



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

Título

Juegos tradicionales para el desarrollo de la interculturalidad en los estudiantes del quinto grado de la Unidad Educativa “21 de Abril”, Parroquia Flores, Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo, periodo académico 2022-2023.

Trabajo de grado previo a la obtención del título de
Licenciada en Ciencias de la Educación, profesora de Educación Básica

Autora:

Maria Fernanda Quinlli Abarca


Tutora:

Mgs. Aída Cecilia Quishpe Salcán

Riobamba, Ecuador. 2023

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

La responsabilidad de los criterios, ideas, opiniones, críticas emitidas en la investigación presentada previo al obtener el título de Licenciado en Ciencias de la Educación, profesor de Educación Básica, denominado **Juegos tradicionales para el desarrollo de la Interculturalidad en los estudiantes del quinto grado de la Unidad Educativa “ 21 de Abril”, Parroquia Flores, Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo, periodo académico 2022-2023** le pertenecen a **María Fernanda Quinlli Abarca**, con cédula de identidad N° **0603634627** y el dominio erudito le corresponde a la Universidad Nacional de Chimborazo.



María Fernanda Quinlli Abarca

DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

Que, **QUINLLI ABARCA MARIA FERNANDA** con CC: **0603634627**, estudiante de la Carrera **EDUCACIÓN BÁSICA**, Facultad de **CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado "**JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE LA INTERCULTURALIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO GRADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA " 21 DE ABRIL", PARROQUIA FLORES, CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, PERIODO ACADÉMICO 2022-2023.**",", cumple con el **3 %**, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **URKUND**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 16 de marzo de 2023



Firmado electrónicamente por:
AIDA CECILIA
QUISHPE SALCAN

Mgs. Aída Cecilia Quishpe Salcán
TUTOR (A)

CERTIFICADO DE LOS INTEGRANTES DEL TRIBUNAL

Los integrantes del tribunal de revisión del proyecto de la investigación del título: **Juegos tradicionales para el desarrollo de la Interculturalidad en los estudiantes del quinto grado de la Unidad Educativa “21 de Abril”, Parroquia Flores, Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo, periodo académico 2022-2023**, presentado por María Fernanda Quinlli Abarca, dirigida por MsC. Quishpe Salcán Aída Cecilia.

Una vez revisado el proyecto de investigación con fines de graduación, escrito en el cual se ha constado el cumplimiento de las observaciones realizadas, se procede a la calificación del informe de investigación.

Para constancia de lo expuesto firma

Mgs. Félix Rosero

Presidente del tribunal

PhD. Ximena Zuñiga

Miembro del tribunal

Mgs. Patricia Vera

Miembro del tribunal

CERTIFICADO DE PLAGIO

Que, **QUINLLI ABARCA MARIA FERNANDA** con CC: **0603634627**, estudiante de la Carrera **EDUCACIÓN BÁSICA**, Facultad de **CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado "**JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE LA INTERCULTURALIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO GRADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA " 21 DE ABRIL", PARROQUIA FLORES, CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, PERIODO ACADÉMICO 2022-2023.**",", cumple con el **3 %**, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **URKUND**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 16 de marzo de 2023



Firmado electrónicamente por:
AIDA CECILIA
QUISHPE SALCAN

Mgs. Aída Cecilia Quishpe Salcán
TUTOR (A)

DEDICATORIA

A mis padres: Luis & Emilia, con amor y cariño les dedico todo mi esfuerzo y trabajo puesto para la realización de esta investigación académica, quienes han sido los pilares fundamentales en mi vida. Sé que, sin ellos, jamás hubiera podido alcanzar mis sueños. Su dedicación, su lucha y su ejemplo me han empujado a lograr y conseguir lo que me proponga y no sólo por mí, sino para mis hermanos. Muchas gracias. Dios le pague.

María Fernanda Quinlli Abarca

AGRADECIMIENTO

Agradezco a mis padres, quienes me han llenado de amor y han estado a lo largo de mi vida estudiantil. A mi papá: Luis Rodrigo Quinlli Sislema, quien con su esfuerzo y dedicación nos ha enseñado que todo lo que uno se propone lo puede lograr, a mi mamá Emilia Abarca Pomaquero, que fue mi pilar fundamental con su valentía y dedicación me ha enseñado a salir adelante como una persona de bien, quien ha luchado junto a mí para alcanzar esta meta estudiantil, a mi tutora de mi proyecto de investigación McS. Aída Quispe quien me guio y alentó para no rendirme, muchas gracias.

De una manera especial quiero agradecer a mi amada Universidad Nacional de Chimborazo que me abrió las puertas y me ha brindado las mejores experiencias como persona y hoy me da la oportunidad de convertirme en una profesional, a mis queridos docentes quienes aportaron con un granito de arena a mi vida.

María Fernanda Quinlli Abarca

ÍNDICE

PORTADA	
AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN	
DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR	
CERTIFICADO DE LOS INTEGRANTES DEL TRIBUNAL	
CERTIFICADO DE PLAGIO	
DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
ÍNDICE	
ÍNDICE DE TABLAS	
ÍNDICE DE FIGURAS	
ÍNDICE DE ANEXOS	
RESUMEN	
ABSTRACT	
CAPÍTULO I	16
1 INTRODUCCIÓN	16
1.1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	18
1.1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	19
1.1.3 PREGUNTAS DIRECTRICES.....	19
1.1.4 JUSTIFICACIÓN.....	19
1.1.5 OBJETIVOS.....	20
CAPÍTULO II	21
2 MARCO REFERENCIAL.....	21
2.1 Estado del Arte.....	21
2.2 Concepto de juego.....	21
2.2.1 Importancia del juego	23
2.2.2 Características de los juegos	24
2.2.3 Tipos de juegos.....	24
2.3 Cultura.....	25
2.3.1 Concepto de cultura	25
2.3.2 Importancia de la cultura	26
2.2.1 Elementos culturales.....	27
2.2.2 Identidad cultural.....	29
2.2.3 Niveles de identidad cultural.....	30

2.2.4 Diversidad cultural	30
2.3 Interculturalidad.....	32
2.3.3 Importancia de la interculturalidad.....	33
2.4 Juegos tradicionales	34
2.4.1 Concepto de juegos tradicionales	34
2.4.2 Importancia de juegos tradicionales	35
2.4.3 Características de los juegos tradicionales.....	36
2.4.4 Juegos y la interculturalidad.....	36
2.4.5 Funciones de los juegos tradicionales.....	37
2.4.6 Juegos tradicionales del Ecuador	38
2.5 Ventajas de los juegos tradicionales	40
2.5.1 Juegos populares que se practicaban en la parroquia Flores	41
CAPÍTULO III	42
3 METODOLOGÍA	42
3.1. Tipos de investigación	42
3.1.1 Por el nivel o alcance.....	42
3.1.2 Por el objetivo	42
3.1.3 Por el lugar	42
3.1.4 Por la fuente	42
3.2 Diseño de investigación.....	42
3.2.1 No experimental.....	42
3.3 Enfoque de la investigación.....	42
3.3.1 Cualitativo	42
3.3.2 Por el tiempo	43
3.4 Población y muestra	43
3.4.1 Población	43
3.4.2 Muestra	43
3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	43
3.5.1 Técnicas	43
3.5.2 Instrumentos	43
3.6 Técnicas de análisis e interpretación de la información.	43
CAPÍTULO IV	44
4 RESULTADOS Y DISCUSIÓN	44
4.1 Análisis e interpretación de datos.....	44

4.2 Resultados de la FICHA DE OBSERVACIÓN aplicada a los estudiantes.....	44
4.3 DISCUSIÓN DE RESULTADOS	54
CAPÍTULO V	56
5 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	56
5.1 Conclusiones.....	56
5.2 Recomendaciones	57
CAPÍTULO VI	58
6 PROPUESTA	58
6.1 Tema:.....	58
6.2 Presentación de la guía didáctica	58
6.3 Justificación	58
6.4 Objetivos	59
6.4.1 Objetivo general	59
6.4.2 Objetivos específicos.....	59
6.5 Factibilidad	59
6.6 Descripción de la propuesta.....	60
6.7 Marco referencial	60
6.7.1 Definición de didáctica	60
6.7.2 Definición de guía didáctica	61
6.8 Desarrollo de los juegos tradicionales que se practicaba en la parroquia Flores	62
7 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	72
8 ANEXOS	77
8.1 Anexos A: Instrumento recolección de datos-FICHA DE OBSERVACIÓN.....	77
8.2 Anexos B: Evidencia estudio de campo	78
8.3 Anexos C: Aprobación del perfil del proyecto (Resolución del HCD de Facultad).	79

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Demuestra una actitud de reconocimiento y respeto	44
Tabla 2 Practican los juegos tradicionales.....	45
Tabla 3 Los estudiantes muestran intereses.....	46
Tabla 4 Disfruta participar en juegos tradicionales	47
Tabla 5 Agrado ante otras culturas	48
Tabla 6 Aprecio a compañeros	49
Tabla 7 Prefieren los videojuegos.....	50
Tabla 8 Interacción con mayor fluidez	51
Tabla 9 Muestran interés por juegos tradicionales de la parroquia Flores	52
Tabla 10 Los estudiantes sienten vergüenza de su cultura	53

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	Demuestra una actitud de reconocimiento y respeto	44
Figura 2	Práctica los juegos tradicionales	45
Figura 3	Los estudiantes muestran interés.....	46
Figura 4	Disfruta los juegos tradicionales	47
Figura 5	Agrado ante otras culturas.....	48
Figura 6	Aprecio a compañeros.....	49
Figura 7	Prefiere los videojuegos	50
Figura 8	Interacción con mayor fluidez.....	51
Figura 9	Muestran interés por juegos tradicionales de la parroquia Flores.....	52
Figura 10	Los estudiantes sienten vergüenza de su cultura.....	53

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexos A: Instrumento recolección de datos-FICHA DE OBSERVACIÓN.....	77
Anexos B: Evidencia estudio de campo	78
Anexos C: Aprobación del perfil del proyecto (Resolución del HCD de Facultad).	79



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

TEMA: Juegos tradicionales para el desarrollo de la Interculturalidad en los estudiantes del quinto grado de la Unidad Educativa “ 21 de Abril”, parroquia Flores, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, periodo académico 2022-2023.

RESUMEN

El presente trabajo de investigación trata de como los juegos tradicionales ayudan al desarrollo de la intercultural en los estudiantes del quinto grado de la Unidad Educativa “21 de Abril”, por esta razón, la investigación analizó cada uno de los juegos tradicionales mismos que son de gran ayuda para el desarrollo de la interculturalidad, con el fin de lograr que los estudiantes integren a su tiempo libre diferentes juegos tradicionales como la rayuela, cometa, la gallina ciega, entre otros, se propuso una guía didáctica con esto se pretende incentivar a los estudiantes a la práctica de los juegos autóctonos y serán de gran impacto para el desarrollo de la interculturalidad dentro del salón de clases. Se consideró partir de una revisión bibliográfica sobre juegos tradicionales como vía a seguir para desarrollar juegos ancestrales considerándola como un mecanismo para conservar juegos tradiciones de nuestros antepasados, se trabajó con 18 estudiantes de quinto grado de la Unidad Educativa “21 de Abril”. La metodología de investigación se rigió a un enfoque cualitativo, con un nivel descriptivo, diseño no experimental y de tipo transversal. También se utilizó como instrumento de recolección de datos una ficha de observación dirigida a los estudiantes de quinto grado con la cual se obtuvo datos necesarios para este trabajo, entre los principales resultados se determinó el interés que muestra el estudiante por conocer juegos autóctonos, sin embargo, también se pudo evidenciar el impacto que causa la tecnología en los educandos.

Palabras claves: interculturalidad, cultura, juego, tradición.



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

TEMA: Juegos tradicionales para el desarrollo de la Interculturalidad en los estudiantes del quinto grado de la Unidad Educativa “ 21 de Abril”, parroquia Flores, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, periodo académico 2022-2023.

ABSTRACT

The present research work is about how the traditional games help the development of interculturality in the students of the fifth grade of the Educational Unit "21 de Abril", for this reason, the research analysed each one of the traditional games which are of great help for the development of interculturality, In order to get the students to integrate different traditional games such as hopscotch, kite, blind man's buff, among others, into their free time, a didactic guide was proposed with the aim of encouraging the students to play these indigenous games, which will have a great impact on the development of interculturality in the classroom. A bibliographical review of traditional games was considered as a way to develop ancestral games, considering it as a mechanism to conserve traditional games of our ancestors. We worked with 18 fifth grade students of the "21 de Abril" Educational Unit. The research methodology followed a qualitative approach, with a descriptive, non-experimental and cross-sectional design. An observation form was also used as an instrument of data collection directed to the fifth grade students, with which the necessary data for this work were obtained. Among the main results, the interest shown by the students in learning about indigenous games was determined; however, the impact caused by technology on the students could also be evidenced.

Key words: Interculturality, culture, game, tradition



Firmado electrónicamente por:
SANDRA LILIANA
ABARCA GARCIA

Reviewed by:

Lic. Sandra Abarca Mgs.

ENGLISH PROFESSOR

C.C. 0601921505

CAPÍTULO I

1 INTRODUCCIÓN

La presente investigación tiene como finalidad determinar los juegos tradicionales para el desarrollo intercultural en los estudiantes de la Unidad Educativa ‘21 de Abril’, institución de carácter pública a la que acuden niños y jóvenes que provienen de diversas culturas, razón por la que el presente estudio se basa en los juegos tradicionales con enfoque intercultural, los mismos que generan estímulos en los estudiantes como la creatividad, coordinación, imaginación, aceptación; y, por ende, el desarrollo de una mente abierta a los cambios, basándose en la necesidad social de una verdadera inmersión intercultural a través del juego. Por lo tanto, es importante mencionar e involucrar la interculturalidad en las instituciones educativas para lograr el reconocimiento de la cultura y definir la pertenencia a una identidad cultural, ya que estas manifestaciones son las que harán que los estudiantes se diferencien unos de otros.

Mediante la observación, se evidenció que al momento de realizar las actividades lúdicas en la hora del receso académico, los niños de quinto grado, permanecían en una actitud independiente y solitaria al jugar con aparatos tecnológicos, dejando de lado la integración con los compañeros de clase, perdiendo de esta forma una identidad cultural y eliminando progresivamente sus raíces y tradiciones interculturales; razón por la cual, es de suma importancia proponer actividades que permitan la integración de juegos tradicionales que rescaten nuestra identidad y que fomenten; a, su vez, la convivencia intercultural, presentando de esta manera una opción práctica desde la infancia para construir una sociedad más inclusiva.

El estudio se lo realizó con los estudiantes del quinto grado de la Unidad Educativa ‘21 de Abril’, de la parroquia Flores, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período académico 2022-2023, a través de quienes se pudo identificar los elementos que configuran la propuesta y que permitió el desarrollo de las actividades basadas en los juegos tradicionales con un enfoque que integrara a todos, el mismo que beneficiará a toda la institución educativa.

El desarrollo de esta investigación se divide en seis capítulos que a continuación se detallan:

Capítulo I: Introducción: en esta sección se hace mención de los antecedentes, formulación del problema, justificación y los objetivos.

Capítulo II: Marco teórico: en el que se describen los antecedentes de la investigación, la fundamentación científica, fundamentación teórica, de tal modo que se pueda describir los juegos tradicionales para el desarrollo de la interculturalidad.

Capítulo III: Marco metodológico: en el que se determina el diseño, la modalidad de la investigación, los instrumentos de recolección de datos, así como la operación y análisis de los recursos utilizados en la investigación.

Capítulo IV: Análisis de resultados: Comprende los resultados producto de la investigación, que surgen de una ficha de observación, con la respectiva interpretación y discusión.

Capítulo V: Se refiere a las conclusiones y recomendaciones con respecto a los objetivos planteados en la investigación.

Capítulo VI: Propuesta de la guía didáctica de los juegos tradicionales de la parroquia Flores, referencias bibliográficas y anexos respectivos.

1.1.ANTECEDENTES

Para la sustentación se realizó la búsqueda de trabajos de investigación en diferentes niveles que aporten con información valiosa para la construcción del marco referencial y construcción de conceptos, además se basó en estudios de casos, artículos como:

LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA PROMOVER LA INTERCULTURALIDAD EN EL AULA DE CLASE, escrito por Acosta, Figueroa & Jiménez (2019), quienes analizan la influencia de los juegos tradicionales en los procesos interculturales que desarrollan los niños y las niñas de la Institución Educativa Unión Europea, seleccionando una muestra de 30 estudiantes en la que se aplicó una entrevista no estructurada y la ficha de observación.

A nivel nacional se encontraron trabajos relacionados a la temática propuesta denominada:

LOS JUEGOS TRADICIONALES ACORDE AL ORIGEN DE LOS ESTUDIANTES COMO ESTRATEGIA PARA FOMENTAR LA INTERCULTURALIDAD, A TRAVÉS DE LA ASIGNATURA DE EE-FF, EN EL TERCER AÑO DE E.B. PARALELO “A” DE LA ESCUELA MUNICIPAL CAYAMBE, AÑO LECTIVO 2017 – 2018, investigación realizada en Ibarra (Perugachi, 2018).

El autor señala que el juego es la actividad preferida de los infantes, que es un método de enseñanza – aprendizaje más utilizado por los maestros y estudiantes, que la tecnología pone en riesgo los juegos tradicionales. Esta investigación fue mixta, de tipo descriptiva, experimental, etnográfica. Se aplicaron las técnicas de encuesta, registro de observación y documental, entrevista, los datos obtenidos concluyen que la aplicación de los juegos despertó el interés de los niños y niñas para conocer más de cerca estas actividades.

En lo local pudimos encontrar una tesis de maestría realizada por Jara Johana (2020), en PEDAGOGIA MENCIÓN DOCENCIA INTERCULTURAL, publicado en la Universidad Nacional de Chimborazo, en el año 2020, con el tema JUEGOS TRADICIONALES Y ENFOQUE INTERCULTURAL EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA “PENSIONADO OLIVO”. RIOBAMBA.

Esta autora rescató el enfoque intercultural, dando a conocer los beneficios de los juegos tradicionales como una oportunidad de desarrollo integrado a nivel cognitivo, social y afectivo, se ejecutó en la Unidad Educativa Pensionado “Olivo”, parroquia Yaruquíes,

cantón Riobamba. La metodología fue cualitativa haciendo uso de las técnicas como la entrevista a docentes para la construcción del diagnóstico y a 25 estudiantes se encuestó y determinó los resultados y conclusiones de esta investigación, en la que se determina que los juegos tradicionales como las canicas, la rayuela, la cometa, saltar soga, ensacados, palo encebado, los países, figuras de hilo, el florón e historias culturales a través de títeres y cuentos fortalecen el desarrollo del enfoque intercultural de los niños de educación inicial de la Unidad Educativa ‘Pensionado Olivo’.

1.1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La importancia de los juegos tradicionales es de gran magnitud más aún cuando la comunidad internacional, a través de la UNESCO ven a esta actividad como una herramienta para el desarrollo del patrimonio cultural inmaterial, diversificar la oferta turística de la ciudad e impulsar la riqueza y diversidad cultural de un país, así como la conservación de la misma, su respeto y preservación. De tal modo, que en cada parte de una nación se asocia un sinnúmero de juegos tradicionales que aportan al amplio patrimonio intangible que tiene la humanidad, reconociendo estas prácticas por su riqueza cultural, mejorando la imagen internacional, por esta razón trabajan elaborando juguetes con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza como: las tablas, hojas, flores, ramas, cuerdas, papeles mismos que contribuyen a la interacción con el medio ambiente para estimular el aprendizaje del estudiante, también crean manualidades con respecto a su cultura mismo que ayudan al acercamiento con su identidad cultural ayudando a la imaginación y creatividad de los educandos Londoño (2020).

