



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE



INSTITUTO DE POSTGRADO

MAESTRÍA EN GESTIÓN DE LA CALIDAD EN EDUCACIÓN

“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”.

DIRECTORA:

Ph.D Nhora Benítez Bastidas

AUTOR:

Jorge Humberto Perugachi Ayala

IBARRA - ECUADOR

2018

APROBACIÓN DEL TUTOR

En calidad de tutor del Trabajo de Grado, presentado por Jorge Humberto Perugachi Ayala, para optar por el grado de Magíster en Gestión de la Calidad, de la educación doy fe que dicho trabajo reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del jurado examinador que se designe.

En Ibarra, a los 26 días del mes de junio de 2018



Ph.D Nhora Benítez Bastidas
C.I. 1002356739

APROBACIÓN DEL JURADO

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.

Por: Jorge Humberto Perugachi Ayala

Trabajo de Grado de Maestría aprobado en nombre de la Universidad Técnica del Norte, por el siguiente Jurado:



Ph.D Nhora Benítez Bastidas



Msc. Raúl Clemente Cevallos

AUTORÍA

Yo, Jorge Humberto Perugachi Ayala, declaro bajo juramento que el trabajo aquí descrito es de mi autoría, que no ha sido previamente presentada para ningún grado, ni calificación profesional, que he consultado referencias bibliográficas que se incluyen en este documento y que todos los datos presentados son resultado de mi trabajo.



Jorge Humberto Perugachi Ayala
C.I. 1714738828



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
INSTITUTO DE POSGRADO
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA



AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA
UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

La Universidad Técnica del Norte dentro del proyecto Repositorio Digital Institucional, determinó la necesidad de disponer de textos completos en formato digital con la finalidad de apoyar los procesos de investigación, docencia y extensión de la información dentro de la Universidad.

Por medio del presente documento dejo sentada mi voluntad de participar en este proyecto, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO	
Cédula de Identidad:	1714738828
Apellidos y Nombres:	Jorge Humberto Perugachi Ayala
Dirección:	Ibarra
Email:	jorgeperu_2011@hotmail.com
Teléfono	0996632782
DATOS DE LA OBRA	
Título:	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
Autor:	Jorge Humberto Perugachi Ayala
Fecha:	2018-06-25
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
Programa:	PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO <input checked="" type="checkbox"/>
Título por el que opta:	Magíster en Gestión de la Calidad en Educación
Asesor/director	Ph.D Nhora Benítez Bastidas

2. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

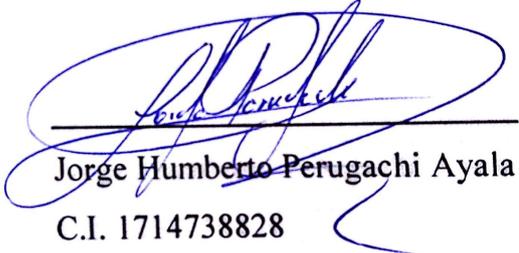
Yo, Jorge Humberto Perugachi Ayala, con número de cédula de ciudadanía No. 1714738828 en calidad de autor y titular de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de grado descrito anteriormente, hago la entrega del ejemplar respectivo en formato digital en la Biblioteca de la Universidad con fines académicos, para ampliar la disponibilidad del material y como apoyo a la educación, investigación y extensión; en concordancia con la Ley de Educación Superior Artículo 144.

3. CONSTANCIAS

El autor manifiesta que la obra objeto de la presente autorización es original y se desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto, la obra es original y que es el titular de los derechos patrimoniales, por lo que asume la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, 25 de junio de 2018

EL AUTOR:



Jorge Humberto Perugachi Ayala
C.I. 1714738828



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE



**CESIÓN DE DERECHOS DEL AUTOR DEL TRABAJO DE GRADO A
FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

Yo, Jorge Humberto Perugachi Ayala, con cédula de ciudadanía No. 1714738828 manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Técnica del Norte los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autor (es), del trabajo de grado denominado: **“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”** que ha sido desarrollado para optar por el título de Magíster en Gestión de la Calidad de la Educación de la Universidad Técnica del Norte, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente.

En mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago la entrega del trabajo final en formato digital a la Biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.


Jorge Humberto Perugachi Ayala
C.I. 1714738828

DEDICATORIA

Concretar uno de los objetivos de mi carrera académica se convierte en un ejemplo para mi familia y a su vez en un incentivo para todos quienes se propongan un objetivo en la vida.

“Los hijos nos despiertan el espíritu del conocimiento”

Jorge Humberto Perugachi Ayala

RECONOCIMIENTO

Llegar a este nivel se veía como un objetivo inalcanzable pero se hizo realidad gracias al apoyo de Marcela, mi amada esposa que fue, es y será siempre un pilar fundamental para alcanzar mis sueños juntamente con Belinda, Sofía, Jorge y Piter, la razón de mi existir.

Gracias a mis hermanos y mis padres que siempre me inculcaron la confianza, esfuerzo, sacrificio, respeto entre muchos valores que me han convertido en quien soy.

Agradezco también a todos quienes formaron parte de este proceso educativo, docentes, compañeros y a la Universidad Técnica del Norte, destacada Institución educativa que me brindo la oportunidad de ser un profesional en Educación Física y hoy en día por intermedio del Instituto de Postgrado alcanzar la maestría que fue uno de mis objetivos académicos.

Mi agradecimiento sincero y profundo a la Ph.D Nhora Benitez, por su amistad, consejos, sugerencias y sus palabras de aliento para que cada día sea un mejor profesional.

Finalmente mi agradecimiento al Dr. Raúl Cevallos por sus comentarios, sugerencias y aporte valioso a este proyecto de investigación que hoy constituye un documento de utilidad profesional.

