en el fortalecimiento de la identidad cultural en los estudiantes.</li> </ul>   | <b>4.1 Variable Independiente: Actividades lúdicas</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Consideraciones generales e históricas</li> </ul> <b>• Clasificación de las actividades lúdicas</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Concepto de actividades lúdicas</li> <li>Según la capacidad de su desarrollo</li> <li>Según su criterio</li> </ul> <b>• Descripción de las actividades lúdicas</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Juegos tradicionales</li> <li>Importancia de los juegos</li> </ul> | <b>5.1 Enfoque o corte</b><br>Cualitativo, mixto<br><b>5.2 Diseño</b><br>No experimental<br><b>5.3 Tipo de Investigación</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Por el nivel–alcance<br/>Diagnostica, exploratorio, Descriptivo, Correlacional, y/o Explicativo</li> <li>Por el objetivo<br/>Básica</li> <li>Por el tiempo<br/>Transversal– Transeccional</li> <li>Por el lugar<br/>De campo, Bibliográfica, Documental</li> </ul> | <b>2.2 Variable Independiente: LAS REDES SOCIALES</b><br><br>Técnica: Encuesta<br><br>Instrumento: Cuestionario de preguntas<br><br><b>Descripción general</b><br><br><b>2.3 Variable dependiente: DESARROLLO PSICOSOCIAL</b><br><br>Técnica: Psicometría<br><br>Instrumento: Test de desarrollo psicosexual<br><br><b>Descripción general</b> |
| <b>1.2. PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Cuáles son las actividades lúdicas que utilizan los estudiantes y docentes del cuarto año de EGB para fortalecer la identidad cultural?</li> </ul>   | <b>2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Identificar las actividades lúdicas que pueden utilizar los docentes y estudiantes de cuarto año de EGB en su cotidianidad.</li> </ul>   | <b>3.2 HIPÓTESIS DE TRABAJO</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>H1: Las actividades lúdicas que utilizan los docentes para fortalecer la identidad cultural son juegos creativos, actividades al aire libre que están ayudando además a la inclusión entre los estudiantes.</li> </ul> | <b>4.2 Variable dependiente: Identidad cultural</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Concepto de la identidad cultural</li> <li>Importancia de la identidad cultural</li> <li>Elementos</li> </ul>  | <b>5.4 Unidad de análisis</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Población de estudio</li> <li>Tamaño de Muestra</li> </ul> <b>5.5 Técnicas e IRD</b><br><br><b>5.6 Técnicas de Análisis e Interpretación de la Información.</b>   |  |



**Anexo 4:** Encuesta dirigida a los estudiantes



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS  
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

Encuesta dirigida a los estudiantes de cuarto año de EGB de la Unidad Educativa “Santa Rosa “del cantón Ambato periodo lectivo 2021-2022.

**Estudiante:**

**1. ¿Conoce cuáles son los juegos tradicionales?**

Sí  No

**2. ¿Seleccione los juegos tradicionales que conozca?**

- La rayuela
- Videojuegos
- El trompo
- Free Fire
- La cuerda

**3. ¿Con qué frecuencia a practicado los juegos tradicionales?**

- A veces
- Siempre
- Nunca

**4. ¿En el aula de clase su docente ha tocado temas sobre la identidad cultural?**

- Siempre
- A veces
- Nunca



**5. ¿Se siente orgullo de pertenecer a un grupo étnico?**

- Siempre
- A veces
- Nunca

**6. ¿Conserva su identidad cultural?**

Sí  No

## Anexo 5: Evidencias fotográficas



**Fuente:** Unidad Educativa Santa Rosa  
**Elaborado por:** Tanquina Solange, 2022.



**Fuente:** Unidad Educativa Santa Rosa  
**Elaborado por:** Tanquina Solange, 2022.





**Fuente:** Unidad Educativa Santa Rosa  
**Elaborado por:** Tanquina Solange, 2022.



**Fuente:** Unidad Educativa Santa Rosa  
**Elaborado por:** Tanquina Solange, 2022.





**Fuente:** Unidad Educativa Santa Rosa  
**Elaborado por:** Tanquina Solange, 2022.



**Fuente:** Unidad Educativa Santa Rosa  
**Elaborado por:** Tanquina Solange, 2022.