El Ministerio de Educación y la Subsecretaría de Educación Especializada e Inclusiva a través de la Dirección Nacional de Educación Inicial y Básica piden que integren en la asignatura de Educación Física los juegos tradicionales, en ocasiones festivas de la institución debe tener actividades con juegos autóctonos. La docente debe tener una base sobre las reglas de los juegos populares, elaborar charlas con todos los docentes para mejorar la práctica de las actividades, ya que el juego constituye una actividad rectora en la primera infancia, pues el niño aprende, disfruta, se relaciona, crea y desarrolla sus capacidades motrices, cognitivas y afectivas. Al ser una actividad innata se convierte en una estrategia lúdica que estimula el desarrollo de la creatividad, la imaginación, interactúan con sus pares, con los adultos y con el medio que les rodea, permitiendo que los niños escuchen y cumplan instrucciones, favoreciendo la autoconfianza, la formación de su personalidad, estimulando el desarrollo físico-motor ayudando a los procesos de enseñanza-aprendizaje (Ministerio de Educación).

En la Unidad Educativa ‘21 de Abril’ de la parroquia Flores, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, se evidencia que los estudiantes presentan dificultades al momento de practicar juegos tradicionales, se comprende la falta de práctica ya que la tecnología ha tomado posesión en los tiempos libres, a esto se suma la poca importancia de parte de los educadores y familiares al momento de inculcar juegos autóctonos.

De igual forma, con esta investigación se intenta rescatar juegos antiguos que se han perdido por la aculturación, por lo que se pretende fomentar y fortalecer cada juego logrando

así que la imaginación del niño le ayude a soltar libremente sus emociones, por otro lado, la tecnología fracturó y encapsuló en cierta manera los sentimientos del niño. Los juegos tradicionales son y seguirán siendo una puerta abierta para desarrollar la interculturalidad en los estudiantes permitiendo practicar juegos tradicionales para que de esta forma contribuyan al enriquecimiento de la identidad cultural de un pueblo; y, adicionalmente, que no se pierda ya que son parte de las costumbres y tradiciones.

1.1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cuál es la influencia que tienen los juegos tradicionales en el desarrollo de la Interculturalidad en los estudiantes del quinto grado de la Unidad Educativa “21 de Abril”, parroquia Flores, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, periodo académico 2022-2023?

1.1.3 PREGUNTAS DIRECTRICES

- ¿Cuáles son los juegos tradicionales que ayudan al desarrollo de la interculturalidad en los niños del quinto grado de la Unidad Educativa “21 de Abril”?
- ¿Cuáles son los juegos tradicionales que fomentan la interculturalidad en los niños del quinto grado de la Unidad Educativa “21 de Abril”?
- ¿Cómo fomentar el desarrollo de la interculturalidad a través de los juegos tradicionales?

1.1.4 JUSTIFICACIÓN

Las tradiciones y costumbres forman parte del bagaje cultural con la que cuentan las sociedades. Son la transmisión de principios, valores, creencias, experiencias que ayudan a reforzar la identidad de los pueblos; y, además, se las transmiten de generación en generación lo que le permite perdurar en el tiempo.

Las sociedades se entienden, se comprenden desde diferentes manifestaciones de la cultura como: el arte, la música, el cine, la pintura, la literatura, la gastronomía, la vestimenta, pero también lo hacen desde los juegos tradicionales que son otra manera de manifestación y sentir de las sociedades.

Esta investigación académica apunta a comprender a los juegos como otra de las formas de expresión de la realidad, de la cotidianidad, además, que son esos espacios de construcción del respeto, la amistad, el compañerismo, la solidaridad, el liderazgo, la honestidad que practican los pueblos en sus diferencias y en sus semejanzas, es decir, desde esa interculturalidad.

Por lo tanto, es importante rescatar los valores culturales e inculcarlos en las nuevas generaciones que están ávidos de conocimiento, con la finalidad que tengan pertenencia hacia sus raíces y qué mejor hacerlo con el rescate de actividades lúdicas que contribuyen a formar ciudadanos con valores que aportarán significativamente a la sociedad de la que son parte como entes activos.

El tema elegido para este estudio: ‘Juegos tradicionales para el desarrollo de la interculturalidad en los estudiantes del quinto grado de la Unidad Educativa 21 de Abril’, parroquia Flores, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, periodo académico 2022-2023’, captó la atención de la investigadora porque debido a la vorágine de la posmodernidad, de ese paso agresivo de la tecnología está poniendo en riesgo la práctica de los juegos tradicionales al ser desplazados por otro tipo de entretenimiento que rompe el sentido de lo colectivo por la individualidad.

Entonces, el presente tema de investigación será un aporte a la sociedad porque ayudará a que comprendan la importancia de rescatar los juegos tradicionales empezando desde la casa, el barrio, la comunidad y reforzándole en las aulas de clase como una estrategia educativa que, además, les permitirá mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje desde lo lúdico.

1.1.5 OBJETIVOS

1.1.5.1 General

Analizar los juegos tradicionales para el desarrollo de la interculturalidad en los estudiantes del quinto grado de la Unidad Educativa” 21 de Abril”, de la parroquia Flores, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, periodo académico 2022-2023.

1.1.5.2 Específicos

- ❖ Identificar los juegos tradicionales que ayuden al desarrollo de la interculturalidad en los niños del quinto grado de la Unidad Educativa ‘21 de Abril’.
- ❖ Desarrollar los juegos tradicionales que fomentan la interculturalidad en los niños del quinto grado de la Unidad Educativa ‘21 de Abril’.
- ❖ Proponer una guía didáctica de juegos tradicionales fomentando el desarrollo de la interculturalidad.

CAPÍTULO II

2 MARCO REFERENCIAL

2.1 Estado del Arte

Maurizia D'Antoni en su investigación "Interculturalidad: Juego y metodologías de aula de primaria." indaga sobre como los juegos durante la época de desarrollo de los niños y niñas poseen una alta relevancia en ámbitos emocionales y afectivos, partiendo de la base de la utilización de las actividades lúdicas para el conocimiento de la realidad que rodea al niño, específicamente con la utilización de los juegos de rol y aprovechando las tecnologías de información para adaptar de igual manera los juegos electrónicos. (Maurizia, 2019)

Esta investigación trata de la realidad de niños y niñas que están expuestos a los videojuegos, haciendo que la investigación sea más profundidad, la parte afectiva y emocional del estudiante se puede conocer a través del juego, su desarrollo, la exploración de la realidad y construcción de su identidad mediante la actividad lúdica, mismo que forma parte para el desarrollo de la personalidad, y se evidencia su relación con el plano cultural; mientras que la temática de la interculturalidad aparece ligada a la diferencia intercultural y al respeto de la diversidad cultural en el salón de clases.

"El juego tradicional ¿puente entre culturas? de lo posible a la realidad." publicado en la revista Researchgate de los autores Cervantes, Giles, & Herencia, menciona que los juegos tradicionales son un vínculo importante entre las culturas, pues poseen una función de enculturación, promoviendo y compartiendo los valores culturales, de igual manera, los juegos de manera intrínseca propician las relaciones entre sus jugadores, pues por generalidad se enfocan en el desarrollo de la actividad, facilitando las relaciones entre el grupo social. La investigación hace hincapié en la percepción de los profesores tanto de áreas rurales, urbanos como periféricos, concluyendo que existe una escasa preparación sobre el tema, misma que conlleva a la pérdida de tradiciones. (Cervantes, Girela, & Gutiérrez, 2027)

En el presente estudio se puede apreciar que los autores inician dirigiendo la atención hacia la importancia de la interculturalidad a través de los juegos tradicionales, pero dentro de los análisis de sus resultados, identifican que existe escasa disposición y poco interés, por mantener el legado de sus antepasados, que de no tomar acciones se podrían perder las tradiciones y con ello la utilización de los juegos tradicionales como herramientas que fomenten la interculturalidad y la convivencia con su cultura.

2.2 Concepto de juego

El juego está compuesto por una serie de actividades de carácter lúdico en la que los niños cumplen roles, imitan situaciones o aspectos del mundo adulto y que lo trasladan a su imaginación. Por lo tanto, es una actividad recreativa que permite el desarrollo de habilidades, destrezas, coordinación, imaginación y cumplir con las instrucciones de cada juego, es necesario y de vital trascendencia practicar para la vida del ser humano.

Cabe resaltar, que el juego les permite a los niños poner a prueba sus valores, sentimientos, reacciones con los demás y con el entorno que les rodea. Así lo considera

JimCast (2018) cuando afirma que “el juego es la actividad fundamental del niño que se da de forma innata, libre y placentera, en un espacio y un tiempo determinados, y favorece el desarrollo de las capacidades motoras, cognitivas, afectivas y sociales”.

El juego es parte de nuestra realidad de carácter más independiente, más pasajero es abierto en sus tendencias donde el niño puede demostrar sus habilidades e ir las desarrollando dejándose guiar por la imaginación. Por esta razón, Alfaro (2019) cita al juego como “una actividad recreativa individual o colectiva que se lleva a cabo con el fin de divertirse o distraerse”. El juego como actividad común de las diversas culturas indica que es una herramienta que además del disfrute es una forma de relacionarse entre el grupo de juego y crear lazos entre los participantes.

Cuando hablamos sobre juego, inmediatamente recordamos las historias de nuestros abuelos donde nos describen vivencias positivas y negativas que vivieron a través de la diversión, ellos mencionan que el hombre y el juego están entrelazados entre sí, es decir, ellos dependen del uno al otro. Esta actividad ha formado parte de nuestra vida cabe mencionar que han ido cambiando a medida que pasa el tiempo, se puede decir que no tiene el grado de fijación por lo tanto las reglas o instrucciones del juego pueden cambiar. Es una diversión que nos da más libertad, es más espontáneo donde aquel que lo practica podrá disfrutar con plenitud, cabe mencionar que es una recreación que une la realidad y la imaginación, esta actividad permite conectar el presente y el pasado por lo tanto se ha convertido en un motor para el desarrollo de la creatividad, por esta razón el juego no limita la imaginación de ser humano donde se ha comprobado que diferentes actividades ayudan a desarrollar correctamente la motricidad fina y gruesa de quienes practican cualquier tipo de actividad.

Dentro de este marco, se señalará que los juegos tradicionales forman parte intrínseca de los seres humanos, de su cultura popular, está arraigado en sus costumbres y se transmiten de generación en generación, esto es de abuelos a padres, de padres a hijos.

Según Llamuyu (2018), resalta que los juegos recreativos generan conocimientos, dinámicas activas y libertad, donde las personas pueden obtener experiencias culturales, las cual origina un fortalecimiento al desarrollo de la identidad del individuo hacia un grupo social.

Este autor claramente describe al juego como una herramienta que genera conocimiento a estudiantes y se conozcan de mejor manera, también ayudan al fortaleciendo su identidad cultural, se plantea obtener ventaja educativa para el enriquecimiento de la convivencia y el aprendizaje del niño y adolescente. Se entiende que los juegos tradicionales están dirigidos a los estudiantes con o sin contenidos culturales en la medida que responden a un intento consciente y planificado de aprender a convivir en la diversidad como algo absolutamente necesario, todo esto está ligado al fortalecimiento de la interculturalidad en el ámbito educativo.

Una de las características esenciales del juego; y, que, en líneas anteriores se señalaba, es que se trata de “una actividad del ser humano, espontáneo, libre y gratuita en el cual el niño se divierte y disfruta de su tiempo libre al máximo” (Vega & Olivares, 2018).

Si bien es cierto, el juego es una actividad ligada a los niños y niñas, este permite que, a más de una sana diversión, sano entretenimiento obtenga estímulos que les generan placer, alegría, diversión; así como también les ayuda a desarrollar la parte emocional, sentimental, afectiva, intelectual y de relaciones sociales con sus pares, esto es con niños y niñas de su misma edad.

Debe señalarse, además, que los juegos tradicionales son un medio efectivo para crear y fortalecer relaciones interpersonales con sus pares y lo más interesante es que ayuda a los niños a desarrollar estrategias que les permite alcanzar un fin o meta; y, por consiguiente, a formarse íntegramente en valores como la honestidad, honradez, que son fundamentales para su desarrollo.

2.2.1 Importancia del juego

En relación a las ideas anteriores, de esta investigación, es importante reafirmar que los juegos son un mecanismo que les permite a los niños, niñas y adolescentes mantener una estrecha relación con su cultura, la de sus padres, ancestros, pero, además, les invita a ser creativos, generar reglas e incluso a ser estrategas de sus propias invenciones a la hora de establecer el juego con sus pares.

También se constituye en un elemento generador de historia como lo menciona Cárdenas (2019) que “gracias a la narrativa familiar ya que requieren de un tiempo para escuchar los relatos de abuelos, padres y hermanos mayores, quienes desde sus experiencias logran compartir la forma en que los jugaban y también como a través del tiempo estas se han ido transformando”.

De la misma manera, Luis María Pescetti (2021), menciona que “lo valioso del juego es que nos arranca de la pasividad, rompe el orden establecido y nos coloca en una zona de caos que está más allá de toda preocupación por la eficacia o la utilidad”. Este escritor, músico y cantante infantil invita a los niños a practicar los diferentes juegos tradicionales, por una simple razón, “porque les permitirá desarrollar su identidad cultural y hacer que esta experiencia sea recordada de la mejor manera.

Para Santana (2021) la práctica de los juegos tradicionales trae consigo una serie de beneficios; y, más aún, en los estudiantes porque pueden interactuar con diferentes entornos naturales alejados de la vida cotidiana y de la tecnología de esta forma ayudará a desarrollar con mayor facilidad su identidad cultural, estos pueden ser aplicados en las instituciones educativas tales como: el yoyo, el trompo, carrera de sacos, saltar la cuerda, la gallinita ciega, canicas, las escondidillas, y el juego de las sillas.

De aquí nace la necesidad de conservar y mantener vivos los juegos tradicionales en las instituciones educativas, como es el caso de la Unidad Educativa ‘21 de Abril’ de Riobamba, ya que permitirá que los niños y niñas afiancen su identidad cultural.

La importancia del juego también radica en que los niños identifiquen los roles de colaboración, respeto, coordinación y lo más importante seguir reglas, en función de la normativa del juego y entre aspectos importantes se pueden considerar:

- Descubrimiento de roles
- Experimentación de forma y posibilidad de movimiento
- Coordinación motora
- Desarrollo muscular
- Discriminación auditiva
- Discriminación auditiva
- Velocidad de reacción
- Precisión de lanzamiento
- Coordinación ojo-mano

2.2.2 Características de los juegos

- El juego es jovial, motivante, intrínseco, depende mucho de la persona que estén al mando y el entorno que lo rodea.
 - El juego no tiene ganadores ni perdedores, de hecho, es una actividad que ayuda a la relajación y estimulación.
 - El juego es libre y ligero no es obligatorio, simplemente elegido por el que lo práctica.
 - El juego ayuda a que las personas estén activas y en constante, genera tranquilidad y energía emocional de saber que solo es un juego.
 - El juego es dinámico, espontaneo, inesperado, explorador, comparativo sin necesidad de aprendizaje previo o de actividades.
 - El juego es cooperativo, que esta fuera de la rutina diaria.
 - El juego esa basada por reglas.
 - El juego nos brinda curiosidad, fantasía e ingenio
 - El juego ayuda a una interacción entre las personas.
 - El juego favorece a la motricidad, ayuda al desarrollo personal.
 - El juego permite que cada uno de ellos puedan integrarse.

Los juegos populares y tradicionales nos brindan nuevas oportunidades de aprendizaje más dinámicas, las mismas que se pueden practicar en las instituciones educativas y de esta forma poder optimizar el proceso enseñanza-aprendizaje en los estudiantes. La lúdica se ha convertido en una herramienta eficiente para ponerlo en acción y potenciar las habilidades, imaginación y destreza de los estudiantes a través de la acción lúdica y poder integrar el juego a la jornada de clases donde se establecen reglas, se organizan recursos, se selecciona personas, y se incentiva a los estudiantes que van a participar en el juego.

2.2.3 Tipos de juegos

Existe una gran diversidad de juegos, por lo que se dividen en niveles han ido apareciendo para poder identificarlos, definirlos y adaptarlos según ha transcurrido el tiempo. De manera más tradicional tenemos los que utilizan objetos como el yoyo o el trompo, los que se juegan con las partes del cuerpo como piedra papel o tijera, los de cogidas, como policías y ladrones o escondidas, los verbales como los trabalenguas y adivinanzas, y los individuales o

colectivos que están en función del número de participantes. A continuación, se muestra una clasificación general de los tipos de juegos con los que contamos.

- Tradicional. - Transmitidos de generación en generación
- Popular. - Se encuentran en función del número de personas que lo practican
- De mesa. - Implican la utilización de un tablero en el que se disponen las herramientas propias del juego, principalmente fichas o dados.
 - De naipes. - Su característica es la utilización de un mazo de bajaras o naipes, pueden ser de carácter individual o colectivo
 - Video juegos. - Los videojuegos han tenido una evolución y amplia aceptación, que han abarcado a todos los rangos de edad, los mismos requieren una consola para jugarlos.

2.3 Cultura

2.3.1 Concepto de cultura

En la más simple de las definiciones, la cultura se la entiende como ese conjunto de conocimientos adquiridos gracias a las facultades intelectuales que tiene los seres humanos y que la consiguen a través de la lectura y el estudio. También es la forma de cultivar la conciencia y los saberes por medio de las vivencias personales.

Para Peiró (2022) la cultura es el conocimiento y rasgos característicos que distinguen a una sociedad, una determinada época o un grupo social, mientras que Ortega (2018) afirma que es algo “altamente complejo e interesante, pudiéndose relacionar no sólo con aspectos políticos sino también sociales, culturales, históricos y antropológicos de una comunidad”. Sin embargo Cevallos (2019), la define en el marco de tres parámetros, el primero: natural, como las artesanías; el segundo: lo social, en el que coloca a los bailes típicos o en los juegos tradicionales; y el tercero: el espiritual que tiene relación con la mente.

Con esta perspectiva teórica, se puede señalar que la cultura es la que permite compartir características en común y crear una identidad para cada grupo social. Entonces, la cultura es la que define al ser humano, le da esos rasgos distintivos y únicos dentro de una comunidad, además que transmite oralmente sus formas de pensar, de ver la vida, su idioma entre otros este proceso se ha ido dando de generación en generación.

La cultura contribuye de manera positiva y eficaz a través de estrategias y acciones que contemplan el desarrollo social y económico inclusivo, a la sostenibilidad medioambiental, la convivencia, la cohesión social, la paz y la seguridad. Por esta razón contribuye de manera positiva y eficaz a través de estrategias y acciones que contemplan el desarrollo social y económico inclusivo, a la sostenibilidad medioambiental, la convivencia, la cohesión social, la paz y la seguridad (Secretaría general, 2018).

Al hablar de cultura no referimos al conjunto de bienes materiales y espirituales de un grupo de personas que son transmitidos de generación en generación a fin de orientar las prácticas individuales y colectivas dentro de este proceso tenemos aspectos importantes como la lengua, ideología, convivencia, modos de vida, costumbres, tradiciones, hábitos, valores, patrones, herramientas y conocimiento.