Jorge Humberto Perugachi Ayala

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
INSTITUTO DE POSGRADO

**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”**

Autor: Jorge Humberto Perugachi Ayala

Tutora: Ph.D Nhora Benítez Bastidas

Año: 2018

RESUMEN

El juego es la actividad preferida por los infantes, además de ser el método de enseñanza-aprendizaje más utilizado por los docentes en tempranas edades. En Ecuador, país pluricultural, multiétnico y megadiverso, los juegos tradicionales representan la identidad y cultura de este territorio. Actualmente, la globalización, el desarrollo tecnológico, entre otros factores, han puesto en riesgo de desaparición a los juegos tradicionales que por su esencia, se transmiten oralmente de generación en generación. Esta investigación tuvo como objetivo general implementar los juegos tradicionales acorde al origen de los estudiantes como estrategia para fomentar la interculturalidad, a través de la asignatura de Educación Física en el tercer año de Educación Básica paralelo “A” de la Escuela Municipal Cayambe, año lectivo 2017-2018. Entre los referentes teóricos se destacan Álvarez (2010), Leiva (2017), Tigreros (2002), Ministerio del Deporte (2010) y Ministerio de Educación (2016). La metodología de investigación fue mixta enmarcada en la teoría fundamentada por Hernández, Fernández y Baptista (2014). El tipo de investigación fue descriptivo, dentro de un diseño experimental y etnográfico. Las técnicas empleadas fueron la encuesta, entrevista, registro de observación y documental. En conclusión, la implementación de los juegos tradicionales a través de la aplicación de la unidad didáctica en la asignatura de Educación Física, fomentó la interculturalidad de los estudiantes, así como su interés por conocer más acerca de éstos.

Palabras clave: juegos tradicionales, interculturalidad, educación física

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
INSTITUTO DE POSGRADO
PROGRAMA DE MAESTRÍA

**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”**

Autor: Jorge Humberto Perugachi Ayala

Tutora: Ph.D Nhora Benítez Bastidas

Año: 2018

ABSTRACT

Game is the preferred activity for infants, in addition to being the teaching-learning method most used by teachers in early ages. In Ecuador, a pluricultural, multi-ethnic and mega-diverse country, traditional games represent the identity and culture of this territory. Currently, globalization, technological development, among other factors, have put at risk of disappearance the traditional games that, by their essence, are transmitted orally from generation to generation. The general objective of this research was to implement the traditional games according to the origin of the students as a strategy to promote interculturality, through the subject of Physical Education in the third year of Basic Education "A" of the Escuela Municipal Cayambe, academic year 2017-2018. Among the theoretical references are Álvarez (2010), Leiva (2017), Tigreros (2002), Ministerio del Deporte (2010) and Ministerio de Educación (2016). The research methodology was mixed, framed in the theory based on Hernández, Fernández and Baptista (2014). The type of research was descriptive, within an experimental and ethnographic design. The techniques used were the survey, interview, observation register and documetary analysis. In conclusion, the implementation of traditional games through the application of the didactic unit in the subject of Physical Education, encouraged the interculturality of the students, as well as their interest to know more about them.

Keywords: traditional games, interculturality, physical education

INTRODUCCIÓN

Los juegos tradicionales dentro del currículo nacional de Educación Física¹ en el nivel de Educación Básica Elemental plantea incluirlos acorde al lugar en el cual se encuentra ubicada la institución educativa, permitiendo así fortalecer la interculturalidad entre educandos, fortaleciendo la identidad cultural y la puesta en valor a las costumbres y tradiciones de los pueblos y nacionalidades ecuatorianas.

En este contexto, la presente investigación plantea la implementación en el currículo institucional de la Escuela de Educación Básica “Municipal Cayambe”, la práctica de los juegos tradicionales, tomando en cuenta la diversidad de la población de los educandos. Por tanto, se incluye una unidad didáctica de juegos tradicionales, con la finalidad de fomentar la interculturalidad de una manera participativa y constructivista en relación a los criterios del modelo actual, para comprender la realidad del contexto.

En consecuencia el presente trabajo de investigación se estructura de los siguientes capítulos:

Capítulo I: El Problema

Contiene el problema de investigación, el cual se describe de manera detallada con el análisis de causas y consecuencias del mismo. Se efectuó el planteamiento y formulación del problema y, en base al contexto, se describió la justificación y viabilidad del proyecto investigativo. Se determina el objetivo general y los objetivos específicos, conjuntamente con las preguntas de investigación.

¹ El currículo de Educación Física vigente desde 2016 tiene como objetivo que el estudiante se reconozca como sujeto multidimensional (corporal, motriz, emocional, sensible, intelectual, espiritual y social), en interacción y construcción con otros.

Capítulo II: Marco referencial

Describe las bases teóricas que sustentan la investigación, teniendo como soporte libros, investigaciones, artículos científicos y publicaciones en Internet. Estos documentos fueron analizados y plasmados en el informe final de la investigación con el fin de que el lector se sumerja en el tema.

Capítulo III: Marco metodológico

En este capítulo se menciona la metodología utilizada en esta investigación; es decir, el tipo de investigación, los métodos, el diseño investigativo, las técnicas e instrumentos utilizados para la recolección de datos del grupo de estudio, además del proceso de investigación.

Capítulo IV: Análisis e interpretación de datos

Se utilizaron varias técnicas de recolección de datos como la encuesta, entrevista, registro de observación y documental. Los resultados obtenidos se encuentran en este capítulo con el respectivo análisis en relación a los objetivos planteados en esta investigación.