2.3.2 Importancia de la cultura

En una investigación Bryan Ramírez (2020), menciona que “la educación y la cultura son dos de los elementos esenciales para el desarrollo de las personas y la sociedad, mismos que se han ido modificando paulatinamente al entorno global”. La cultura permite interactuar mediante diferentes expresiones artísticas que con el paso de los años han activado la economía del país al atraer a turistas que se maravillan con nuestras tradiciones y costumbres, esta diversidad también ha permitido que comunidades y pueblos, conozcan la verdadera idiosincrasia, del país transmitida de generación en generación a través de las obras plásticas, escénicas y musicales, para conocer la vida de nuestros ancestros.

Según la revista Importancia (2022), describe por cultura “a todas aquellas manifestaciones materiales, espirituales e ideológicas que representan a una o varias personas y que las identifican como parte de un conjunto mayor de individuos”. En esta parte, menciona sobre la forma de sentirse una persona con su forma de pensar, de vestir, de luchar por sus creencias, y, sobre todo, a identificarse como miembro de una cultura, ya que se ha convertido es un bien exclusivo del hombre que iguala a todos los individuos pero que al mismo tiempo nos hace diferentes entre unos y otros, aumentando la riqueza inmaterial a través de los conocimientos ancestrales.

A continuación, veremos como la cultura nos ayuda a la relación cotidiana entre seres humanos:

- Se puede comprender la forma de vivir de una comunidad y adelantarse a las acciones de sus representantes.
- Ayuda a comprender las diversas formas de vida de un pueblo
- Observa la vida de los otros depende principalmente del contexto histórico en el que se encuentre.
- Nos permite sentirnos parte de un grupo
- Aquello que nos vuelve parecidos, que nos une
- Expresada de muchas maneras nuestras historias, celebraciones, recordamos el pasado, nos entretenemos e imaginamos el futuro.
- Nuestra expresión creativa ayuda a definir quiénes somos y nos ayuda a ver el mundo a través de los ojos de los demás.
- Impulsa a la creatividad, el arte y así forjar una identidad individual que ayude a mejorar o preservar el sentido de lugar de una comunidad.
- La cultura ayuda a desarrollar habilidades de pensamiento, aumenta la autoestima y para comprender las cosas.
- El sector del patrimonio cultural desarrolla productos educativos y recursos de aprendizaje en museos y está diseñado en torno al patrimonio de su ciudad y país con paisajes culturales.

2.2.1 Elementos culturales

Los elementos forman parte de un proceso en el que interactúan formando un todo coherente, una serie de elementos como: conocimientos, creencias y valores, arte, leyes, educación y toda clase de habilidades y hábitos adquiridos por los seres humanos, en tanto miembros de una sociedad en específica.

De acuerdo con Usunier (2018), existen dos elementos esenciales de la cultura: el lenguaje y el idioma:

- El lenguaje que aprendemos en la comunidad donde se nace y es desarrollado, conforma y estructura nuestra identidad de esta se puede afirmar que el lenguaje es el elemento fundamental en la cultura.
- Idioma: el idioma es una forma de representar la realidad del que habla, la verdad sobre la forma de ver la realidad, mismas que se ven afectadas por el uso de frases y formas verbales las cuales dependen del nivel de educación y del contexto cultural de los interlocutores.

Las diferencias lingüísticas son, precisamente, la causa de los malos entendidos en la comunicación intercultural, cuando las diferencias en proceso de codificación y decodificación no son conocidas por los comunicadores, éstas persistirán en todo el proceso de interacción. Por eso es importante identificar dos componentes que definen los significados de las palabras: la denotación y la connotación. En este caso, la denotación es el significado claro que se da a las palabras en este caso el significado que tiene una palabra para la mayoría de los que conocen el idioma y la connotación es la asociación secundaria que tiene una palabra para uno o más miembros de una comunidad lingüística. Es el significado emocional y de valor que la palabra sugiere.

Para Raquel Maestro (2018), existen muchos aspectos de las culturas que, a menudo, dan por hecho o resultan invisibles a la percepción. Sin embargo, se analiza los elementos esenciales que forman una cultura:

- Enterritorio: entendemos que toda cultura humana tiene una propiedad cultural compartida. Aquí, se estudian las reglas fronterizas y los procesos de apropiación, no sólo de propiedad sino también simbólica. Además, se tienen en cuenta las disponibles y como se aprovechan sus recursos.
- Etnohistoria: hace referencia a la cultura de la identidad biográfica. Es necesario observar las raíces culturales de cada sociedad para entender su cultura y su comportamiento, la historia de una comunidad basada en su tradición cultural e ideológica, o a los hechos históricos que marcaron el rumbo de una sociedad determinada.
- Creencias e ideas: las creencias son sistemas interpretativos que un grupo social tiene sobre la realidad. Explican el mundo en el que vivimos y, por tanto, crean conductas vinculantes con la naturaleza, los animales e incluso con los sueños y personas que están en el más allá. Mientras que la ideología son conjuntos creados con ideas de carácter evolutivo

que tienen cierto desarrollo sociopolítico. A veces, las ideologías se confunden con las creencias y se convierten en credo.

- **Valores y normas:** Los valores y las normas crean el núcleo fundamental de las culturas. Toda comunidad tiene valores compartidos, y estos pueden ser claros o supuestos. Funcionan como marcadores de conducta, llegando a producir la culpa. Por tanto, el carácter de los valores es moral y surge de la interacción grupal, en donde cada cultura marca de una forma adecuada sus reglas para mantener la armonía del grupo que lo rodea.

- **Comunicación:** la comunicación ha permitido que un legado se mantenga de cierta forma es un vínculo entre el pasado y el presente determinados como aquellos mecanismos culturales que sirven para comunicar e informar cuando una lengua está en decadencia o se mantiene firme.

Se pudo deducir que las culturas son sistemas amplios en los que intervienen múltiples factores que se debe tener en cuenta porque cada elemento de la cultura es importante para comprender las diversas ideologías, creencias, valores e idiomas que distinguen unos de otros. De esta forma ayuda a interactuar en el mundo actual con el fin de evitar problemas, y de respetar siempre los modos de pensar y de actuar de los demás. Sólo así, se conseguirá crear un aura de unión y de paz en el mundo en el cual se comparte. Siendo conscientes de los propios patrones culturales y de las diferencias en relación con otras formas de ver la realidad, será capaz de comprender y de adaptarse al mundo en el que se vive.

La cultura es un proceso a través del cual se relacionan todos los seres humanos formando un todo coherente, una serie de elementos como: conocimientos, dogmas y valores, habilidad, estatutos, formación y toda clase de destrezas y costumbres adquiridos por las personas, en tanto miembros de una sociedad en particular.

Toda cultura se conforma por un grupo de elementos básicos, los más importantes son los siguientes:

- **Elementos cognitivos:** se refiere al saber almacenado dentro del núcleo de una cultura para la supervivencia frente a la naturaleza y al acomodo dentro del grupo social.

- **Creencias:** abarca el conjunto de pensamientos que el grupo cultural instituye acerca del bien o del mal.

- **Valores:** son las razones que sirven como guías evaluadores de la conducta, ya que orientan los que se consideran lo moral y lo ético para garantizar la continuidad del grupo.

- **Normas:** son símbolos de acciones determinadas que sistematizan la relación entre los sujetos con base en los valores compartidos. Incluye el sistema de sanciones. Existen dos tipos de normas:

- **Normas prescriptivas:** señalan las necesidades y obligaciones.

- **Normas proscriptivas:** señalan lo que no se debe hacer.

- **Sistema de signos y símbolos:** son todos los recursos expresivos arbitrarios y convencionalizados que utiliza el grupo social para transmitir mensajes. Se puede mencionar el idioma, manuscrito, los signos gráficos y los símbolos.

- Formas no normativas de conducta: son aspectos y rasgos de comportamiento que diferencian a un grupo social de otro, incluso dentro de una cultura compartida.

Otras aproximaciones a los fenómenos culturales establecen como elementos de la cultura los siguientes:

- La cultura inmaterial o espiritual corresponde a la cultura que se trasfiere por tradición oral, como son: el sistema de creencias, valores, lenguaje, música, leyes.
- La cultura material es la que se representa de manera material, como la tecnología, los bienes de consumo cultural y el patrimonio tangible. Dentro de esto, tenemos la arquitectura, artes plásticas, vestimenta, cocina, herramientas, armas, etc.

2.2.2 Identidad cultural

El concepto de identidad cultural encierra un sentido de pertenencia a un grupo social con el cual se intervienen rasgos culturales, como costumbres, valores y creencias, no es un concepto fijo, sino que se recrea individual y colectivamente. Se puede tomarse desde un punto de vista psicológico y desde un punto sociológico donde se refiere al conocimiento que cada individuo tiene de sí mismo, de su existencia en relación a otros individuos con los que conforma un grupo social.

Pero, la identidad desde una perspectiva sociológica y cultural se refiere a la igualdad global dentro de un grupo social a los que pertenece el individuo, con sus normas, valores, costumbres, lengua, religión y otros (Odina, 2019). En este sentido se puede describir dos identidades: una identidad individual y otra identidad colectiva. La primera referencia a la identidad es la individual, la personal, la que hace que cada persona sea diferente a los demás.

Esta identidad individual tiene algunos elementos genéticos como el sexo, algunos aspectos físicos pero la mayoría de ellos son contruidos y cambiantes a lo largo que pasa el tiempo: religión, nacionalidad, clase social, lengua, profesión, equipo deportivo, empresa, partido, afición, preferencia sexual somos el resultado de nuestras identificaciones donde hemos visto que nuestra identidad se construye mediante la relación a los demás y a través de este juego de pertenencias.

La identidad cultural de un pueblo viene definida históricamente a través de múltiples aspectos en los que se plasma su cultura, como la lengua, instrumento de comunicación entre los miembros de una comunidad, las relaciones sociales, ritos y ceremonias propias, o los comportamientos colectivos, esto es, los sistemas de valores y creencias, un rasgo propio de estos elementos de identidad cultural es su carácter inmaterial y anónimo, pues son producto de la colectividad (Molano, 2017).

Cada pueblo ha marcado su identidad cultural defendiéndola de los cambios que ocurren por el paso del tiempo sin embargo cada grupo ha marcado con bases sólidas su identificación hacia el resto de culturas ya sea su forma de pensar, hablar, vestir, su idioma, sus creencias, sus tradiciones cada uno de estos aspectos se llevan a cabo de manera colectiva donde plasman todos sus valores éticos y morales la mayoría de las cosas son intangibles que se mantienen en su ideología y en la formación de su carácter donde debe ser recíproco con un meta de convivencia grupal y armónica.

2.2.3 Niveles de identidad cultural

A criterio de Odina & Benito (2017), la identidad cultural latinoamericana posee niveles que son los siguientes:

- La Cultura Familiar: cada familia expresa en su vivir cotidiano y transfiere a sus hijos en el proceso de socialización esta es una forma particular de ver el mundo y de actuar en él.
- La Cultura del Barrio o Vecindario: también los barrios o vecindarios tienen cierta identidad propia, dependiendo del grado de relaciones comunes, años de antigüedad del vecindario, etc.
- La Cultura Local: la idea de localidad representa un territorio más amplio que el vecindario inmediato.
- La Cultura Regional: no se refiere a las Regiones administrativas, sino a una porción del territorio nacional más o menos amplia que manifiesta una clara identidad regional, esto es reconocible.
- Las Culturas Nacionales: la cultura nacional se refiere a las experiencias, creencias, patrones aprendidos de comportamientos y valores compartidos por ciudadanos del mismo país.
- Cultura Iberoamericana: sí se comparten algunos elementos culturales a lo largo y lo ancho del territorio del mundo que hemos preferido llamar Iberoamérica: los países americanos de raigambre Ibérica y los pueblos de la Península Ibérica misma.
- Cultura Occidental: se habla mucho de nuestra cultura "occidental y cristiana", pero hay un gran desconocimiento en torno a lo que significa lo de "Occidental" en cuanto a cultura,
- Cultura Universal: obviamente el territorio de esta cultura es todo el planeta y está representada fundamentalmente por todos aquellos aspectos significativos que proporcionan sentidos compartidos por todos y para todos los seres humanos del planeta.

Los niveles mencionados son los más habituales en casi todas las personas puesto que tienen que ver desde el inicio con el desarrollo biológico humano, a medida que transcurre el tiempo la interacción se vuelve más espontánea con las personas que se encuentran a su alrededor, cada uno de ellos muestran diferentes experiencias y muestran una transmisión de saberes que aportan significativamente a la particularidad que se va conformando en ellos. Desde luego este aprendizaje inicialmente se adquirirá por modelos, posteriormente será de decisión de cada persona si se integran a los diferentes grupos esto será de acuerdo a las necesidades o gustos de cada individuo, pero siempre sobre una base determinada.

2.2.4 Diversidad cultural

La diversidad es una realidad esencialmente natural. La naturaleza a pesar de ser una unidad, en su interior lleva la diversidad. Algunos filósofos ya hablaron de la lucha de contrarios al reflexionar sobre el ser de las cosas. Así como se puede hablar de diversidad en el mundo inanimado como animado, también se puede hablar de diversidad en la cultura. No hay una cultura sino varias culturas, cada uno de ellas con su propia identidad, y al interior de cada identidad cultural con sus propias variaciones (Grañeras, Díaz, & Sela, 2019).

No sólo hay diversas culturas sino también diversas personas la multiculturalidad hoy en día no se reduce a la cohabitación en un mismo territorio o lugar urbano, varias etnias o grupos religiosos, grupos con ideologías políticas y sociales diversas, sino también hace relación al individuo como diverso, tomando en cuenta que son personas que participa en distintos grupos con intereses culturales, las cuales están interesados en mantener y preservar sus ideologías a través del tiempo, sin embargo estos grupos culturales han sido sacudidos con el pasar del tiempo su identidad ha ido cambiando con el avance tecnológico cierto grupo de personas ya no están identificados con la identidad que sus antepasados les transmitían por esta razón es importante hablar de la diversidad cultural en el salón de clase y no solo de una cultura.

La UNESCO (2021) publicó la “Declaración Universal de la Unesco sobre Diversidad Cultural”. Aquí un extracto:

La cultura adquiere formas diversas a través del tiempo y del espacio. Esta diversidad se manifiesta en la originalidad y pluralidad de las identidades que caracterizan a las sociedades y los grupos que componen la humanidad. Como la diversidad biológica para los organismos vivos, así la diversidad cultural es necesaria para el género humano, porque es fuente de intercambios, innovación y creatividad. En este sentido, constituye el patrimonio común de la humanidad y como tal debe ser reconocida y consolidada en beneficio de las generaciones presentes y futuras.

En la sociedad cada vez más diversificada, resulta indispensable garantizar una interacción armoniosa y una voluntad de convivir de personas y grupos con identidades culturales plurales, variadas y dinámicas.

La diversidad cultural es un medio de acceso a una existencia intelectual, afectiva, moral y espiritual satisfactorio, y por esta razón amplía las posibilidades de elección que se brindan a todos. A medida que pasa el tiempo la cultura ha sufrido grandes cambios ya sea por diferentes circunstancias como: factores de supervenía, encajar en una sociedad o migrar a otro territorio; sin embargo, hay grupos que se han mantenido pese al deterioro de su cultura llegando a ser pieza fundamental para la diversidad de un país, gracias a la variedad de cada uno de las personas se puede conocer sobre el patrimonio común de los pueblos y naciones es importante que sea reconocida y consolidada en beneficio de las generaciones presentes y futuras las cuales deben saber la lucha constante para mantener las raíces. No es algo nuevo las sabidurías ancestrales siempre ha nacido y se ha enriquecido con las mezclas de conocimientos donde las fronteras no existen para una igualdad de oportunidad y crecimiento tanto personal como colectivo. Cada diferencia en creencia que se vuelva valiosa ya sea en valores, idiomas, proyectos familiares y orígenes, que contribuyan y abran nuevas oportunidades para convivir con los demás.

Una cultura de la diversidad no consiste en que las culturas minoritarias se han de someter (‘integrar’) a las condiciones que le imponga la cultura hegemónica, sino justamente lo contrario: la cultura de la diversidad exige que sea la sociedad la que cambie sus comportamientos y sus actitudes con respecto a los colectivos marginados, para que éstos no se vean sometidos a la tiranía de la normalidad (Melero, 2018).

Vivir en un mundo multicultural no equivale a buscar un solo tipo de personas en pensamientos, idiomas o formas de vestir o exigir que el otro renuncie a su identidad y costumbres, sino quiere decir reconocer lo bueno de la diversidad cultural y el benéfico que trae a la vida teniendo en claro que los que son “diferentes” no tienen que verse sometidos a la “normalidad” ya que cada persona es un mundo de imaginación y complejidad difícil de entender, pero rico en el aspecto ancestral dentro de esta tenemos diversidad lingüística, que consiste en la coexistencia sea en distintas lenguas y dialectos dentro de una misma comunidad, con la variedad religiosa, que consiste en respetar las creencias religiosas, tradiciones místicas o espirituales dentro de una misma nación también respetar la diferencia étnica, que consiste en la presencia de distintas etnias o pueblos dentro de un territorio.

2.3 Interculturalidad

Partiremos desde la propuesta de Austin Millán (1994) citado por Borboa & Ximhai (2019) que entiende a la interculturalidad como esas relaciones que se establecen entre distintas culturas con la finalidad de satisfacer una serie de necesidades “algún tipo de contacto, interacción o comunicación entre grupos humanos de diferentes culturas, pero en un contexto problemático, a nivel de la vida social...”.

Cuando se aborda sobre interculturalidad en general, hace referencia a una forma de identificarse en el mundo, de ver la realidad que rodea a través del prisma de la diversidad y la complejidad que le caracteriza. Esto implica cuestionar la diversidad como inseparable al ser humano y no como un déficit que necesita compensarse. Tal diversidad, lejos de ser una excepción, es la norma en cualquier grupo, por lo que no debería diferenciar a las personas. La intercultural implica también una toma de postura ética de forma responsable donde el respeto sea mutuo para la correcta relación entre personas, de esta manera nos damos cuenta de cómo está el mundo en nuestra realidad, si realmente se respeta y aprecia la diversidad de cada persona dentro del grupo social en consecuencia se refiere a la convivencia entre diferentes grupos sociales dentro de una misma comunidad ya que se relacionan entre ellos.

Desde la perspectiva de Walsh (2019), se comprende a la interculturalidad como un mecanismo que sirve para reconocerse en la diversidad, es poner frente a frente a distintas culturas; es decir, la parte étnico-cultural con la que cuenta un grupo social en el contexto de un pueblo, región, ciudad, provincia o país.

En este sentido, la interculturalidad ayuda a poder diferenciar que la diversidad, surge de diferentes aspectos ya sea proveniente de un pueblo, religión o ciudad como grupos diversos, que conviven en espacios de inclusión. Todos los grupos humanos y sociedades son multiculturales por naturaleza, sin embargo, hemos notado que los juegos tradicionales forman parte fundamental para potencializar la interculturalidad por ende es considerado como parte esencial en el proceso intercultural, el mismo que se convierte en un medio para que los niños y niñas aprendan que tras los juegos tradicionales se encierra distintas expresiones culturales con un alto valor social.

La interculturalidad tiene que ver con problemas comunicativos entre personas de diferentes culturas y en la discriminación de etnias, principalmente. Otros ámbitos de los

Estudios Interculturales son aplicados en el ámbito de la educación, los estudios de mercado y su aplicación en el diseño de políticas en Salud. (Vargas, Almaguer, & García, 2022)

La interculturalidad se refiere a la interacción y relación comunicativa que se da entre dos o más grupos de diferentes culturas, a estos grupos se les va a llamar etnias, sociedades, culturas o comunidades, en estos grupos se pretende dar a conocer cuáles son los problemas más comunes que afectan a la interculturalidad, buscar soluciones para dar dignidad de derechos humanos a cada grupo donde puedan expresar sus pensamientos sin temor a represalias a sentirse identificado con su cultura, sus tradiciones y costumbres. La interculturalidad es una manera de convivencia de las diferentes culturas existentes, el respeto, conocimiento y aceptación de las mismas, lo que lleva a una sociedad más inclusiva y comprensiva, permitiendo así que la sociedad sea enriquecida por las raíces de los diferentes pueblos y nacionalidades que la componen.