Capítulo V: Propuesta

La propuesta de esta investigación incluye una unidad didáctica en la asignatura de Educación Física con una duración de siete semanas con el fin de ser incluida en el currículo anual de la materia mencionada. Se detallan los juegos

tradicionales acorde al origen de los estudiantes que forman parte de la unidad didáctica.

Capítulo VI: Conclusiones y recomendaciones

Finalmente, se incluyen las conclusiones y recomendaciones en referencia a la investigación.

Capítulo VII: Referencias Bibliográficas

ÍNDICE DE CONTENIDOS

APROBACIÓN DEL TUTOR.....	II
APROBACIÓN DEL JURADO.....	III
AUTORÍA.....	IV
AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE.....	V
CESIÓN DE DERECHOS DEL AUTOR DEL TRABAJO DE GRADO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE.....	VII
DEDICATORIA.....	VIII
RECONOCIMIENTO.....	IX
RESUMEN.....	X
ABSTRACT.....	XI
INTRODUCCIÓN.....	XII
1. CAPÍTULO I EL PROBLEMA.....	5
1.1. Planteamiento del problema.....	5
1.2. Formulación del problema.....	7
1.3. Justificación de la investigación.....	7
1.4. Objetivos de la investigación.....	9
1.4.1. Objetivo general.....	9
1.4.2. Objetivos específicos.....	9
1.5. Preguntas directrices.....	10
2. CAPÍTULO II MARCO REFERENCIAL.....	11
2.1. Antecedentes.....	11
2.2. Marco Teórico.....	13
2.2.1. La diversidad cultural y su importancia en la educación.....	13
2.2.1.1. Definición de cultura.....	13
2.2.1.2. Identidad cultural.....	15
2.2.1.3. Rasgos folklóricos.....	176

2.2.1.4. Transmisión oral.....	17
2.2.1.5. Aculturación como un fenómeno psicosocial.....	18
2.2.1.6. La interculturalidad como recurso de aprendizaje mutuo.....	19
2.2.2. Juegos Tradicionales.....	21
2.2.2.1. Origen y definición de juego.....	21
2.2.2.2. Definición de juegos tradicionales.....	23
2.2.2.3. Beneficios de los juegos tradicionales.....	24
2.2.2.4. Los juegos tradicionales en el Ecuador.....	25
2.2.2.5. Clasificación de los juegos tradicionales en la región Sierra...	25
2.2.3. Educación.....	27
2.2.3.1. Definición e inicios de la educación en el Ecuador.....	27
2.2.3.2. La asignatura de Educación Física como parte del currículo..	29
2.2.3.3. Planificación de la asignatura de educación física para el tercer año de educación básica.....	30
2.2.3.4. Asignatura de Educación física como eje de interculturalidad.	34
2.3. Marco Legal.....	36
3. CAPÍTULO III MARCO METODOLÓGICO.....	38
3.1. Descripción del área de estudio.....	38
3.2. Tipo de investigación.....	40
3.3. Métodos de investigación.....	40
3.4. Población.....	41
3.5. Diseño metodológico.....	42
3.6. Procedimiento.....	43
3.7. Técnicas e instrumentos de investigación.....	45
4. CAPÍTULO IV ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS.....	47
4.1. Análisis de la encuesta.....	47
4.1.1. Datos informativos.....	47
4.2.2. Actividades recreativas extraescolares.....	53
4.1.3. Actividad recreativa en la escuela.....	60

4.1.4. Juegos tradicionales e interculturalidad.....	64
4.2. Análisis de la entrevista.....	66
4.3. Análisis del registro de observación.....	69
4.3.1. Ficha de observación 1.....	69
4.3.1. Ficha de observación 2.....	71
4.4. Análisis documental.....	75
5. CAPÍTULO V PROPUESTA.....	77
5.1. Presentación.....	77
5.2. Justificación.....	78
5.3. Beneficiarios.....	78
5.4. Plan de Unidad Didáctica.....	79
5.4.1. Actividades para la primera, segunda y tercera semana.....	80
5.4.2. Actividades para la cuarta semana.....	82
5.4.3. Actividades para la quinta y sexta semana.....	84
5.4.4. Actividades para la séptima semana.....	86
5.5. Juegos tradicionales acorde al origen de los estudiantes.....	97
5.5.1. Juegos tradicionales de Cayambe.....	97
5.5.2. Juegos tradicionales de Otavalo.....	130
5.5.3. Juegos tradicionales de El Carmen.....	132
5.5.4. Juegos tradicionales de Latacunga.....	133
5.5.5. Juegos tradicionales de Ibarra.....	134
5.5.6. Juegos tradicionales de Quito.....	135
5.5.7. Juegos tradicionales de Colombia.....	136
5.5.8. Juegos tradicionales de Tena.....	137
6. CAPÍTULO VI CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	138
6.1. Conclusiones.....	138
6.2. Recomendaciones.....	139
7. CAPÍTULO VII REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	140

ANEXOS.....	147
Anexo 1 Formato de encuesta.....	148
Anexo 2 Formato de entrevista.....	152
Anexo 3 Formato de ficha de observación 1.....	153
Anexo 4 Formato de ficha de observación 2.....	155
Anexo 5 IMC niños.....	157
Anexo 6 IMC niñas.....	158
Anexo 7 Certificado URKUND.....	160

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Juegos autóctonos de la serranía ecuatoriana.....	26
Tabla 2 Bloque curricular 1	32
Tabla 3 Criterio de evaluación 1	33
Tabla 4 Criterio de evaluación 2.....	33
Tabla 5 Criterio de evaluación 7 para bloque transversal	34
Tabla 6 Criterio de evaluación 8 para bloque transversal	34
Tabla 7 Criterio de evaluación 9 para bloque transversal	34
Tabla 8 Población	43
Tabla 9 Total de personas que asisten al tercer año de EGB; según autoidentificación étnica ...	50
Tabla 10 Promedio comparativo respecto a cada estudiante	74
Tabla 11 Promedio comparativo respecto al indicador intercultural	75

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 Tipos de aculturación.....	19
Gráfico 2 Bloques curriculares del área de Educación Física.....	30
Gráfico 3 Objetivos generales del área de educación física.....	31
Gráfico 4 Objetivos específicos de la básica elemental del área de educación física.....	31
Gráfico 5 Ruta de la interculturalidad por medio del deporte.....	35

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. Planteamiento del problema

En la región sierra del Ecuador, los juegos tradicionales son la representación de pueblos que habitan en ésta. A través de ellos, se resalta las expresiones y características que los diferencian de las demás regiones, mismas que han sido transmitidas de generación en generación y buscan su preservación en el tiempo. Sin embargo, el ritmo de vida actual, el desarrollo tecnológico, la influencia de otras culturas, la migración, el factor económico, la globalización, entre otros, ha generado un cambio en el estilo de vida de estos pueblos, permitiendo que poco a poco se pierdan ciertas características, costumbres, tradiciones o rituales propios de éstos, entre ellos, los juegos tradicionales.

La actividad lúdica, siempre será una actividad trascendente en los niños y el eje donde se desarrollan sus capacidades motrices. Lo que marca la diferencia de los juegos actuales con los tradicionales, es la implementación de la tecnología; hoy en día, es muy común el uso de celulares o tabletas en los infantes, dejando de lado el juego en la calle, con los vecinos y amigos, aquellos juegos donde las reglas se las discutía en grupo y no hacía falta el uso de materiales complejos; los juegos de los abuelos permitían una mayor convivencia.

En los Centros de Educación General Básica, la asignatura de educación física, se centra en la fomentar actividades que implican esfuerzo físico, omitiendo el juego como estrategia de aprendizaje para desarrollar destrezas.

En el Distrito de Educación Cayambe - Pedro Moncayo se encuentra la Escuela de Educación Básica Municipal Cayambe, la misma que fue creada el 25 de agosto del 2005, cuenta con 476 estudiantes actualmente, distribuidos de primero a décimo año de educación básica, representando al 5,6% de la población estudiantil del cantón Cayambe. El tercer año de Educación Básica de la Escuela Municipal Cayambe cuenta con 25 educandos, de los cuales, el 4% proceden de Colombia, el 8% de la Región Amazónica, 12% del Litoral y un 76% de la Región Sierra; por lo tanto, se convierte en un ambiente de interculturalidad y en un reto de convivencia y cooperación entre estudiantes y docentes.

Los juegos tradicionales se convierten en la estrategia más trascendente y entretenida al existir educandos de diferentes regiones. Según Lavega (2011) “la incorporación del juego deportivo tradicional en la escuela ofrece al profesor de educación física un abanico extraordinario de posibilidades para poner en valor la motricidad en relación a rasgos distintivos de la cultura local” (pág. 1). Además, García López y otros (2000) afirman que:

Los aspectos educativos, lúdicos, motivadores, el valor cultural que tienen (juegos populares y tradicionales), la riqueza de acción motriz que poseen, la permeabilidad en sus reglas, las posibilidades de desarrollar en chicos y chicas la creatividad, etc., hacen del juego el medio ideal para el desarrollo del currículum de Educación Física Escolar (p. 8).

El rol del docente es esencial en la puesta en valor de los juegos tradicionales, a través de su incorporación en la jornada laboral, tal y como lo han mencionado los autores anteriores. Sin duda los juegos fomentan la interculturalidad y coadyuvan al desarrollo no solo de competencias, sino de una formación integral en los infantes, debido a la variedad de actividades que se desprenden al practicarlos.

En la Escuela Municipal Cayambe se ha evidenciado la ausencia en la práctica de juegos tradicionales, no solo durante la hora de educación física, sino también en la hora de receso. Fuera de la escuela es común observar a los niños inmersos en la tecnología, dentro de la ciudad, no se observan a los infantes en los parques, o jugando en la calle, y si este es el caso, no son juegos tradicionales, sino juegos culturalmente exógenos.

En tal razón, es necesario realizar una intervención en la escuela Municipal Cayambe, con los estudiantes pertenecientes al tercer año de educación básica paralelo “A”, a través de la inclusión de los juegos tradicionales acorde al origen de los educandos dentro de la malla curricular, como herramienta pedagógica que permita el fomento a la interculturalidad, el desarrollo de destrezas y capacidades motrices, la convivencia sana y divertida entre compañeros, el fortalecimiento de relaciones afectivas entre los mismos, además del cumplir con los objetivos planteados para la materia de educación física.

1.2. Formulación del problema

¿En qué medida los juegos tradicionales contribuirán al fomento de la interculturalidad, acorde al lugar de origen de los estudiantes del tercer año paralelo “A” de la Escuela de Educación Básica Municipal Cayambe en el segundo quimestre del año lectivo 2017-2018?

1.3. Justificación de la investigación

En la actualidad, se evidencia la importancia del fortalecimiento de las manifestaciones culturales, el rescate y puesta en valor de ciertas expresiones o características que por el pasar del tiempo y varios factores influyentes, han causado la desaparición o extinción de estos rasgos culturales. Los juegos

tradicionales forman parte de la identidad y cultura ecuatoriana, propia de cada nacionalidad o pueblo kichwa, como lo señala Lavega citado por Munuera y otros (2003) “aproximarse al juego tradicional es acercarse al folklore, a la ciencia de las tradiciones, costumbres, usos creencias y leyendas de una región, resulta difícil disociar al juego tradicional del comportamiento humano” (p. 206).