La identidad cultural expresa cómo son y cómo creen que son los pueblos, se da como discurso racional o como vivencia cotidiana de la síntesis de culturas; la igualdad y unidad sobre la base de la diversidad (Dietz, 2022).

La identidad cultural de una nación está respaldada por la historia a través de diversos aspectos en los que se plasma su identidad, como su idioma, parte fundamental para que exista una comunicación entre los miembros de un grupo de personas, las relaciones sociales, sus costumbres y tradiciones, o los comportamientos colectivos, esto es, los sistemas de valores y creencias. Un rasgo propio de estos elementos de identidad cultural es su carácter intangible y anónimo, pues son producto de la colectividad. Si bien se conoce la interculturalidad está basada en el respeto a la variedad, unión y desarrollo para la igual de culturas, no está libre de generar aspectos negativos, tanto por la adaptación o por el mismo proceso de aprender a respetar, pero con la diferencia, de que estos conflictos se resolverán mediante el diálogo y escucha mutua, primando siempre la horizontalidad del proceso.

2.3.3 Importancia de la interculturalidad

Los beneficios que brinda la interculturalidad son de vital importancia ya que ayuda a la comunicación más directa y eficaz. Aumento de la sinceridad, responsabilidad y tolerancia, tanto en el ámbito personal y académico a través de esto se promueve y favorece dinámicas inclusivas en todos los procesos de socialización, aprendizaje y convivencia dentro del entorno educativo.

Conjunto de actividades críticas, reflexivas, contextualizadas y creativas hacen que la exploración de creencias mantenga la diversidad, cultura, educación rural e interculturalidad tomando en cuenta la importancia de cada una de ellas. Dentro del contexto educativo, tener un proceso dinámico y permanente se verá involucrado la comunicación, aprendizaje y relación entre varias culturas (Trejos, 2018).

Interculturalidad hace referencia a la forma de integración entre distintas culturas, tomando en cuenta que pueden llegar a manifestarse de diferente manera la comunicación y convivencia, respetando sus pensamientos, idioma, creencia, etc. En el proceso educativo es significativo para mantener una dinámica equitativa en las instituciones educativas,

resaltando que cada cultura tiene su forma de vivir y actuar, por ello debemos apreciar en el proceso de aprendizaje y haciendo que la escuela tenga una equidad entre los diferentes grupos sociales.

A continuación, se determina el beneficio que brinda la interculturalidad:

- Comunicación más directa y eficaz
- Se podrá evidenciar la sinceridad, responsabilidad y tolerancia, tanto en el ámbito personal, educativo y laboral.
- Sentido de pertenencia y mejora de la autoestima.
- Fomento de la relación con el resto de personas que mejora el trabajo grupal.
- Valentía para identificarse tal y como son.
- Desarrollo y crecimiento personal
- Nuevas amistades
- Diversidad en el entorno que lo rodea, descubrimiento de nuevas costumbres y tradiciones.

Como sabemos la interculturalidad es un fenómeno cultural decisivo para el desarrollo de los países y de las personas. Pero para una mejor percepción sobre su importancia, es esencial convivir con las personas que rodean en el entorno y de esta forma mantener la diversidad ya que podemos beneficiarnos conociendo el pensamiento de la otra cultura, respetarlas, valorándolas y forjar nuevos horizontes de equidad.

2.4 Juegos tradicionales

2.4.1 Concepto de juegos tradicionales

Juegos Tradicionales son las actividades recreativas realizadas de generación en generación que aún siguen perdurando en el tiempo, y han sido transmitidos de abuelos a padres; de éstos a sus hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia (Fuentes, 2019).

Nuestro país es diverso cuando hablan de tradiciones milenarias, por esta razón no podía quedar excluido de una de las actividades que son esencia de cada cultura, como es el juego, de gran valor histórico y emotivo ya que ha sido transmitido de generación en generación por esta razón muchas personas han luchado para que éstos no se pierdan. Aquí en la ciudad de Riobamba, en el sector de la llamada Plaza Roja, era común ver jugar la famosa “pelota de mano”, juego que implicaba fortaleza, precisión y que reunía a amigos, vecinos y familiares este juego no tenía edad para practicarse. Moradores mencionan que era satisfactorio ver a personas de la tercera edad realizar este tipo de actividades, pero más gratificante ha sido ver a jóvenes que trataban de aprender de modo que los más adultos les enseñaban con paciencia, pero con gran entusiasmo.

El Ecuador maneja una larga historia de tradiciones, esto ha hecho que seamos catalogados como un país “diverso” sin embargo, hoy tiene que luchar en el área de los juegos tradicionales contra el juego que vinieron a revolucionar la infancia de muchos niños a través de la tecnología, en el cual los niños se ven hipnotizados frente a un aparato tecnológico el cual presenta escenarios fantásticos y que a través de una palanca juegan, restando la interacción con otros pares, llevándolos a tener una vida solitaria y sedentaria, que en muchos casos ha llevado a problemas psicológicos y de interacción social.

Exactamente no se puede señalar que estos juegos virtuales estén adaptados para niños grandes o jóvenes, la edad para estos juegos van desde los 3 años en adelante, aún hoy se han creado diseños de juguetes para niños recién nacidos, que si bien es cierto estimulan muchas de sus áreas sensoriales se cree que son un preparativo para irlos atrayendo hacia los juegos virtuales, si bien ellos son los llamados “nativos cibernéticos”, por este motivo las instituciones educativas han generado cierta interrogante con relación a la utilización de estos juegos virtuales para mejorar sus áreas psicomotrices, sin embargo, hemos visualizado que el contacto con el entorno que lo rodea, la interacción entre un grupo de amigos y el juego libre, brinda al niño la oportunidad de sentirse amado y la estimulación sensorial es más productiva.

Jugar es una de las actividades que permiten inclusive ir determinando su identidad, los niños pequeños son muy perceptivos, observadores de cada acción y constantemente hacen vínculos positivos con el entorno que los rodean de este modo dan a conocer sus verdaderas emociones, sentimientos o estados mentales esto permite a los niños, comprender sus propios sentimientos, emociones y estados mentales, de este modo van cimentando su sentido de identidad (Roldán, 2020).

La identidad se puede apreciar cuando se practican actividades recreativas donde se estimula la correcta interacción entre niños y niñas ya que la mayoría de juegos son para ambos sexos sin discriminación alguna, cada actividad ayuda a que el niño exprese con más libertad sus emociones, rabia, paz, paciencia, ayuda, felicidad, empatía, simpatía por algo, sus tendencias vocacionales, sus sueños cuando sea grande, aceptación e inclusión de niños o niñas de diferentes etnias, estratos sociales, o cualquier otro tipo de diferencias especiales, entre otras. Por lo cual, jugar no es considerado solo es una actividad de “relleno”, es una actividad fundamental de crecimiento tanto físico, emocional y de seguridad de lo que es él o ella.

2.4.2 Importancia de juegos tradicionales

Los juegos tradicionales llevan implícito la característica esencial de las costumbres, los valores, sus raíces, por lo que es la representación más autóctona de la sociedad formando un vínculo necesario con el pasado y el presente. Partamos por señalar que desde el ámbito académico los juegos interculturales son los que nos ayudan a estrechar las relaciones sociales entre niños y niñas de diferentes etnias, nacionalidades que interactúan.

Por esta razón los juegos tradicionales y la interculturalidad han marcado puntos positivos como: (Trasviña, 2016)

- Favorecer el desarrollo sociocultural de los niños.
- Son el medio para que se dé la primera conexión con los y las niñas y la cultura.
- Los juegos tradicionales ayudan a fortalecer su identidad cultural.
- Fomenta el interés por lo intercultural.
- Permiten desarrollar la identidad cultural

2.4.3 Características de los juegos tradicionales

- El juego es jovial, motivante, intrínseco, depende mucho de la persona que estén al mando y el entorno que lo rodea.
 - El juego no tiene ganadores ni perdedores, de hecho, es una actividad que ayuda a la relajación y estimulación.
 - El juego es libre y ligero no es obligatorio, simplemente elegido por el que lo práctica.
 - El juego ayuda a que las personas estén activas y en constante actividad, genera tranquilidad y energía emocional de saber que solo es un juego.
 - El juego es dinámico, espontáneo, inesperado, explorador, comparativo sin necesidad de aprendizaje previo o de actividades.
 - El juego es cooperativo, y además se realiza fuera de la rutina diaria.
 - El juego está basado por reglas.
 - El juego nos brinda curiosidad, fantasía e ingenio
 - El juego ayuda a una interacción entre las personas.
 - El juego favorece a la motricidad, ayuda al desarrollo personal.
 - El juego nos establece retos, aventuras que cada uno de ellos podrán superarlos.

Los juegos populares y tradicionales nos brindan nuevas oportunidades de aprendizaje más dinámicas, mismas que se puede practicar en las instituciones educativas y de esta forma poder optimizar el proceso enseñanza-aprendizaje en los estudiantes, la lúdica se ha convertido en una herramienta eficiente para ponerlo en acción y potenciar las habilidades, imaginación y destreza de los estudiantes a través de la acción lúdica y poder integrar el juego a la jornada de clases donde se establecen reglas, se organizan recursos, se selecciona personas, y se incentiva a los estudiantes que van a participar en el juego.

2.4.4 Juegos y la interculturalidad

La integración es la forma de tratar esa interculturalidad, defendiendo una educación de calidad para todos, donde se establece una comunidad educativa que cumpla con todas las necesidades que tienen los alumnos independientes de sus características personales, sociales y culturales. Por esta razón es considerada como “Un proceso, de la participación de los alumnos en las comunidades de sus escuelas locales y de reducción de su exclusión de estos sin olvidar, por supuesto, que la educación abarca muchos procesos que se desarrollan fuera de las escuelas” (Robles, 2016).

Se puede decir que se conoce como un elemento educativo que reconoce el derecho de todos los niños y adolescentes a tener la posibilidad a un ambiente educativo donde su mayor objetivo es que a todos se les valore de igual manera con libertad de cultura o distinciones

particulares cabe mencionar que el juego motor cooperativo, es elegido como una de las principales soluciones al problema de interculturalidad por su indiscutible naturaleza racional.

Se debe a varios motivos: en primer lugar, está el propio contenido físico que ayuda a la comunicación misma que ayuda a la interacción social a través del movimiento físico. En segundo lugar, se encuentra el intercambio y comunicación como dos conceptos significativos y ligados a la actividad de este tipo.

En esto es necesario el apoyo y ayuda de todos, reparto de roles, atención a cada uno de los compañeros, se considera que a través de los juegos motrices crean contextos significativos para desarrollar o crear destrezas sociales a partir de la interacción de los alumnos en los grupos. En definitiva, promoviendo estas habilidades sociales, la actividad motriz puede tomar un papel definitivo en el camino hacia la igualdad e integración de los niños, sobre una educación en valores y respeto hacia los demás.

Para Reyes (2019) el juego tradicional intercultural “incorpora a los beneficios propios del juego tradicional, la posibilidad de fomentar las relaciones sociales entre estudiantes de diferentes culturas, etnias, nacionalidades, creando así un clima idóneo de trabajo en el aula”. El juego es un instrumento que puede relacionarse con la interculturalidad, al permitir expresar, observar y volver habituales las diferencias culturales, construyendo de esta manera vías de socialización y culturización, promoviendo la adaptación cultural.

El avance tecnológico ha producido una evolución cultural, lo cual ha perjudicado directamente a las prácticas lúdicas tradicionales, principalmente a los juegos tradicionales que se realizaban en plazoletas, parques y patios, por lo que solo quedan los juegos específicos como fútbol, básquet o vóley que son más del ámbito deportivo, de esta forma se pretende rescatar juegos tradicionales, que motiven el rescate de valores, tolerancia y conocimiento de las raíces culturales. Por ello, es necesario buscar nuevas alternativas que nos permitan estar firmes es los centros educativos.

2.4.5 Funciones de los juegos tradicionales

Es menester, recalcar que los juegos tradicionales son de antaño y tiene como objetivo de fomentar la convivencia con las demás personas, desarrollando las áreas físicas y mentales de quienes practiquen, así lo afirma Perugachi (2018), al señalar que “la importancia de conservar los juegos tradicionales en los niños y niñas a través de transmitir costumbres, valores, tradiciones de los distintos pueblos”.

Por su parte, Jean Piaget refiere que “el juego es parte de la mente de los niños porque son los actores principales quienes asimilan o producen esta actividad a través de los juegos y estos van evolucionando con la práctica, el niño siempre tendrá lugar para un momento de distracción y entretenimiento dando origen a la interacción y convivencia con los demás”.

Este autor considera que los juegos tradicionales son flexibles, en cierta medida, porque les permite a los participantes no seguir las reglas establecidas a colocar nuevas, es decir, dan pautas para procesos de creatividad con un solo propósito mejorar el juego desde su

propia perspectiva y que benefician a las áreas cognitivas y de relaciones sociales de los individuos sean estos niños o adultos.

2.4.6 Juegos tradicionales del Ecuador

Los juegos tradicionales en Ecuador vienen de la vieja data y forman parte de su riqueza cultural, es decir, son parte de su identidad cultural e interculturalidad, la misma que se sostiene en su auto identificación que, según datos del Ministerio Coordinador de Patrimonio (2022), hay 83 mil 418 que pertenecen a 14 nacionalidades y 18 pueblos indígenas, lo que muestra la importancia de la ascendencia de los ecuatorianos.

Con estos datos, se reafirma que los juegos tradicionales permiten conocer más sobre las raíces culturales de una región, de un poblado, de una ciudad y además, posibilitan la conservación de la cultura de su gente que se pasa de generación a generación. En el país se practican algunos juegos tradicionales que se mencionarán a continuación, muchos de ellos vienen de generación en generación transmitiéndose como son: la rayuela, las escondidas, sin que te roce, el trompo, los yoyos, las canicas, saltar la soga, las cogidas, las quemadas, ula-ula, carrera de sacos, cometas, palo encebado, cada uno representativo en las distintas regiones del país: Sierra, Costa, Oriente y Región Insular.

En relación a la idea anterior, se puede decir que los juegos cuentan con estrategias metodológicas para su práctica, esto debido al grado o nivel de dificultad que tengan y que los antepasados así lo realizaban; es decir, de acuerdo a su entorno, lo que les permitió fortalecer su cultura e interculturalidad (Arevalo & Herreño, 2018).

En el Ecuador se practican un sinnúmero de juegos tradicionales cada uno con un grado de dificultad avanzada ayudando a desarrollar su imaginación, creatividad, a obtener un alto nivel de análisis y sobre todo a mantener vivo ese espíritu de libertad para jugar ya que es un entretenimiento sano donde los niños aprenden de sus abuelos, padres o conocidos a realizar estas actividades lúdicas que, a más de servir de entretenimiento para infantes y adultos, han sobrevivido a la vorágine de la modernidad con la introducción de la tecnología, juegos de Internet, videojuegos, entre otros.

Según datos del Ministerio del deporte (2010) menciona que en el país se cuenta con un catálogo de juegos autóctonos que se practican, especialmente, en la Región Sierra y que se detalla a continuación:

- El Yo-yo: es un juguete formado por un disco de madera tallado de forma circular este también puede ser de plástico en el medio se puede observar una ranura profunda el cual une las dos partes del yo-yo de aquí surge una cuerda misma que va atado a un dedo, para que al lanzarlo hacia abajo se pueda enrollar con facilidad.
- Rayuela: este juego consiste en realizar un muñeco con figuras geométricas en el suelo este se puede realizar con una tiza. Cada jugador debe lanzar una ficha y avanza dando saltos en un solo pie por cada cajón el juego se vuelve más difícil ya que se debe tener concentración al momento de ver donde dan el salto y los giros.

- Palo encebado: es una actividad que consiste en trepar solamente con ayuda de brazos y piernas, por un poste vertical u horizontal de aproximadamente 5 metros de longitud, este palo comúnmente cubierto de aceite o alguna sustancia resbaladiza mismo que les va a complicar subir hacia la meta final.
- Trompo: este juego consiste en trazar una circunferencia donde el niño debe lanzar su trompo para ganar esta actividad el trompo deberá ser el último en girar sin embargo debemos tener en cuenta que si sale de la circunferencia esta descalificado.
- Baile de la silla: este juego se caracteriza por ser una actividad competitiva el juego consiste en poner sillas y alrededor bailar cuando se detenga la música deberán luchar por sentarse en una de ellas aquel que no logre sentarse quedara descalificado debemos tener en cuenta que es una actividad compleja pues debemos estar atentos ritmo y la preocupación por ganar.
- Cogidas: consiste en agrupar a los jugadores en dos equipos iguales uno de perseguidores tendrá el personaje de policía y el otro que huye ladrón. Al ser atrapado un ladrón, es llevado a un lado del patio de juego en un lugar que se haya designado previamente como la prisión.
- El gato y el ratón: este juego consiste en formar un círculo en medio del círculo se encuentra el ratón y a su alrededor el gato este será el encargado de atrapar al ratón sin embargo la barrera deberá impedir que esto suceda para iniciar la actividad empiezan con un dialogo que dice así: "Ratón, ratón"- dime gato ladrón, "comerte quiero"-cómeme si quieres, "estas gordito" –hasta la punta de mi rabito e inicia el juego.
- Escondidas: es una actividad que se juega mejor en lugares con puntos para ocultarse, tales como un bosque, un parque, un jardín o una casa grande. El jugador se pone de cara a una pared o un árbol, sin mirar, y cuenta en voz alta hasta 10, 15 o 30, según la regla que se haya dispuesto antes de comenzar. Todos los demás se esconden el último en dejarse ver será el ganador.
- Gallinita ciega: es un juego infantil en el que un jugador debe estar con los ojos vendados, debe atrapar a alguno de los participantes mismo que deberá adivinar quién es el participante que atrapo.
- Ollas encantadas: esta actividad consiste en llenar pequeñas ollas de barro con dulces, harina o papel este se procederá a colgar y los participantes con los ojos vendados deberán atinar y romper la ollita.
- Las chantas: en el juego tradicional de la chanta solo hay cinco participantes o hasta tres parejas, según sea la modalidad del juego este puede ser individual o en grupal. Para el juego cada participante debe disponer de una rodela de metal y monedas de cinco o diez centavos, que serán el premio del ganador. Por rondas, se procede a lanzar la rodela en la circunferencia el que llegue más cerca será el primero en jugar. El jugador anuncia que será el primero con la frase "Quinia mata primero". El objetivo del juego es tratar de sacar del círculo las monedas con el lanzamiento de la rodela o golpear si se ha golpeado la rodela de los otros compañeros, se los saca del juego, a eso se le llama "chantar".
- Los tres pies: se hacen parejas; de preferencia que tengan el mismo tamaño y estatura. Una vez hechas las parejas se atan, a la altura del tobillo, con una bufanda, pañuelo o trozo de tela. La

pierna derecha de un jugador con la izquierda del otro. Una vez que todos están amarrados, se traza una línea de partida y otra de llegada y se hace la carrera. Gana la pareja que llega antes a la meta.

- La rayuela: es un bonito juego para los niños, sólo requiere de un área que no tenga huecos o cosas que dificulten el juego y una tiza para poder jugar. Con este juego los niños aprenderán a mejorar su equilibrio y coordinación, también ayuda a los niños a aprender los números a este popular juego se conoce como truque, luche, el cuadrado, la chilena o el volantín.