Los juegos tradicionales como dispositivo cultural se encuentran en riesgo de desaparición; la tecnología, la globalización y la aculturación, entre otros factores, han sido la causa de escasa práctica de estos juegos en la actualidad. La cultura tiene como esencia la transmisión oral, característica que no se ha producido con el fin de preservar los mencionados juegos.

A través de esta investigación se pretende incorporar dentro de la malla curricular de la materia de Educación Física del tercer año de Educación Básica paralelo “A” de la Escuela Municipal Cayambe a los juegos tradicionales acorde al origen de los estudiantes como estrategia de enseñanza-aprendizaje, para el desarrollo de competencias, destrezas y habilidades de los estudiantes.

Se justifica esta investigación debido a que se busca fomentar la convivencia entre los niños, fortaleciendo este rasgo cultural, y, a través de este, lograr el desarrollo de todas las áreas que implican la realización de los juegos tradicionales, tales como: psicomotriz, social y física, dentro de un ambiente sano, alejado de la tecnología.

Este trabajo de investigación favorecerá a los estudiantes, tanto en la actividad curricular y extracurricular por cuanto aprenderán nuevos juegos que podrán ser puestos en práctica con sus hermanos y vecinos y continuar con la tradición oral. También será de beneficio para su salud, ya que al ser juegos que se realizan

completamente al aire libre, mejorarán sus habilidades físicas, lo que conlleva a tener una mejor calidad de vida.

El proyecto de investigación es factible en todas las áreas, debido al interés de parte de la Institución educativa para la realización de éste.

1.4. Objetivos de la investigación

1.4.1. Objetivo general

Implementar los juegos tradicionales acorde al origen de los estudiantes como estrategia para fomentar la interculturalidad, a través de la asignatura de Educación Física en el tercer año de Educación Básica paralelo “A” de la Escuela Municipal Cayambe, año lectivo 2017-2018.

1.4.2. Objetivos específicos

1. Analizar los juegos que desarrollan los estudiantes de tercer año de educación básica paralelo “A” y su nivel de contribución a la interculturalidad.
2. Seleccionar y caracterizar los juegos tradicionales de acuerdo a la nacionalidad y/o pueblo de los educandos del tercer año de educación básica paralelo “A”.
3. Diseñar una guía didáctica de juegos tradicionales acorde al pueblo de origen de los estudiantes, para implementarla en el bloque curricular de la asignatura de Educación física.

4. Ejecutar los juegos tradicionales según la planificación de la asignatura de Educación Física, en el segundo quimestre del año lectivo 2017 – 2018.
5. Evaluar el nivel de contribución de los juegos tradicionales al mejoramiento de las relaciones interculturales, en el segundo quimestre del año lectivo 2017 – 2018.

1.5. Preguntas directrices

1. ¿Cuáles son los juegos tradicionales que desarrollan actualmente los educandos del tercer año y en qué medida aportan a la interculturalidad?
2. ¿Cuáles son los juegos tradicionales de los estudiantes, de acuerdo a su nacionalidad y/o pueblo de origen”?
3. ¿Qué herramienta didáctica permitiría la inclusión de los juegos tradicionales en la asignatura educación física?
4. ¿Cómo ejecutar los juegos tradicionales entre los estudiantes del tercer año, paralelo “A”?
5. ¿Cuál es el nivel de contribución de los juegos tradicionales al desarrollo de la interculturalidad, en el segundo quimestre del año lectivo 2017 – 2018?

CAPÍTULO II

MARCO REFERENCIAL

2.1. Antecedentes

El juego es tan antiguo como la historia del ser humano, y como lo expresa el autor anteriormente mencionado, el juego está ligado a la cultura. Plath (2003) asegura que no se podría determinar con seguridad en qué punto de la larga historia del hombre, éste empezó a jugar, tomando en cuenta que muchos de los juegos que son practicados hasta hoy, no han sufrido transformaciones tras miles de años. Huizinga (2000) en su obra *Homo Ludens*, se expresa sobre el juego:

Así es, por lo menos, como se nos presenta el juego en primera instancia: como un *intermezzo* en la vida cotidiana, como ocupación en tiempo de recreo y para recreo. Pero, ya en esta, su propiedad de diversión regularmente recurrente, se convierte en acompañamiento, complemento, parte de la vida misma en general. (pp. 21-22)

El juego es parte esencial dentro del crecimiento del ser humano, sin distinción de edades, género y etnias. Cada juego tiene normas consuetudinarias, formas de organización, pautas a seguir, permitiendo a los participantes el desarrollo de habilidades físicas y mentales. A la vez, el juego propicia la interacción social entre grupos afines, obteniendo una visión más clara del mundo, de su cuerpo y sus capacidades.

Durante la etapa preescolar y escolar, el juego es el principal actor en la formación de competencias de los infantes, ya que además de los aspectos ya mencionados, el niño aprende a convivir en sociedad, fortalece sus destrezas,

forma su personalidad y se interrelaciona con los demás. Como lo señala el currículo de Educación Inicial elaborado por el Ministerio de Educación (2014):

El juego, como principal estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en este nivel, es una actividad innata de los niños que puede tomar múltiples formas y que va cambiando con la edad. Cuando juegan, los niños se involucran de manera integral -con cuerpo, mente y espíritu-, están plenamente activos e interactúan con sus pares, con los adultos y con el medio que les rodea (p. 41).

Los juegos tradicionales son expresiones de cada cultura, como lo afirma Bantulà y Mora (2005) se transmiten de forma oral “donde el cuerpo constituye la pieza clave del movimiento sin una excesiva reglamentación ni complejidad del material utilizado” (pág. 29) . El Ecuador definido como un país multiétnico, pluricultural y megadiverso, posee características especiales que lo diferencian, evidenciando juegos tradicionales por cada región, pueblo o nacionalidad. Martínez (2017) asegura “que los juegos tradicionales muestran la creatividad de las comunidades, puesto que se pueden inventar pasatiempos a partir de elementos comunes, como varitas de madera, piedras sogas, entre otros”.

En la actualidad, se vive un proceso de aculturación, todo esto se debe principalmente, entre otros factores, al desarrollo de la tecnología. Sin embargo, en Ecuador, con la reforma a la Constitución de la República en el año 2008, en el artículo 21 y 57 se fomenta la cultura, la recuperación de la identidad de cada pueblo y nacionalidad otorgándoles derechos e incorporando leyes, normas y disposiciones que permitan la preservación de éstas.

Un claro ejemplo de ello, se constata en el documento de Actualización y Fortalecimiento Curricular de Educación General Básica y Bachillerato elaborado por el Ministerio de Educación (2012), dentro del área de Educación Física, en

donde se han incorporado los juegos tradicionales, expresando como uno de los objetivos: “Iniciar el conocimiento, rescate y práctica de los juegos populares y tradicionales para hacer de la actividad física un medio idóneo de preservación de la cultura y de la salud” (p. 33). A pesar de ello, el rescate de estos juegos no se visualiza en las jornadas escolares, ni en las actividades fuera de las aulas.

2.2. Marco Teórico

2.2.1. La diversidad cultural y su importancia en la educación

Dentro de este tema, se expone la definición de la cultura, sus principales aspectos como la transmisión oral que va ligada a la diversidad cultural, además de la estrecha relación con la educación y la importancia de la interculturalidad dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.2.1.1. Definición de cultura

La definición de cultura es polivalente, es un término al cual se le ha dado infinidad de usos así como lo explica García (2015) “analizar el origen y la etimología del concepto cultura permite entender la complejidad y las diferentes tonalidades que, según la evolución del pensamiento humano a partir de la segunda mitad del siglo XVIII, ha ido formándose sobre esta acepción.”. Asimismo, etimológicamente la autora señala que la palabra cultura “procede del latín “*cultus*” derivado de “*colere*”, que significa cultivar. Similar definición se indica en el Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española (2017), en donde cultura tiene como primer significado ‘cultivar’, y luego como “conjunto de modos de vida y costumbres, conocimientos y grado de desarrollo artístico, científico, industrial, en un época o grupo social”.

Existen definiciones sobre cultura, sin embargo, la primera definición de este término se le atribuye a Tylor (1871), quien expresa que cultura es: “el complejo total que incluye conocimiento, creencia, arte, moral, ley, costumbre y otras aptitudes y hábitos adquiridos por el hombre como miembro de la sociedad”. Con el pasar del tiempo, el significado de esta palabra no varía en fondo, así como lo expresa Harris (1997) “cultura es el conjunto aprendido de tradiciones y estilos de vida, socialmente adquiridos, de los miembros de una sociedad, incluyendo sus modos pausados y repetitivos de pensar, sentir y actuar, es decir, su conducta” (p. 20).

Dentro de esta definición, se asocia a la cultura con el comportamiento, tal como lo señala también el denominado padre de la psicología Freud (1999), quien indica que la cultura “designa la suma de las producciones e instituciones que distancia nuestra vida de la de nuestros antecesores animales y que sirven a dos fines: proteger al hombre contra la naturaleza y regular las relaciones de los hombres entre sí”.

En referencia a lo expresado por los autores, la cultura es todo lo que el ser humano ha desarrollado a través de los años, transmitida de generación en generación, relevando innumerables aspectos de comportamiento, entre ellos, hábitos, costumbres, rituales, alimentación, vestimenta, lengua, forma organizacional, entre otros que definen a un grupo social. Así como lo indica Cassirer (1965) “la cultura humana, tomada en su conjunto, puede ser descrita como el proceso de la progresiva autoliberación del hombre. El lenguaje, el arte, la revelación, la ciencia constituyen las varias fases de este proceso” (p. 333).

Cevallos (2018) define a la cultura dentro de tres parámetros, el primero: natural, por ejemplo las artesanías realizadas manualmente como las esteras de cabuya; el segundo: social, ejemplificado en los bailes típicos como los que se realizan en la fiesta del Inti Raymi o en los juegos tradicionales (Cfr. P.26) ; y el tercero: espiritual, relacionado a la mente por ejemplo el shamanismo.

En sí, la cultura nos permite vivir en sociedad, compartiendo características en común y creando una identidad para cada grupo social. A través de la cultura se define al ser humano, con rasgos distintivos aprendidos de manera empírica y transmitidos oralmente y que son de conocimiento de toda la comunidad. No hay pueblo donde solo existan necesidades primarias sin cultura, y es precisamente ésta, la que diferencia a cada grupo de personas en cada territorio.

2.2.1.2. Identidad cultural

La identidad cultural no es una definición, son todos los aspectos o características que encierran a un grupo social y se alimenta de forma continua, llevando estos conocimientos de generación en generación. El profesor Ignacio González Varas citado por Pimenta (2015) expresa que:

La identidad cultural de un pueblo viene definida históricamente a través de múltiples aspectos en los que se plasma su cultura, como lengua, instrumento de comunicación entre los miembros de una comunidad, las relaciones sociales, los ritos y ceremonias propias, o los comportamientos colectivos, esto es, los sistemas de valores y creencias (p. 2).

A la vez, Cardozo (2017) señala que “la identidad cultural está ligada a la historia y al patrimonio cultural, [...] no existe sin la memoria, sin la capacidad de reconocer el pasado, sin elementos simbólicos o referentes que les son propios y que ayudan a construir el futuro” (p. 74).