- La mamona: esta actividad está conformada por dos integrantes consiste en lanzar la pelota hecha de cuero por los aires con la mano, aquel que deje caer la pelota en el suelo pierde tomando en cuenta que sólo pueden jugar dos personas una a cada lado de la cancha; este juego tiene varios espectadores quienes esperan su turno para practicarlo.

- Naipes: el juego de naipes como el rumi y el cuarenta, es otra actividad recreativa que tradicionalmente se juega en el Parque Barriga.

- Las canicas: son bolitas de vidrio y se emplean en el juego, tiene diversas formas de realizarse; en una circunferencia ahí se colocarán las canicas de todos los participantes y luego se deberá eliminar a los participantes del círculo golpeando sus canicas con la del jugador.

- Cometas: son hechas de varas de madera y papeles de colores el juego consiste en ir a un espacio amplio donde haya viento y lograr que la cometa vuele y aquel que lleve más alto su vuelo gana.

Este listado de juegos de la Región Andina del Ecuador servirá de base para elaborar una guía de juegos tradicionales con fines educativos que permitan rescatarlos y propender a mantener la interculturalidad, material que será implementado en los espacios recreativos y cognitivos de los niños de quinto grado de la Unidad Educativa “21 de Abril”, parroquia Flores del cantón Riobamba.

2.5 Ventajas de los juegos tradicionales

Como se ha investigado los juegos tradicionales han sido pieza fundamental para el desarrollo intelectual de los estudiantes por esta razón se ha utilizado a la lúdica como un instrumento para alcanzar nuestras metas, mismos que brindarán cosas positivas a los niños como:

- Mayor estimulación.
- Mayor unión en el aula.
- Conservación de las traiciones.
- Ayuda a la integración en clase.
- Aumento de la calidad de creatividad.
- Coordinación
- Agilidad
- Rapidez
- Una vida activa y una conducta positiva
- Estabilidad emocional
- Mejores reflejos y ayuda a mejorar la motricidad fina y gruesa

La ventaja del juego intercultural es notoria ya que ayuda a una convivencia armónica entre personas de diferentes ideologías, a mantener un autoestima equilibrado para todos los estudiantes lo cual ayudará en su rendimiento académico. El juego se ha convertido en un recurso didáctico fundamental en el salón de clases ya que se combina la diversión con el aprendizaje de esta manera estimula el aprendizaje dinámico y eficiente para el desarrollo de habilidades motoras y aptitudes intelectuales, creativas y afectivas.

2.5.1 Juegos populares que se practicaban en la parroquia Flores

Los juegos populares que se practicaba en la parroquia Flores durante los últimos años han dejado de ejecutarse y por esta razón las generaciones actuales desconocen dichas actividades para obtener información se acude a la señora María Sislema (2022) de 88 años de edad quien relata sobre el cómo se divertía cuando era niña y menciona los siguientes juegos tradicionales:

- Sirichi: trata de que los estudiantes formen un círculo dentro de ello van a estar niños con nombres de vegetales, después de esto otro niño tendrá el personaje de conejo, él tratará de comer a las plantas y el último en dejarse coger será el ganador.
- Huerto: consiste en que dos participantes tienen una vela en forma de dado; el juego trata de que cada participante bote la vela en forma de dado y el que obtenga mayor puntuación es el ganador.
- Resortera de madera: consistía en buscar madera en forma de “y” para luego con un caucho amarrar las esquinas y con una piedra ahuyentar a las aves.
- Silbato de paja: con el tallo de la planta de trigo cortarla por la mitad luego soplar con fuerza y quien tenga el silbido más alto gana.
- Guatay de cebolla: este juego consiste en hacer dos filas de niños para sostenerse lo más fuerte de la cintura y halar.
- Carga ashtay: este juego trata de llevar la mayor cantidad de paja el que tenga más montones gana.
- Canicas echas con frijoles: para realizar este juego se deberá trazar una circunferencia y entre 2 o 3 niños ir sacando los frijoles.
- Planchas con piedras: para ejecutar se deberá buscar piedras planas para que se pueda jugar de mejor manera e ir girando la piedra del rival.
- Anga: consiste en que un niño será el encargado de buscar a los demás participantes y el último en dejarse atrapar será el ganador.
- Cometa: trata de realizar una figura geométrica con palos de zigzig y fundas plásticas y el niño que tenga mayor altura con su cometa ganará.

CAPÍTULO III

3 METODOLOGÍA

3.1. Tipos de investigación

3.1.1 Por el nivel o alcance

3.1.1.1 Descriptivo

Debido a que se especificó, propiedades y características importantes presentes en el fenómeno analizado en relación con las variables presentes siendo los juegos tradicionales e interculturalidad, se exploró el objeto de estudio basándose en la recolección de datos, permitiendo puntualizar este tal como se presenta en su contexto.

3.1.2 Por el objetivo

3.1.2.1 Básica:

Porque permitió plantear alternativas de solución al problema investigado sobre los juegos tradicionales en los niños de 5to de EGB.

3.1.3 Por el lugar

3.1.3.1 De campo

Por que la investigación se la realizó en la Unidad Educativa “21 de Abril” con estudiantes del 5to año de EGB donde se incentivó a practicar juegos tradicionales

3.1.4 Por la fuente

3.1.4.1 Bibliográfica

La información que se recolecto de diversas fuentes bibliográficas fue utilizada como referencia para mejorar el estudio de la variable independiente juegos tradicionales e interculturalidad, así como el análisis sobre estas, por ende, permitió obtener una base teórica para la construcción del marco teórico de la investigación.

3.2 Diseño de investigación

3.2.1 No experimental

En su diseño es un estudio no experimental, ya que se describió cada una de las variables existentes sin necesidad de manipular intencionadamente las variables.

3.3 Enfoque de la investigación

3.3.1 Cualitativo

La investigación presentó un enfoque de carácter cualitativo porque se basó en experiencias personales y se identificó los hechos de manera directa mediante la observación para recopilar datos sobre la problemática a investigar.

3.3.2 Por el tiempo

La investigación fue de tipo transversal, porque esta investigación se llevó a cabo en un período de tiempo.

3.4 Población y muestra

3.4.1 Población

La población de la Unidad Educativa ‘21 de Abril’ fueron en su totalidad 247 estudiantes desde el primer grado al tercero de bachillerato.

3.4.2 Muestra

Para el estudio de este proceso investigativo se trabajó con los estudiantes del quinto grado de la U.E. ‘21 de Abril’.

Extracto	Número	Porcentaje
Niños	9	50%
Niñas	9	50%
Total	18	100%

Fuente: Unidad Educativa “21 de Abril”

Nota: Elaboración propia

3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La técnica e instrumento que se utilizó en la presente investigación fue:

3.5.1 Técnicas

Observación: Esta técnica de investigación cuantitativa permitió cumplir con los objetivos, dimensiones e indicadores de la cada variable de estudio.

3.5.2 Instrumentos

Se utilizó una ficha de observación mediante el cual se determinaron preguntas correspondientes al tema de investigación, se realizó concretamente a los estudiantes del quinto grado de la Unidad Educativa “21 de Abril”.

3.6 Técnicas de análisis e interpretación de la información.

Se utilizó las técnicas que nos sugieren la estadística en el procesamiento de los datos de información obtenida, se complementó con la elaboración y el registro en estadígrafos de representación gráfica como son: cuadros y pasteles, a partir del análisis y cumplimiento de actividades como:

- Revisión y aprobación por parte del tutor
- El diseño, elaboración y aplicación de las encuestas y entrevistas
- Tabulación y representación gráfica de los resultados
- Análisis e interpretación de los resultados obtenido

CAPÍTULO IV

4 RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1 Análisis e interpretación de datos

4.2 Resultados de la FICHA DE OBSERVACIÓN aplicada a los estudiantes

P1: Demuestra una actitud de reconocimiento y respeto hacia niños de diferentes culturas durante los juegos

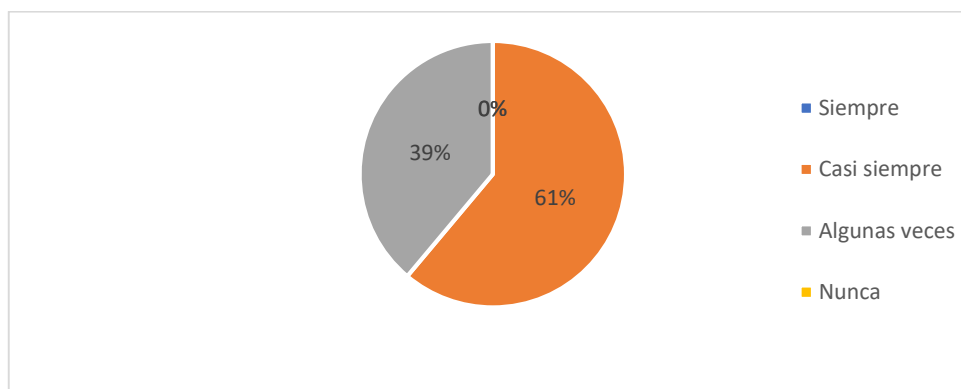
Tabla 1 Demuestra una actitud de reconocimiento y respeto

INDICADOR	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Siempre	0	0%
Casi siempre	11	61%
Algunas veces	7	39%
Nunca	0	0%
TOTAL	18	100

Fuente: Estudiantes del quinto grado de la Unidad Educativa “21 de Abril”

Autor: María Fernanda Quinlli Abarca

Figura 1 Demuestra una actitud de reconocimiento y respeto



Fuente: Estudiantes del quinto grado de la Unidad Educativa “21 de Abril”

Autor: María Fernanda Quinlli Abarca

Análisis

Referente a lo observado, el 61% de estudiantes casi siempre demuestra una actitud de reconocimiento y respeto hacia niños de diferentes culturas durante los juegos, el 36% de los niños algunas veces demuestra una actitud de reconocimiento y respeto.

Interpretación

De acuerdo al análisis, se puede decir que hay un alto porcentaje de estudiantes que casi siempre demuestran una actitud de reconocimiento y respeto con niños que son de otras culturas, dando lugar a que haya una integración social, sin embargo se observó que los estudiantes al momento del juego pierden el respeto por lo que es necesario la implementación de las actividades lúdicas más seguidas mismas que ayudaran al desarrollo de su identidad cultural, motivando a la integración, respetando y enriquecimiento de las culturas que los rodean.

P2: Con qué frecuencia los estudiantes practican los juegos tradicionales

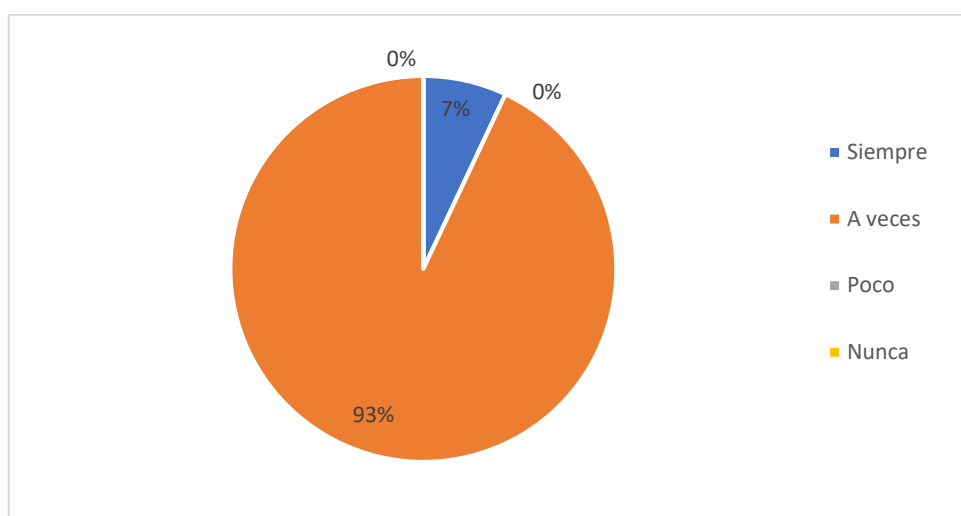
Tabla 2 Practican los juegos tradicionales

INDICADOR	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Siempre	1	7%
Casi siempre	17	93%
Algunas veces	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	18	100

Fuente: Estudiantes del quinto grado de la Unidad Educativa "21 de Abril"

Autor: María Fernanda Quinlli Abarca

Figura 2 Practican los juegos tradicionales



Fuente: Estudiantes del quinto grado de la Unidad Educativa "21 de Abril"

Autor: María Fernanda Quinlli Abarca

Análisis

Según los datos obtenidos, 16 estudiantes que representan al 93% casi siempre practican los juegos tradicionales, mientras que un estudiante correspondiente 7% siempre practica los juegos tradicionales.

Interpretación

Se pudo observar que el mayor porcentaje de estudiantes casi siempre practican los juegos tradicionales, sin embargo, estos no son suficientes, ya que un estudiante señala que siempre realizan dicha actividad considerando que los juegos tradicionales son vitales para el desarrollo del estudiante, por lo que es preciso mencionar la importancia de la lúdica para mantener activo la capacidad de imaginación, descubrimiento, estimulación y desarrollo de la motricidad mediante la experiencia.

P3: Durante la ejecución juegos tradicionales los estudiantes muestran interés

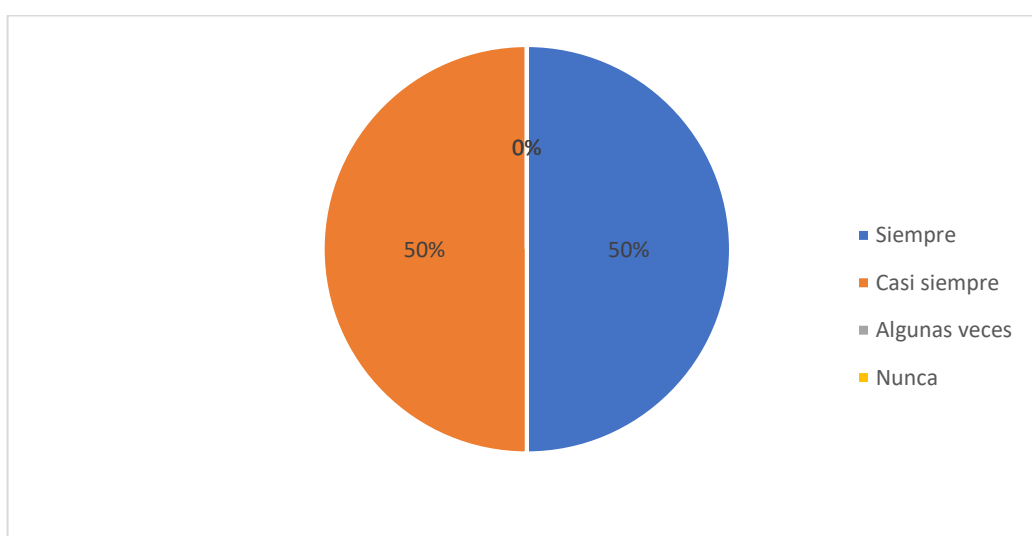
Tabla 3 Los estudiantes muestran interés

INDICADOR	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Siempre	9	50%
Casi siempre	9	50%
Algunas veces	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	18	100

Fuente: Estudiantes del quinto grado de la Unidad Educativa “21 de Abril”

Autor: María Fernanda Quinlli Abarca

Figura 3 Los estudiantes muestran interés



Fuente: Estudiantes del quinto grado de la Unidad Educativa “21 de Abril”

Autor: María Fernanda Quinlli Abarca

Análisis

De acuerdo a los datos obtenidos, el 50 % de estudiantes durante la ejecución de juegos tradicionales siempre muestran interés, mientras que el otro 50% casi siempre muestran interés.

Interpretación

De acuerdo al análisis presentado, la mitad de los niños muestran interés durante la ejecución de los juegos tradicionales, cabe mencionar que los estudiantes veían interesante a los juegos populares porque los practicaban con sus familiares. También se puede apreciar que la otra parte de los educandos casi siempre muestran interés por los juegos tradicionales esto es ocasionado por la falta de práctica, motivación y conocimiento por parte de los docentes, el poco interés por promover juegos autóctonos se ha convertido en un factor negativo y de olvido esto ha afectado notoriamente a la identidad cultural cultura.

P4: El estudiante disfruta participar en juegos tradicionales

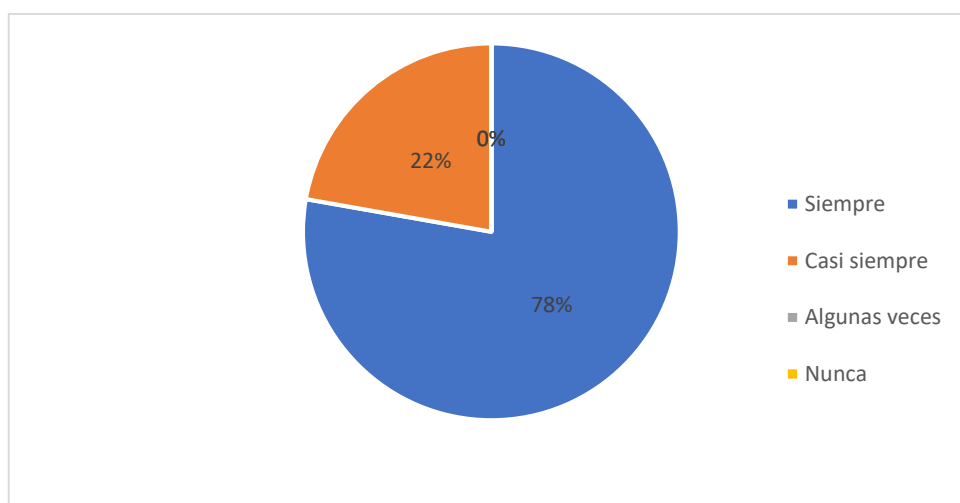
Tabla 4 Disfruta participar en juegos tradicionales

INDICADOR	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Siempre	14	78%
Casi siempre	4	22%
Algunas veces	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	18	100

Fuente: Estudiantes del quinto grado de la Unidad Educativa “21 de Abril”

Autor: María Fernanda Quinlli Abarca

Figura 4 Disfruta practicar en juegos tradicionales



Fuente: Estudiantes del quinto grado de la Unidad Educativa “21 de Abril”

Autor: María Fernanda Quinlli Abarca

Análisis

En los resultados obtenidos el 78% de los estudiantes siempre disfruta participar en juegos tradicionales, mientras que el 22% casi siempre disfruta de participar.

Interpretación

Se evidencia que el mayor porcentaje de estudiantes siempre disfruta participar en juegos tradicionales, pues mencionaban que les importa conocer sobre las actividades con las que sus abuelos se divertían ya que en esa época no contaban con aparatos tecnológicos, lo que indica que existe un aspecto positivo, con la constante práctica y socialización los estudiantes van desarrollando el gusto por los juegos tradicionales sus habilidades motrices a más de interactuar con el medio en el que se desenvuelve, enriqueciéndose de las diferentes culturas.