En sí, la identidad cultural es el resultado de la historia de un pueblo, y de todos los procesos y transformaciones que éste haya atravesado en su recorrido. Moreno (2008) afirma que la identidad de un pueblo no solo se mide por sus componentes históricos y culturales, sino también influye su espacio geográfico,

ya que este condiciona las actividades económicas, formas de vida y organización y la adaptación a la definida al área geográfica donde se encuentren (p. 24).

La cultura es dinámica y el mundo se encuentra inmerso en un proceso de globalización, por lo que, actualmente es difícil mantener la identidad de un pueblo, se van perdiendo ciertos rasgos o características, sin embargo, es importante mantener las costumbres y tradiciones siempre y cuando no limiten su calidad de vida y éste está en pro de mejora.

2.2.1.3. Rasgos folklóricos

Para caracterizar los fenómenos culturales es necesario comprender que son el resultado de un proceso, mas no de manifestaciones estáticas. En tal motivo, Cortázar (1959) ha definido siete rasgos caracterizadores del folklore. El primer rasgo no es privativo del individuo, sino por el contrario es colectivo, socializado y vigente. El segundo rasgo se define en el ser popular, como el espíritu del pueblo. El tercer rasgo caracteriza al folklor como empírico y espontáneo, transmitidos por medios no escritos, ni institucionalizados, argumento que define al cuarto rasgo, relacionando al folklor con la transmisión oral que sobrevive en la memoria colectiva en medio del modo de vida actual. El quinto rasgo define al folklor como funcional, a través del arraigo cultural sostenido en el tiempo integrando orgánicamente la vida del pueblo. El sexto rasgo señala al folklor como tradicional, aunque se ha olvidado el nombre de sus creadores, el pueblo lo incorpora a su cultura y en consecuencia se obtiene el séptimo y último rasgo folklórico que lo caracteriza como anónimo.

Este fenómeno es lugareño y típico, sin embargo no se puede afirmar que sea exclusivo del lugar, ni único; el pueblo selecciona, adopta, adapta y asimila los elementos culturales y los armoniza con su medio circundante. El folklore es el estímulo para reactivar el espíritu del pueblo.

2.2.1.4. Transmisión oral

La cultura de los pueblos está definida en sus características y en cómo éstas han sobrevivido al paso de los años, llegando hasta hoy de generación en generación. América Latina, llena de historia y cultura, invadida por el pueblo español en el siglo XV, aún mantiene la esencia de los grupos que habitaban antes de la llegada de los conquistadores. Tal esencia, a falta de literatura, ha sido transmitida oralmente hasta la actualidad, y es precisamente esta forma de transmisión, la que mantiene la cultura de los pueblos y nacionalidades ecuatorianas. Así como lo expresa Vansina (1985) “la tradición es la memoria de la memoria” (p. 161).

A través de la tradición oral se crea también la historia de los pueblos, como lo indica Friedemann (1997) , en África quien tiene más conocimiento dentro del grupo cultural recibe turistas con quienes comparte la tradición oral a través de los cuentos, expresan que es su convivir (Buenaventura, 1995).

Como en África, en América, en cada pueblo la tradición oral es lo que hace que la cultura prevalezca en el tiempo. Cada característica o expresión forman la identidad cultural de las comunidades, entre estas, los juegos tradicionales que, así como otros aspectos, existen gracias a la transmisión oral.

Cabrera (2006) explica que la transmisión oral en relación a los juegos tradicionales presenta ciertas dificultades a lo largo de la historia, tales como: “la desaparición (extinción); la asimilación de juegos tomados de otras culturas; reinterpretación (evolución de la significación de las formas anteriores); la creación de formas híbridas; la transformación” (p. 77). En base a este análisis, Cabrera afirma que:

Los productos tradicionales de nuestra cultura actual son el espejo de dos procesos: el proceso de preservación y el proceso de transformación constante de los productos antiguos que, permanentemente, sufren la influencia de su medio sociocultural de origen e influyen sobre el mismo (Cabrera, 2006, p. 77).

Ivic en 1986, dentro de un experimento sobre los juegos tradicionales y la trascendencia de estos en el tiempo, afirmó que se los debería incluir en la enseñanza con el fin de preservar la identidad nacional y en particular, entre los niños de colectivos inmigrantes (Cabrera, 2006) . De este modo, los juegos tradicionales se mantienen gracias a la transmisión oral de hace cientos de años y con esta investigación se pretende continuar con ello.

2.2.1.5. Aculturación como un fenómeno psicosocial

El desarrollo de la identidad étnica, como lo explica Bartolomé y otros (1998) es un proceso psicosocial ya que “proporciona explicaciones apropiadas para las interacciones en los grupos en sociedades plurales, en las cuales la apariencia, la etnicidad y el status del grupo tienen un impacto en el proceso de desarrollo de la identidad de la persona” (p. 227). En base a este análisis se deduce la cultura de cada persona.

La aculturación es un término que desde inicios de este siglo ha tomado gran fuerza en el territorio ecuatoriano debido a diversos factores, entre los más destacados, la globalización y la migración. Berry (1997) define a la aculturación como la invasión de costumbres y tradiciones entre dos culturas diferentes.