P5: Los estudiantes manifiestan agrado ante otras culturas

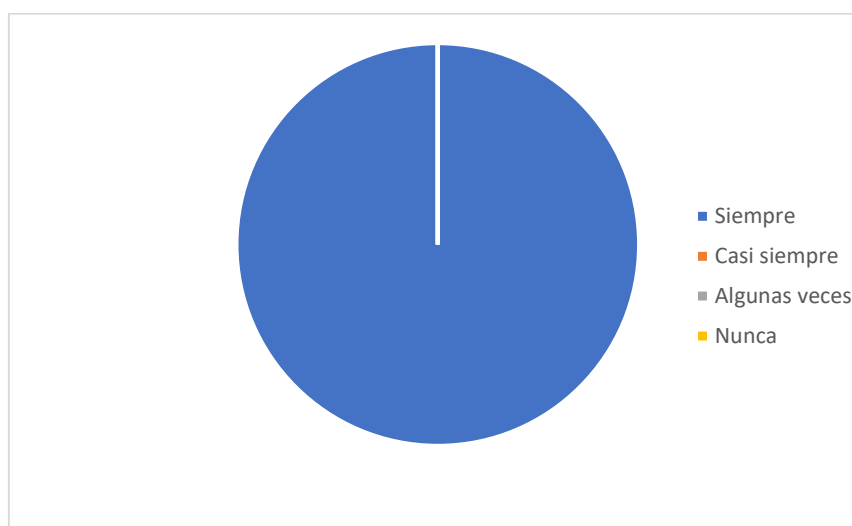
Tabla 5 Agrado ante otras culturas

INDICADOR	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Siempre	18	100%
Casi siempre	0	0%
Algunas veces	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	18	100

Fuente: Estudiantes del quinto grado de la Unidad Educativa “21 de Abril”

Autor: María Fernanda Quinlli Abarca

Figura 5 Agrado ante otras culturas



Fuente: Estudiantes del quinto grado de la Unidad Educativa “21 de Abril”

Autor: María Fernanda Quinlli Abarca

Análisis

De la población observada 18 estudiantes que representan el 100% manifiesta el agrado ante imágenes de otras culturas.

Interpretación

Se deduce que todos los estudiantes manifiestan el agrado ante imágenes de otras culturas, la organización escolar puede llevar una convivencia sana con diversas culturas y poder vivir unos valores, compartir ideas, conocer más de sus compañeros de clases. Una cultura escolar, compartida por todos sus miembros y relativamente estable, es fundamental para crear una comunidad educativa armónica y diversa.

P6: Demuestra aprecio a compañeros de otros grupos culturales

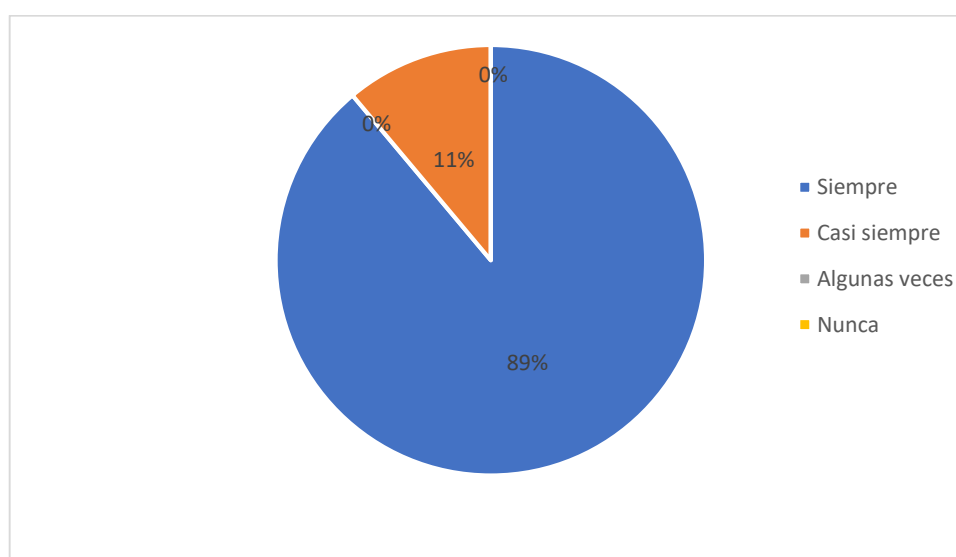
Tabla 6 Aprecio a compañeros

INDICADOR	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Siempre	16	89%
Casi siempre	2	11%
Algunas veces	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	18	100

Fuente: Estudiantes del quinto grado de la Unidad Educativa “21 de Abril”

Autor: María Fernanda Quinlli Abarca

Figura 6 Aprecio a compañeros



Fuente: Estudiantes del quinto grado de la Unidad Educativa “21 de Abril”

Autor: María Fernanda Quinlli Abarca

Análisis

De 18 estudiantes observados, 16 estudiantes que representan el 89% siempre demuestran su aprecio a compañeros de otros grupos culturales, mientras que 2 estudiantes representando el 11% casi siempre demuestran su aprecio.

Interpretación

Se pudo evidenciar el gran cariño que se tienen entre sí, de igual forma se reflejó que la diversidad cultural no afecta en la relación del niño es un acto de respeto hacia la diferencia tradiciones, costumbres e ideologías consiste en algo más que abstenerse de hacer ciertos comentarios que pudieran ofender a otro. Es también incluirse en los eventos que tienen que ver con la cultura de la otra persona y participar en cada una de las actividades para promover la interculturalidad.

P7: Los estudiantes prefieren los videojuegos en sus tiempos libres

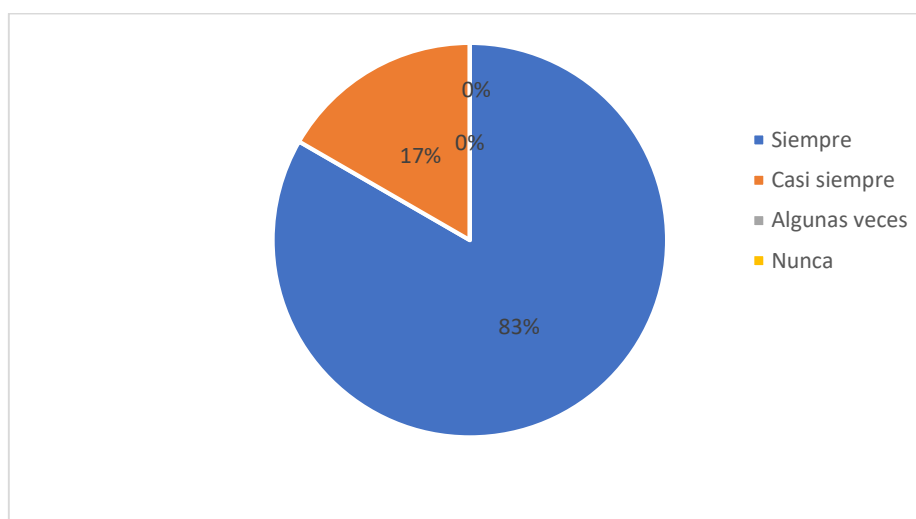
Tabla 7 Prefieren los videojuegos

INDICADOR	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Siempre	15	83%
Casi siempre	3	17%
Algunas veces	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	18	100

Fuente: Estudiantes del quinto grado de la Unidad Educativa "21 de Abril"

Autor: María Fernanda Quinlli Abarca

Figura 7 Prefieren los videojuegos



Fuente: Estudiantes del quinto grado de la Unidad Educativa "21 de Abril"

Autor: María Fernanda Quinlli Abarca

Análisis

De 18 estudiantes observados, 15 estudiantes que representan el 83% siempre prefieren los videojuegos en sus tiempos libres, mientras que 3 estudiantes representando 17% casi siempre prefieren los videojuegos.

Interpretación

La mayoría de estudiantes observados indican que siempre prefieren los videojuegos no es un resultado favorable pues hoy en día la tecnología ha tomado posesión de los niños volviéndolos aislados de las sociedades, su entorno, familias e impidiendo la interacción con sus amigos esto ha sido uno de los factores principales para que se deje de practicar juegos tradicionales y la consecuencia es lamentable pues son actividades que se quedan en el olvido a esto cabe mencionar que los educandos se ven expuestos a diferentes amenazas que por falta de conocimiento sus padres no pueden evitar.

P8: Los estudiantes interactúan con mayor fluidez cuando la enseñanza es a base de juegos tradicionales

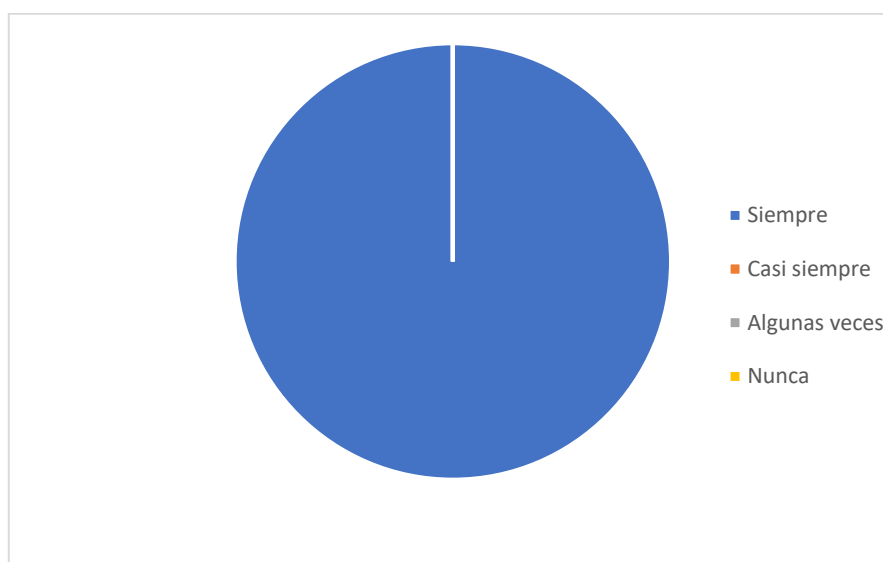
Tabla 8 Interacción con mayor fluidez

INDICADOR	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Siempre	18	100%
Casi siempre	0	0%
Algunas veces	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	18	100

Fuente: Estudiantes del quinto grado de la Unidad Educativa “21 de Abril”

Autor: María Fernanda Quinlli Abarca

Figura 8 Interacción con mayor fluidez



Fuente: Estudiantes del quinto grado de la Unidad Educativa “21 de Abril”

Autor: María Fernanda Quinlli Abarca

Análisis

De la población observada 18 estudiantes que representan el 100% siempre interactúan con mayor fluidez cuando la enseñanza es a base de juegos tradicionales

Interpretación

Cabe mencionar que los juegos son partes fundamentales para una correcta interacción dentro del salón de clases, por esta razón estamos de acuerdo que se incorpore al proceso de enseñanza-aprendizaje más juegos recreativos interculturales y de esta forma poder mejorar el rendimiento académico del estudiante e incentivar a que se conserven juegos ancestrales mismos que son compartidos por nuestros antepasados.

P9: Los estudiantes muestran interés por conocer juegos tradicionales propios de la parroquia Flores

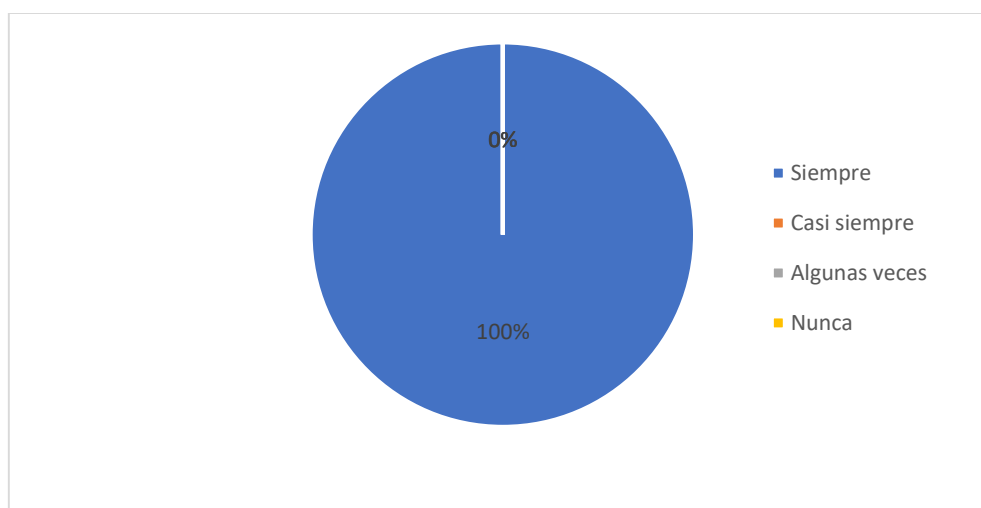
Tabla 9 Muestran interés por juegos tradicionales de la parroquia Flores

INDICADOR	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Siempre	18	100%
Casi siempre	0	0%
Algunas veces	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	18	100

Fuente: Estudiantes del quinto grado de la Unidad Educativa “21 de Abril”

Autor: María Fernanda Quinlli Abarca

Figura 9 Muestran interés por juegos tradicionales de la parroquia Flores



Fuente: Estudiantes del quinto grado de la Unidad Educativa “21 de Abril”

Autor: María Fernanda Quinlli Abarca

Análisis

De la población observada 18 estudiantes que representan el 100% siempre muestran interés por conocer juegos tradicionales propios de la parroquia Flores

Interpretación

Según lo observado se pudo ver que los estudiantes muestran interés por conocer juegos tradicionales propios de la parroquia Flores, reflejando niños cautivados por la riqueza de su cultura. Lo que indica que los educandos indaguen en la memoria de sus abuelitos como era su niñez sin tecnología esto nos ayuda a interactuar con nuestras costumbres nuestros a compartir con sus compañeros, a fortalecer un lazo de unión, respeto, desarrollando nuestra capacidad de convivir con los demás estudiantes es un punto favorable ya que al practicar juegos propios de la parroquia Flores promueven a que no se pierdan las actividades que se mantienen desde tiempos pasados.

P10: Los estudiantes sienten vergüenza cuando les piden que hablen de su cultura

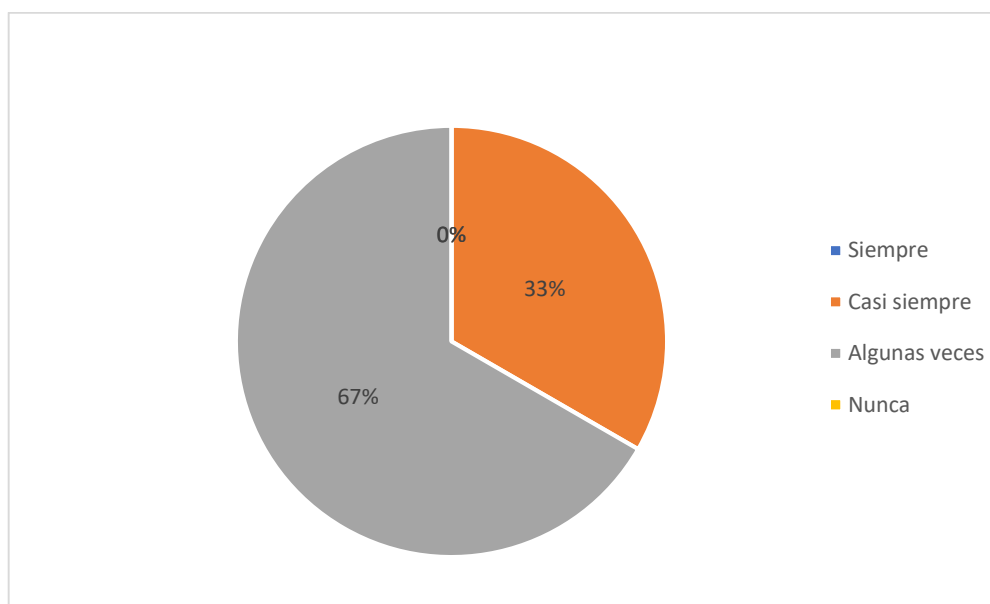
Tabla 10 Los estudiantes sienten vergüenza de su cultura

INDICADOR	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Siempre	0	0%
Casi siempre	6	33%
Algunas veces	12	67%
Nunca	0	0%
TOTAL	18	100

Fuente: Estudiantes del quinto grado de la Unidad Educativa “21 de Abril”

Autor: María Fernanda Quinlli Abarca

Figura 10 Los estudiantes sienten vergüenza de su cultura



Fuente: Estudiantes del quinto grado de la Unidad Educativa “21 de Abril”

Autor: María Fernanda Quinlli Abarca

Análisis

De 18 estudiantes observados, 12 estudiantes que representan el 67% algunas veces sienten vergüenza cuando les piden que hablen de su cultura, mientras que 6 estudiantes representando 33% casi siempre sienten vergüenza.

Interpretación

De acuerdo a lo observado pudimos notar un aspecto negativo ya que a los estudiantes se les dificulta hablar de su cultura, uno de estos factores es la discriminación que sufren niños de raíces indígenas al palpar el temor y vergüenza que sienten por una cultura milenaria es decepcionante pues poco a poco hemos ido perdiendo nuestro valor, mismo que nos provoca un estado de tristeza al no valorar nuestra gran riqueza ancestral.

4.3 DISCUSIÓN DE RESULTADOS

La presente investigación tiene como objetivo general: ‘Analizar los juegos tradicionales para el desarrollo de la interculturalidad en los estudiantes del quinto grado de la Unidad Educativa ‘21 de Abril’, de la parroquia Flores, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, periodo académico 2022-2023. El tema se cimienta en los valores culturales, en el rescate y puesta en práctica de los juegos tradicionales tanto dentro como fuera del aula de clases, es decir, del entorno que les rodea y sirva como un eje de la enseñanza-aprendizaje de los niños.

Desde la postura de JimCast (2018) “el juego es la actividad fundamental del niño que se da de forma innata, libre y placentera, en un espacio y un tiempo determinados, y favorece el desarrollo de las capacidades motoras, cognitivas, afectivas y sociales”.

El juego a más de ser ese espacio de ocio, diversión, entretenimiento, disfrute es una forma de relacionarse entre quienes forman parte de un grupo social y permite crear lazos de amistad entre los participantes. Alfaro (2019) afirma que el juego es “una actividad recreativa individual o colectiva que se lleva a cabo con el fin de divertirse o distraerse”.

Como parte del análisis de los juegos tradicionales como elemento que fomenta la interculturalidad, el 100% de los niños observados demuestran una actitud de reconocimiento y respeto hacia niños de diferentes culturas durante los juegos, en la medida que son expresiones de la identidad cultural de cada pueblo, comunidad, de donde provienen. Entendiendo a la “identidad cultural hace referencia a creencias, tradiciones, culturas y más valores de la sociedad, que, por varios factores como la globalización, la ciencia y la tecnología está en peligro de perderse”, Paladines (2016).

De igual manera, el 100% de los estudiantes observados disfrutaban participar en juegos tradicionales, en este caso es complejo ya que contamos con una población rica en cultura, tradiciones y costumbres, entre ellas la práctica de juegos populares como la rayuela, el trompo, las canicas, por su parte, Luis María Pescetti (2021), menciona que “lo valioso del juego es que nos arranca de la pasividad, rompe el orden establecido y nos coloca en una zona de caos que está más allá de toda preocupación por la eficacia o la utilidad”; y, además, reafirma el por qué se lo debe practicar “porque les permitirá desarrollar su identidad cultural y hacer que esta experiencia sea recordada de la mejor manera”.

Sobre los beneficios que provoca el aprender a través de los juegos tradicionales, el 100% de los estudiantes observados interactuaron con mayor fluidez cuando la enseñanza es a base de juegos tradicionales. Santana (2021) afirma que “la práctica de los juegos tradicionales trae consigo una serie de beneficios...porque los estudiantes pueden interactuar con diferentes entornos naturales alejados de la vida cotidiana y de la tecnología”, además sugiere que “...estos pueden ser aplicados en las instituciones educativas tales como: el yoyo, el trompo, carrera de sacos, saltar la cuerda, la gallinita ciega, canicas, las escondidillas, y el juego de las sillas”. Desde el punto de vista de (Arevalo & Herreño, 2018) “los juegos cuentan con estrategias metodológicas para su práctica, esto debido al grado o nivel de dificultad que tengan y que los antepasados así lo realizaban; es decir, de acuerdo a su entorno, lo que les permitió fortalecer su cultura e interculturalidad”.

Con estos puntos de vista teóricos se puede deducir que los juegos tradicionales forman parte de la cultura de los pueblos y su práctica debe ir encaminada no sólo a nivel de la comunidad, el barrio, sino también en los establecimientos educativos como un mecanismo de refirmar la cultura, la identidad cultural; y, por supuesto, la interculturalidad, especialmente en las nuevas generaciones que debido a la tecnología se han apartado de estas actividades lúdicas ricas en aprendizaje y formación de un ser humano con principios y valores.

CAPÍTULO V

5 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

➤ La investigación permitió identificar que dentro de los juegos tradicionales que los niños de 5to grado de la Unidad Educativa '21 de Abril' practican son los juegos populares como el gato y el ratón, la rayuela, la gallinita ciega, los quemados, entre otros que permiten esa interacción con sus pares de diversas culturas fomentando la interculturalidad arraigada en sus costumbres y tradiciones.

➤ De acuerdo a la investigación realizada se pudo identificar diversos juegos tradicionales que fortalecen la interculturalidad; y, además, permiten el rescate de la identidad cultural del niño. El docente puede utilizar estrategias para trabajar en el salón de clase y con ello ayudar a conservar los juegos autóctonos.

➤ El diseñar una guía didáctica de juegos tradicionales será un aporte significativo para lograr el desarrollo de la interculturalidad, ya que por medio de los diversos juegos autóctonos el niño podrá conocer e involucrarse más con su cultura, especialmente, los cooperativos son un mecanismo que favorecen a una mejor relación entre amigos, vecinos, familiares, además, se debe tomar en cuenta que los educandos vienen en diferentes localidades lo que permite que haya una variedad de saberes.

5.2 Recomendaciones

➤ Es necesario que en el entorno familiar y escolar se potencie a través del currículo mediante la práctica de los juegos tradicionales tanto cooperativo e individual, no sólo como ese espacio lúdico, sino porque a más de aportar a una buena relación entre compañeros sirve como una herramienta didáctica para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje.

➤ Desde la escuela se debe fortalecer la práctica de los juegos tradicionales porque estos contribuyen al fomento de los valores culturales englobados en la interculturalidad, en la medida que es el sello y la esencia de cada sector, poblado que se ven reflejados en sus costumbres y tradiciones.

➤ Se sugiere utilizar la guía didáctica diseñada con el fin de que sea considerada como material de apoyo para los docentes en la cual esta detallada los juegos tradicionales, sus beneficios son actividades que orientan de manera práctica y didáctica los procesos de formación en valores.

CAPÍTULO VI

6 PROPUESTA

6.1 Tema:

Juegos tradicionales un portal hacia la interculturalidad

Introducción

En los juegos tradicionales se desarrollan momentos enriquecedores para los niños y niñas, donde los pequeños de la casa ponen en práctica sus habilidades motoras, creativas y conservan los valores que se están perdiendo en la sociedad. En varias unidades educativas no ponen énfasis o no se ejecutan los juegos tradicionales donde los docentes sean parte de estos con la finalidad de brindar herramientas a los estudiantes para recuperar o involucrar a todos los niños y en muchas instituciones no se realizan ni dinámicas que despierten el interés o motivación de los infantes para rescatar la interculturalidad de los pueblos ecuatorianos.

En la parroquia Flores, perteneciente al cantón Riobamba, de la provincia de Chimborazo, no es la excepción, los padres de familia y maestros de esta institución son los principales actores de esta realidad. En la actualidad, son pocos o nadie realiza juegos tradicionales en este sector, muchos de los niños ni siquiera asisten a clases porque tienen otras ocupaciones, es por eso que se propone esta guía de juegos tradicionales para rescatar la parte intercultural de los pueblos y se propone en este trabajo actividades académicas con juegos tradicionales propios del sector como el anga, la canicas echas con frijoles , chirlos etc., de esta forma estaríamos impulsando la interculturalidad en los estudiantes.

6.2 Presentación de la guía didáctica

Para la elaboración de esta guía didáctica es fundamental tener en claro que el estudiante es el protagonista de todo aprendizaje; sin ellos no podemos alcanzar el propósito planteado por el bien de la sociedad y de la interculturalidad, con esta guía metodológica de juegos tradicionales se pretende que los niños logren mejorar el desarrollo su identidad cultural, de igual forma su agilidad motriz, ya que es fundamental alcanzar la interculturalidad a través del rescate de costumbres y tradiciones, los mismos que nos vuelven diversos, la educación es el vínculo que nos ayuda a rescatar nuestra identificación que ha sido quebrantada con el pasar del tiempo, el comienzo está en los niños y en su formación como un ente productivo mientras más aprenda será mucho mejor para su desarrollo intelectual y cultural.

Con esta guía se pretende dar los modelos y para incorporar en los estudiantes su identidad cultural que le permitirán ser más diverso en esta sociedad, por medio de actividades que están encaminadas a ir mejorando los juegos tradicionales que se han olvidado, como son: las canicas con frijoles, el anga, guatay de cebolla, entre otros, que serán fundamentales en la forma de divertirse, de desarrollar la motricidad; y, sobre todo, la interculturalidad.

6.3 Justificación

Los valores culturales son las cualidades y normas que permiten al ser humano vivir en armonía con el mundo, y comprende a los otros valorar las diferencias, siendo solidario,

respetando las costumbres y tradiciones de los pueblos hermanos. En este sentido la educación debe contribuir a la formación de valores que rigen la conducta de cada individuo, creándoles hábitos estables de comportamiento social y cultural.

Por ello, es conveniente implementar los juegos tradicionales ecuatorianos a través del desarrollo de una guía metodológica que oriente a los docentes para que puedan conocer mejor estos juegos, sus objetivos, indicaciones, y mediante la concienciación de cada uno lleguen a determinar los beneficios para quienes los practican y establecerlos como una estrategia de aprendizaje.

Aunque la institución educativa cuenta con el espacio físico necesario para la práctica de estos juegos los docentes no los realizan, en unos casos por el desconocimiento de las reglas y en otros porque creen que a los niños no les interesa conocerlos, por la afluencia de juegos que en la actualidad les ofrece la tecnología, por ello no existe la debida motivación para realizarlos y fomentar en ellos el valor que tienen los juegos tradicionales ante el desarrollo de la identidad cultural. En este sentido, la propuesta tiene su importancia porque servirá a los docentes como una guía en la que puedan ofrecer a sus estudiantes variedad y riqueza didáctica en su desempeño profesional, proporcionándoles un conocimiento de la realidad histórica-social, siendo capaces de expresar sentimientos y emociones propias de la cultura ecuatoriana.

Además, el juego como medio de aprendizaje les ayudará a ampliar los conocimientos culturales, desarrollar habilidades y destrezas por medio del movimiento, como también favorecer a la integración social evitando el sedentarismo y la pasividad de los juegos digitales modernos que hoy en día ofrece la tecnología. Por tal motivo, la solución que se plantea a través de la propuesta, servirá para realzar la identidad cultural de los estudiantes; así como también optimizar eficientemente el proceso de enseñanza aprendizaje al establecer actividades lúdicas como estrategias de aula.

6.4 Objetivos

6.4.1 Objetivo general

Rescatar los juegos tradicionales para el desarrollo de la interculturalidad que orienten su práctica hacia el reconocimiento de costumbres y tradiciones de la parroquia Flores.

6.4.2 Objetivos específicos

- Identificar los juegos tradicionales que contribuyan a la revalorización de su cultura
- Describir los juegos tradicionales de la parroquia Flores

6.5 Factibilidad

La propuesta es factible de ejecutar en el quinto año por cuanto en la institución educativa existen los recursos necesarios para planificar, ejecutar y evaluar los juegos tradicionales propuestos. En los recursos humanos se cuenta con docentes y estudiantes; en lo recursos materiales, estos son de fácil adquisición en el medio. Y, en cuanto, a los recursos financieros no representan una limitación para la ejecución de la propuesta puesto que la mayoría de los

instrumentos para los juegos establecidos son fáciles de encontrar en la naturaleza y de adquirirlos para contribuir al realce de la cultura de Flores.

6.6 Descripción de la propuesta

La propuesta consiste en la elaboración de una guía metodológica que plantea los juegos tradicionales que se practicaban en la parroquia Flores, como alternativa para el realce de valores culturales de los alumnos de la Unidad Educativa ‘21 de Abril, donde se utilizarán instrumentos de fácil acceso apropiados para la realización de dichos juegos como el anga (cóndor), el huerto, el guatay de cebolla (amarrado de cebolla), entre otros. Los mismos que se realizarán en el patio de la escuela durante el periodo lectivo 2022 – 2023.

Cabe mencionar que los juegos tradicionales mencionados fueron narrados por la señora María Sislema (2023), ella nos relata cómo se divertía 88 años atrás hace referencia a la felicidad que transmitía cada uno de los juegos y mencionaba que hoy en día ya nadie practica estos juegos, por esta razón el énfasis para realizar una guía didáctica con los juegos tradicionales de la parroquia Flores rescatando la interculturalidad y diversidad que caracteriza a los niños del sector.

6.7 Marco referencial

6.7.1 Definición de didáctica

La didáctica surge del griego *didaskhein* que significa *didasko*- enseñar y *keino*- arte, entonces podría decirse que es el arte de enseñar también es considerado una ciencia ya que investiga y experimenta, nuevas técnicas de enseñanza. La didáctica es la acción que el docente ejerce sobre la orientación de los estudiantes, para que éste llegue a alcanzar los objetivos de la educación. Este proceso implica la utilización de una serie de recursos técnicos, estrategias o métodos de enseñanza para dirigir y facilitar el aprendizaje.

Según Juan Amos Comenio (2003) la didáctica tiene su función como método pedagógico, con el fin de alcanzar el objetivo de que los alumnos a quien se le enseña obtengan un aprendizaje de manera adecuada a través de diversos métodos, los mismos que se pueden aplicar en la enseñanza de la Historia.

Claramente, el autor Comenio resalta a la guía didáctica como un instrumento básico y útil para alcanzar los objetivos planteados en la enseñanza que van a orientar al estudiante cómo ejecutar el estudio independiente a lo largo del desarrollo de la asignatura, para ello se indicará la manera precisa, qué tiene que aprender, cómo puede aprenderlo y cómo ejecutar. Se debe tener en cuenta que la guía didáctica es un elemento fundamental para la interacción entre el docente y estudiante.

Camilloni (2007), define como disciplina teórica a la didáctica donde supone el estudio de la acción del docente en el aula, los fundamentos de esa actuación, para llegar a un punto en el que las prácticas de enseñanza resulten optimizadas, en beneficio de los actores de los procesos de la enseñanza.

Por esta razón, se puede decir que la didáctica se interpreta como el arte de enseñar, la cual se ha convertido en una disciplina de la pedagogía, inscrita en las Ciencias de la

Educación que se encarga del estudio en su proceso enseñanza-aprendizaje, con el fin de mejorar los métodos, técnicas y herramientas. De esta forma poder generar conocimientos sobre los procesos educativos, así como conocer el grupo de normas, principios que constituyen y orientan la teoría del saber.

6.7.2 Definición de guía didáctica

Según Torrens & Arbolaez (2020), la guía didáctica como un recurso didáctico que integra en sí mismo otros recursos y componentes del proceso enseñanza-aprendizaje como los objetivos, los contenidos, estrategias metodológicas, los recursos de apoyo a las estrategias, las formas de organizar el proceso, las estrategias de evaluación, las que se personalizan por el trabajo de planificación del docente y las posibilidades, carencias, necesidades insatisfechas por los estudiantes.

La guía didáctica es un documento que dirige el estudio aproximando a los procesos cognitivos del estudiante el material didáctico, con el fin de que pueda trabajarlos de manera independiente se ha constatado que es una herramienta útil en el ámbito educativo y un instrumento eficaz para el profesor como para el educando en el proceso de enseñanza aprendizaje, que permite trabajar los contenidos de una asignatura de manera autónoma.

6.8 Desarrollo de los juegos tradicionales que se practicaba en la parroquia Flores

JUEGO TRADICIONAL N°. 1

Nombre del juego: Sirichi

Objetivo: Promover la equidad mediante la práctica de valores interculturales.

Materiales: sogas

Organización: 6 niños para formar el círculo y 3 o 4 niños para estar adentro del círculo

Tiempo: 10 a 15 minutos

Desarrollo del juego

El juego consiste en que los estudiantes formen un círculo que tendrá a su alrededor la soga. Dentro de ello van a estar niños con nombres de vegetales como: la cebolla, el tomate, la zanahoria, la col y otros. Mientras tanto, otro niño que tendrá el personaje de conejo deberá ser muy ágil ya que será el encargado de comer a las plantas, el último participante en ser alcanzado será el ganador.

Beneficios del juego

- Son un gran elemento de unión con la cultura no sólo con estudiantes, sino con personas de su entorno.
- Tiene en claro que ganar o perder no es lo importante en sí, si no que se diviertan jugando.

Logro:

Mediante esta actividad se promueve los valores para una correcta interacción.



JUEGO TRADICIONAL N°. 2

Nombre del juego: Chirlos

Objetivo: Conocer el juego tradicional mediante la valoración de su cultura priorizando su desarrollo en relación a la tecnología.

Materiales: vela y un clavo

Organización: 4 - 6 integrantes en cada equipo

Tiempo: 10 minutos

Desarrollo del juego

Consiste en que dos participantes deberán moldear la vela como si fuese un dado, luego deberán realizar los agujeros correspondientes. Después de esto, el participante arrojará hacia arriba el chirlo, aquel estudiante que obtenga la mayor cantidad puntos será el ganador.

Beneficios del juego

- Rescatan sus valores, principios, destrezas e imaginación
- Toma contacto con los juegos de sus antepasados
- Desarrolla la capacidad de crear su propio juguete

Logro

Mediante esta actividad el niño valora la importancia de cuidar sus juguetes ya que les costó elaborar su propio juguete.



JUEGO TRADICIONAL N°. 3

Nombre del juego: Resortera de madera

Objetivo: Incentivar a que los estudiantes practiquen los juegos de sus antepasados desarrollando la imaginación, puntería y agilidad.

Materiales: palo, caucho, piedras, vaso

Organización: 7-8 niños en cada equipo

Tiempo: 15 minutos

Desarrollo del juego

El juego trata en buscar un palo en forma de 'Y' para que de esta forma el niño pueda amarrar en cada extremo de la punta del palo con el caucho, luego se procede a buscar piedras de un tamaño pequeño. Este puede variar dependiendo el grosor del caucho para después de esto colocar vasos, quien logre pegarle primero será el ganador.

Beneficios del juego

- Aprecia el apoyo que le brindan sus compañeros de juego
- El niño diseña y plantea habilidades para ejecutar el juego
- Estimula la creatividad

Logro

Esta actividad motiva a los estudiantes a practicar juegos tradicionales. También ayuda a desarrollar la imaginación y estimula la interacción con el entorno que los rodea. Esta práctica promueve en los estudiantes una formación en valores a partir de lo lúdico que es muy eficaz y activo al momento de la enseñanza - aprendizaje.



JUEGO TRADICIONAL N°. 4

Nombre del juego: Silbato de paja

Objetivo: Fortalecer los juegos tradicionales mediante su aplicación en una sociedad intercultural.

Materiales: espiga de trigo o cebada

Organización: 6 -7 estudiantes en cada equipo

Tiempo: 25 minutos

Desarrollo del juego

El juego consiste en dejar que el estudiante conviva con su entorno, donde se le pide que busque el tallo de la planta de trigo o cebada dependiendo la elección del niño para que su silbato suene. Luego de obtener el tallo deberá realizar un corte suave en la mitad y procede a soplar con fuerza y el que tenga el silbido más alto gana.

Beneficios del juego

- Promueve la paciencia
- Desarrollan habilidades del niño
- Fácil de encontrar en la naturaleza

Logro

Se logra la participación de todos los estudiantes generando una interacción con sus compañeros y el entorno natural que los rodea.



JUEGO TRADICIONAL N°. 5

Nombre del juego: Guatay de cebolla

Objetivo: Dar a conocer el juego tradicional a los estudiantes para conservar juegos propios de la parroquia Flores

Materiales: ninguno

Organización: 6 niños de cada lado

Tiempo: 30 minutos

Desarrollo del juego

Este juego consiste en hacer dos filas con la misma cantidad en cada lado, se procede a realizar una línea que servirá de límite. Luego se la sujeta de la cintura bien fuerte. Aquel niño que pase la línea automáticamente se vuelve un integrante del otro grupo, de esta forma el equipo que tenga la mayor cantidad de estudiantes gana.

Beneficio del juego

- Aprender a trabajar en grupo
- Igualdad de oportunidades
- Ayuda al desarrollo motriz del niño
- Juega coordinadamente
- Aprende a escucha instrucciones

Logro

Se logra la participación, comunicación donde el niño diseña y plantea habilidades para ejecutar el juego.



JUEGO TRADICIONAL N°. 6

Nombre del juego: Carga ashtay

Objetivo: Concientizar sobre la importancia de conservar juegos propios del sector

Materiales: paja

Organización: 4-6 niños en cada grupo

Tiempo: 10 minutos

Desarrollo del juego

El juego consiste en tener montones de paja en un extremo, el estudiante deberá correr lo más rápido que pueda y llevar la mayor cantidad de paja en un tiempo límite. El que tenga la mayor cantidad de paja será el ganador.

Beneficios del juego

- Ayuda a la resistencia física
- Toma contacto con los juegos de sus antepasados
- Aprecia el apoyo que le brindan sus compañeros de juego
- Son un gran elemento de unión con la cultura no sólo con estudiantes, sino con personas de su entorno.

Logros

Con esta actividad se logra conocer la forma como se divertían los antepasados. Los estudiantes comprenden que sin tecnología también hay diversión.



JUEGO TRADICIONAL N°. 7

Nombre del juego: Canicas echas con frijoles

Objetivo: Promover el conocimiento de los juegos tradicionales mediante su práctica para el fortalecimiento de la interculturalidad.

Materiales: tiza y frijoles

Organización: 4 - 6 niños en cada equipo

Tiempo: 20 minutos

Desarrollo del juego

Para realizar este juego se deberá trazar una circunferencia luego cada participante podrá sus frijoles dentro de la circunferencia aquel que logre sacar a la mayor cantidad de participantes será el ganador teniendo en cuenta que hay un orden para tirar los frijoles.

Beneficios del juego

- Estimula la creatividad.
- Tiene en claro que ganar o perder no tiene relevancia en sí, si no que se divierten jugando
- Aprende a obedecer reglas del juego
- El estudiante comprende la importancia de mantener juegos tradicionales

Logro

Se logra un acercamiento a los juegos tradicionales de sus antepasados



JUEGO TRADICIONAL N° 8

Nombre del juego: Planchas con piedras

Objetivo: Motivar a la ejecución de juegos tradicionales para conservar las actividades de sus antepasados

Materiales: piedras

Organización: 4-6 niños en cada grupo

Tiempo: 30 minutos

Desarrollo del juego

Para ejecutar se deberá buscar piedras planas para que se pueda jugar de mejor manera e ir girando la piedra del rival. Cada lanzamiento va en orden para que no haya confusiones aquel estudiante que logre voltear la mayor cantidad de piedras de sus compañeros será el ganador.

Beneficios del juego

- Buelve al estudiante mas observador
- Motiva al contacto con la naturaleza
- Ayuda a mejorar la punteria del estudiante
- Aprende a escuchar reglas del juego

Logros

Se logrará desarrollar criterios, ideologías, normas, actitudes que van más allá del propio juego.



JUEGO TRADICIONAL N°. 9

Nombre del juego: Anga

Objetivo: Concientizar a los estudiantes sobre la importancia de mantener juegos propios de sector

Materiales: ninguno

Organización: 7 niños en cada equipo

Tiempo: 15 minutos

Desarrollo del juego

Consiste en que un niño será el encargado de buscar a los demás participantes cada niño deberá correr lo más lejos posible el anga, deberá ir tras ellos e irlos agarrando uno a uno, el último en dejarse atrapar será el ganador.

Beneficios del juego

- Interacción con sus compañeros
- Acoplarse a las reglas del juego
- Ayuda a la comunicación.
- Aprecia el apoyo que le brindan sus compañeros de juego

Logros

Con esta actividad se logra la interacción total con sus compañeros



JUEGO TRADICIONAL N°. 10

Nombre del juego: Volar la cometa

Objetivo: Buscar la práctica diaria y con ello la transmisión de juegos tradicionales a las futuras generaciones

Materiales: palos de zigzag, fundas de plástico e hilos

Organización: 8 integrantes en cada equipo

Tiempo: 45 minutos

Desarrollo del juego

Este juego trata de motivar al estudiante a crear su propia cometa dejando volar su imaginación, aquel niño que termine primero deberá probar que su cometa vuela; sin embargo, el que consiga que llegue más alto será el ganador.

Beneficios del juego

- Desarrolla la creatividad
- Ayuda a su psicomotricidad fina y gruesa
- Permite crear al niño su propio juguete
- Promueve al niño a usar su imaginación

Logros

Con esta actividad se logra estimular la creatividad del niño dando paso a que fluya su imaginación y busque la manera que su cometa vuele muy alto.



7 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acosta; Figueroa & Jiménez. (2019). *Los juegos tradicionales como estrategia para promover la interculturalidad en el aula de clase*. Bogota: Corporación universitaria iberoamericana. Obtenido de <https://repositorio.iber.edu.co/bitstream/handle/001/1283/Los%20juegos%20tradicionales%20como%20estrategia%20para%20promover%20la%20interculturalidad%20en%20el%20aula%20de%20clase.pdf;jsessionid=55B74EA1DB3CBCFA534B27FB31775431?sequence=1>
- Alfaro. (2019). El juego infantil. Obtenido de file:///C:/Users/usuario/Desktop/Master%20gorge/Tesis%2011%20Septiembre%20Johanna%20Cecilia%20Jara%20Sanaguano.._DOC-INTER.pdf
- Almaguer, Vargas, & García. (2007). La interculturalidad. *Responsabilidad social Turismo solidario Cine*, 2-5.
- Anónimo. (2022). Importancia de la Cultura. *importancia una guía de ayuda* , 1- 4. Obtenido de Importancia de la Cultura [...] de Importancia.org <https://www.importancia.org/cultura.php>
- Anónimo. (s.f.). Importancia de la Cultura. Obtenido de Importancia de la Cultura [...] de Importancia.org <https://www.importancia.org/cultura.php>
- Arevalo, & Herreño. (2018). *El Juego Tradicional Una estrategia metodológica para el fortalecimiento de la velocidad de correr en los niños de la Institución Educativa Técnica los Naranjos, grado 4 y 5 de la Sede Guamo del Municipio de Sutatenza, Boyacá*. Boyacá, Colombia. Obtenido de <https://www.ejemplos.co/20-ejemplos-de-juegos-tradicionales/>
- Arroyo González, M. J. (2014). *Aprendizaje de la lengua y alumnado inmigrante: un acercamiento a las aulas de adaptación lingüística y social*. Aulas ALISO. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. .
- Borboa, & Ximhai. (2019). *La interculturalidad: aspecto indispensable para unas adecuadas relaciones entre distintas culturas*. Universidad Autónoma Indígena de México, Sinaloa, México. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/461/46120104.pdf>
- Brenes Ramírez, B. (18 de abril de 2020). *La importancia del desarrollo cultural*. Obtenido de Promoción Cultural: <https://www.cuc.ac.cr/userfiles/files/BLOG/Blog%2017%20de%20abril%252c%20La%20importancia%20del%20desarrollo%20cultural.pdf>
- Cárdenas, L. (2019). Importancia de los juegos tradicionales. Obtenido de <https://red.aeiotu.org/juegos-tradicionales/#:~:text=Los%20juegos%20tradicionales%20resultan%20muy,de%20encuentro%20en%20los%20que>

- Cervantes, C. T., Girela, F. J., & Gutiérrez, M. H. (2027). *El juego tradicional ¿puente entre culturas? de lo posible a la realidad*. Universidad de Granada, España. Obtenido de file:///C:/Users/usuario/Downloads/572-Texto%20del%20art%C3%ADculo-1373-2-10-20170123.pdf
- Cevallos, N. (2019). *Marca Ciudad Latacunga "Para Ser Mascha"*. Quito: UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ. Obtenido de <https://repositorio.usfq.edu.ec/bitstream/23000/8155/1/142268.pdf>
- Comenio Amos, J. (06 de 11 de 2003). *Definición de didáctica*. Obtenido de <https://didactica22.webnode.es/news/a1-2-definicion-de-didactica/>
- Dietz, G. (2022). *Multiculturalismo, interculturalidad y diversidad en educación: Una aproximación antropológica*. UNIVERSIDAD DEL ROSARIO.
- Domínguez Scotto, A. (2007). *Cruces entre la didáctica general y didáctica específica*. Uruguay. Obtenido de <https://www.cse.udelar.edu.uy/jies2015/files/poster/39.pdf>
- Fuentes, A. S. (12 de octubre de 2019). Portal de Educación Infantil y Primaria. Obtenido de file:///C:/Users/usuario/Desktop/Master%20gorge/Tesis%2011%20Septiembre%20Johanna%20Cecilia%20Jara%20Sanaguano.._DOC-INTER.pdf
- General, S. (29 de Abril de 2018). *LA IMPORTANCIA DE LA CULTURA EN EL MARCO DE LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE (ODS)*. secretaría general. Obtenido de <https://oei.int/oficinas/secretaria-general/noticias/la-importancia-de-la-cultura-en-el-marco-de-los-objetivos-de-desarrollo-sostenible-ods>
- Grañeras, M., Díaz, P., & Sela, C. (2019). *Población inmigrante y escuela: conocimientos y saberes de investigación*. Ministerio de Educación Saberes y Deporte. Abya-Yala. Obtenido de <https://aulaintercultural.org/wp-content/uploads/2014/04/poblacion-migrante-y-escuela.pdf>
- Gutiérrez, M. R. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil*. España: Universidad Cantabria. Obtenido de <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence>
- Jara, J. (2020). *Juegos tradicionales y enfoque intercultural en niños de educación inicial de la Unidad Educativa "Pensionado Olivo"*. Riobamba. Riobamba: Universidad Nacional de Chimborazo. Obtenido de http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/7002/1/Tesis%2011%20Septiembre%20Johanna%20Cecilia%20Jara%20Sanaguano.._DOC-INTER.pdf
- JIMCAST. (2018). El juego. En macmillaneducation, *Unidad 1* (pág. 20). macmillaneducation. Obtenido de https://www.macmillaneducation.es/wp-content/uploads/2018/10/juego_infantil_libroalumno_unidad1muestra.pdf
- Llamayu. (2018). *Los juegos recreativos son la esencia que puede generar saberes, actividades y procesos libertarios donde el ser humano obtiene experiencia cultural y este se introduce fortaleciendo el desarrollo de la integridad humana"*.

- Londoño, M. y. (2020). *LOS JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES COMO PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL DE UNESCO ANTE LAS ESTRATEGIAS TURÍSTICAS NACIONALES. EL CASO DE LOS DEPORTES*. Universidad Europea de Canarias- GRIES (URL). Obtenido de [file:///C:/Users/usuario/Downloads/Dialnet-TraditionalGamesAndSportsAsUnescosIntangibleCultur-7554074%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/usuario/Downloads/Dialnet-TraditionalGamesAndSportsAsUnescosIntangibleCultur-7554074%20(1).pdf)
- López, J., Lázaro, I., & Vázquez, P. (2019). El juego en el desarrollo intelectual del niño . *BJD*, 1(1), 10. doi:<https://doi.org/10.34117/bjdv5n8-066>
- Luis, P. (15 de abril de 2021). *Los mejores jardenes*. Obtenido de Luis Pescetti: <https://losmejoresjardines.com/tematicas-pedagogicas/la-importancia-de-los-juegos-tradicionales-en-tiempos-de-cuarentena/22646/#:~:text=Algunos%20autores%20y%20pedagogos%20contempor%C3%A1neos,expresarse%20y%20asimilar%20su%20realidad.>
- LUNA, R. B. (12 de febrero de 2013). El concepto de la Cultura: definiciones, debates y usos sociales. *Claseshistoria*, 59. Obtenido de <file:///C:/Users/PC/Downloads/Dialnet-ElConceptoDeLaCultura-5173324.pdf>
- Maestro, R. (16 de 11 de 2018). *Cultura y elementos culturales*. Obtenido de Connecting cultural diversity: <https://connectingculturaldiversity.com/cultura/cultura-elementos-culturales/>
- Maurizia, D. A. (septiembre- diciembre de 2019). INTERCULTURALIDAD: JUEGO Y METODOLOGÍAS DE AULA DE PRIMARIA. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*, 16(3), 1-19. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/447/44746861016.pdf>
- Melero, M. L. (29 de Agosto-Enero de 2018). La ética y la cultura de la diversidad en la escuela inclusiva. (I. T. Superiores, Ed.) *Revista Electrónica Sinéctica*, 4-18. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/998/99815739002.pdf>
- Ministerio de Educación. (2014). Módulo de juegos tradicionales. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2022/01/MOODULO-JUEGO-TRABAJO.pdf>
- Ministerio de Educación. (s.f.). *Igualdad de género*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/igualdad-de-genero/>
- Ministerio del Deporte. (2010). *Juegos autóctonos y deportes del Ecuador*. Quito: Ministerio del Deporte.
- Molano, O. L. (mayo de 2007). Identidad cultural un concepto que evoluciona *Revista Opera*, . *Opera*(7). Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/675/67500705.pdf>
- Molano, O. L. (2017). Identidad cultural. *Revista opera*, opera@uexternado.edu.com. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/675/67500705.pdf>
- Odina, T. A. (2019). *Educación intercultural: Perspectivas y propuestas*. Universitaria Ramón Areces.

- Odina, T. A., & Benito, P. M. (2017). *Educación intercultural*. UNED. Universitaria Ramón Areces.
- Ortega, J. C. (2018). UNA APROXIMACIÓN AL CONCEPTO DE IDENTIDAD CULTURAL A PARTIR DE EXPERIENCIAS: EL PATRIMONIO Y LA EDUCACIÓN. *Dialnet*, 19. Obtenido de file:///C:/Users/PC/Downloads/Dialnet-UnaAproximacionAlConceptoDeIdentidadCulturalAParti-6448230.pdf
- Patrimonio, M. C., & UNICEF. (01 de Marzo de 2022). *Nacionalidades y Pueblos Indígenas, y políticas culturales en Ecuador: una mirada desde la Educación*. Quito. Obtenido de UNICEF: https://www.unicef.org/ecuador/nacionalidades_y_pueblos_indigenas_web_Parte1.pdf
- Peiró, R. (30 de Agosto de 2022). *Economipedia*. Obtenido de Economipedia: <https://economipedia.com/definiciones/cultura.html#:~:text=La%20cultura%20es%20el%20conjunto,asociado%20a%20progreso%20y%20a%20valores.>
- Perugachi, J. (2018). *Los juegos tradicionales acorde al origen de los estudiantes como estrategia para fomentar la interculturalidad, a través de la asignatura de ee-ff, en el tercer año de e.b. paralelo "a" de la escuela municipal Cayambe, año lectivo 2017 – 2018*. Ibarra - Ecuador: Universidad técnica del norte. Obtenido de <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/8452/1/PG%20679%20TESIS.pdf>
- Reyes, C. (2019). *Los Juegos Del Niño En La Actualidad. Su Incidencia en la Estructuración del Psiquismo*. Buenos Aires: Universidad de Buenos Aires.
- Robles, F. (2016). *La población Indigene del Ecuador*.
- Roldán, M. .. (02 de Abril de 2020). Ser mamá y la correcta interacción del niño. Obtenido de <https://eresmama.com/importante-la-interaccion-social-los-ninos-pequenos/>
- Santana, E. (20 de 01 de 2021). La importancia de los juegos tradicionales en los niños. *El Sol de Mexico*, 1-23. Obtenido de <https://www.elsoldemexico.com.mx/doble-via/importancia-de-los-juegos-tradicionales-en-los-ninos-juegos-tradicionales-con-ninos-6265960.html>
- Secretaría general. (29 de Abril de 2018). *La importancia de la cultura en el marco de los objetivos de desarrollo sostenible (ODS)*. secretaria general. Obtenido de <https://oei.int/oficinas/secretaria-general/noticias/la-importancia-de-la-cultura-en-el-marco-de-los-objetivos-de-desarrollo-sostenible-ods>
- Sislema, M. M. (23 de 11 de 2022). Juegos tradicionales de la parroquia Flores. (M. F. Abarca, Entrevistador)
- Sislema, M. M. (18 de 01 de 2023). Juegos tradicionales de la parroquia Flores. (M. F. Abarca, Entrevistador)
- Torrens, R. E., & Arbolaez, G. d. (2020). Guías didácticas en el proceso enseñanza-aprendizaje: ¿Nueva estrategia? *Revista Scientific* , 18.

- Trasviña, M. A. (2016). *La interculturalidad: aspecto indispensable para unas adecuadas relaciones entre distintas culturas*. Mexico: Universidad Autónoma Indígena de México. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=46120104>
- Trejos, C. (2018). *Nociones y principios de la educación intercultural presentes en prácticas pedagógicas realizadas en contexto de interacción juvenil rural de la región metropolitana*. Chile: Diálogo Andino. Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/9641/1/UNACH-EC-FCEHT-EINC-0022-2022.pdf>
- UNESCO. (2021). Diversidad cultural. *Alboan*. Obtenido de <https://www.alboan.org/es/diversidad-cultural>
- Usumier. (2018). *Elementos de la cultura*. A Cultural Approach, Suiza. Obtenido de [https://www.ceupe.com/blog/elementos-de-la-cultura.html#:~:text=De%20acuerdo%20con%20Usumier%20\(2005,producciones%20materiales%20y%20los%20s%C3%ADmbolos](https://www.ceupe.com/blog/elementos-de-la-cultura.html#:~:text=De%20acuerdo%20con%20Usumier%20(2005,producciones%20materiales%20y%20los%20s%C3%ADmbolos).
- Vargas, Almaguer, & García. (2022). *La interculturalidad*. Obtenido de <http://blog.pucp.edu.pe/blog/victornomberto/2010/02/18/teor-a-de-la-interculturalidad/>
- Vega, L. J., & Olivares, K. A. (2018). *Juegos tradicionales como estrategia para restablecer vínculos afectivos entre los infantes del grado transición del Liceo la Alegría de aprender*. Bogotá D.C: Corporación universitaria minuto de dios.
- Walsh, C. (2019). La pluriculturalidad, una forma de dominación del capitalismo. *Portal de la Educación*, 21-15. Obtenido de <https://aulaintercultural.org/2009/11/10/catherine-walsh-la-pluriculturalidaduna-forma-de-dominacion-del-capitalismo/#:~:text=Se%20B1al%C3%B3%20que%20generalmente%20se%20entiende,e%20inclusi%C3%B3n%20constitucional%20para%20ellos>.

8 ANEXOS

8.1 Anexos A: Instrumento recolección de datos-FICHA DE OBSERVACIÓN



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

TEMA: Juegos tradicionales para el desarrollo de la Interculturalidad en los estudiantes del quinto grado de la Unidad Educativa ‘21 de Abril’, parroquia Flores, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período académico 2022-2023

LUGAR: Unidad Educativa “21 de Abril”

CURSO: 5to. Grado A

FECHA: 18 -19 de enero 2023

TIEMPO: 12 horas

Aspectos a observar	Siempre	Casi Siempre	Algunas veces	Nunca
Demuestra una actitud de reconocimiento y respeto hacia niños de diferentes culturas durante los juegos				
Con qué frecuencia los estudiantes practican los juegos tradicionales				
Durante la ejecución juegos tradicionales los estudiantes muestran interés				
El estudiante disfruta participar en juegos tradicionales				
Los estudiantes manifiestan agrado ante otras culturas				
Demuestra aprecio a compañeros de otros grupos culturales				
Los estudiantes prefieren los videojuegos en sus tiempos libres				
Los estudiantes interactúan con mayor fluidez cuando la enseñanza es a base de juegos tradicionales				
Los estudiantes muestran interés por conocer juegos tradicionales propios de la parroquia Flores				
Los estudiantes sienten vergüenza cuando les piden que hablen de su cultura				

8.2 Anexos B: Evidencia estudio de campo



8.3 Anexos C: Aprobación del perfil del proyecto (Resolución del HCD de Facultad).



DIRECCIÓN ACADÉMICA
VICERRECTORADO ACADÉMICO



LINACH-RGF-01-04-02.07

ACTA DE APROBACIÓN DEL PERFIL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

Facultad: CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
Carrera: EDUCACIÓN BÁSICA.

1. DATOS INFORMATIVOS DEL ESTUDIANTE

Apellidos: Quínllí Abarca

Nombres: María Fernanda

C.I / Pasaporte: 0603634627

Estudiante de la carrera de: Educación Básica.

Título del Proyecto de Investigación: Juegos tradicionales para el desarrollo de la interculturalidad en los estudiantes del quinto grado de la Unidad Educativa "21 de Abril", Parroquia Flores, Cantón Riobamba, Provincia de Chimbarazo, periodo académico 2022-2023.

Dominio Científico: Desarrollo socioeconómico y educativo para el fortalecimiento de la institucionalidad democrática y ciudadana

Línea de Investigación: Ciencias de la Educación y Formación profesional/no profesional

Fecha: 13 de junio del 2022

En la Ciudad de Riobamba, a los **trece días del mes de junio del 2022** se reúnen los Miembros de la Comisión de Carrera, quienes luego de haber revisado y analizado la petición presentada por el estudiante y dando cumplimiento a los criterios metodológicos exigidos por la carrera, emiten el **ACTA DE APROBACIÓN** del perfil del proyecto de investigación titulado **Juegos tradicionales para el desarrollo de la interculturalidad en los estudiantes del quinto grado de la Unidad Educativa "21 de Abril", Parroquia Flores, Cantón Riobamba, Provincia de Chimbarazo, periodo académico 2022-2023** y se autoriza su desarrollo.



MANUEL JOAQUÍN
MACHADO SOTOMAYOR

PhD. Manuel Joaquín Machado Sotomayor
DIRECTOR CARRERA.



JOSE FELIX
ROSERO

Mgs. Félix José Rosero López
MIEMBRO DE LA COMISIÓN DE CARRERA.



EDGAR ALBERTO
MARTÍNEZ ARCOS

PhD. Edgar Alberto Martínez Arcos
MIEMBRO DE LA COMISIÓN DE CARRERA.



PATRICIA
ELIZABETH
VERA RUBIO

Mgs. Patricia Elizabeth Vera Rubio
MIEMBRO DE LA COMISIÓN DE CARRERA.