Villanueva (2001) señala que la aculturación es el transcurso en el que un individuo se aleja de su pueblo de origen para fusionarse con el grupo de acogida, y con ello, menciona cuatro tipos de aculturación:

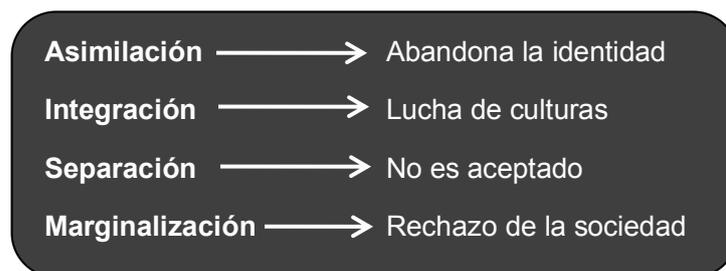


Fig 1. Tipos de aculturación

Nota: Villanueva (2001)

La aculturación se refiere al factor psicológico que conlleva este proceso, debido a que, en el caso de la migración, la persona busca la aceptación del grupo social que lo acoge y, por ende, pierde sus características de origen. En el caso de la globalización y con la tecnología actual, se evidencia una cultura global al momento de vestir, por ejemplo, usando las prendas del artista favorito del momento. Específicamente, en referencia a los pueblos kichwas, se vive un proceso de aculturación muy marcada, ya que la mayoría de estos pueblos se encuentran geográficamente en medio de la comunidad mestiza, ésta con una cultura distinta.

2.2.1.6. La interculturalidad como recurso de aprendizaje mutuo

Se vive en un mundo globalizado, donde la tecnología es el principal instrumento en las actividades cotidianas, un mundo donde la gente viaja y se estabiliza en distintos lugares lejos de su residencia original, es decir, diversidad de culturas cohesionadas, en cada sitio y en todo momento. La interculturalidad traspasa fronteras, como lo indica Álvarez (2010) un evento intercultural involucra no solamente la relación de culturas diferentes entre sí, sino también la afirmación y el respeto de la diversidad de los demás.

En el ámbito pedagógico, la interculturalidad debe ser uno de los ejes principales de aprendizaje, con el fin de lograr una convivencia armónica,

respetando las diferencias de cada uno de los estudiantes. Como lo afirma Leiva (2013), la interculturalidad en las escuelas es la forma de “formar en el respeto a todos los niños, jóvenes y mayores en una sociedad cada vez más heterogénea y plural”. El autor también señala que “la educación intercultural nutre e impregna los principios de una sociedad inclusiva, donde el referente pedagógico por excelencia es la vivencia y convivencia de diferencia cultural y social como factor de enriquecimiento educativo” (p. 13).

Alonso citado por Leiva (2017) ya hace mucho tiempo se refirió a promover la interculturalidad desde el currículo escolar, refiriéndose así:

En la práctica impulsar un modelo curricular intercultural e inclusivo, que otorgue valor a la diferencia cultural como aspecto relevante del currículo escolar, promoviendo acciones e iniciativas colaborativas y cooperativas en las aulas para acentuar la interacción entre alumnos inmigrantes y alumnos autóctonos (p. 217).

Autores como Gimeno y Pérez citados por Lluch (2014) expresan también la importancia de la inclusión de la interculturalidad en el currículo estableciendo que consiste en instaurar el proceso de análisis y reconstrucción del pensamiento, para esto se demanda iniciar de la cultura previa del estudiante y crear en la clase un espacio de acción participativa.

Es importante detallar la forma de incluir la interculturalidad en el sistema educativo, así como lo expresa Oliveras citada por Olavarri (2015), los modelos de aprendizaje de la competencia intercultural son dos:

Enfoque de las destrezas sociales: Este enfoque busca proporcionar al aprendiente herramientas que le permitan desenvolverse de forma adecuada en los encuentros interculturales a los que tenga que hacer frente, en términos de adecuación a las normas y convenciones sociales vigentes en el país de acogida. [...]. Enfoque holístico: Este modelo, en cambio, se aleja del punto de vista puramente instrumental del enfoque de las destrezas sociales y se basa en el desarrollo de destrezas que permitan al aprendiente una comprensión general

de las diferentes culturas, en relación también con su propia realidad cultural (pp. 14-15).

Con base en estos argumentos se deduce la importancia de fomentar la interculturalidad en los estudiantes, debido a que no se pretende transculturizarlos, ni aculturizarlos, sino que mantengan su cultura, pero conociendo también las de su compañero de aula, respetando entre sí sus creencias, costumbres y tradiciones, fomentando una sana convivencia en la que cada quien sea libre de expresar su identidad.

2.2.2. Juegos tradicionales

La intención de este proyecto de investigación es conservar y difundir los juegos tradicionales con el fin de fomentar la interculturalidad, por lo que a continuación se detalla el origen del juego y su definición, cómo se empiezan a practicar los juegos tradicionales y los posibles beneficios de estos para la salud mental y física y la práctica de una buena convivencia.

2.2.2.1. Origen y definición de juego

El origen del juego, es un asunto no determinado aún, varios autores aún no logran definir si primero existió la cultura y luego el juego, o si la una es consecuencia de la otra o viceversa en los dos casos. Huizinga (2000) asegura que: “el juego es más antiguo que la cultura” y también afirma que “la cultura nace en forma de juego; en su origen, la cultura se juega”. Caillois (2001) contrario a Huizinga, expresa que el juego es un residuo de la cultura.

Grandjouan citado por Parbelas (2001) indica que “el culto, el trabajo y el juego se formaban al mismo tiempo” (p. 278). No cabe duda que el juego ha estado presente desde tiempos muy remotos, y también a este lo referencian con la

educación como lo afirman los autores Bantulà y Mora (2005) indicando que los primeros restos arqueológicos referidos al juego se remontan a más de 4000 a.C., Hipócrates (300 a.C.) recomienda hacer rodar el aro en un tratado de medicina y por último, mencionan el caso de San Agustín (350-430) donde expresa que: “el juego es inminentemente educativo en el sentido de que es el resorte de nuestra curiosidad por el mundo y por la vida, el principio de todo descubrimiento y creación” (p. 9).

Analizando el punto crítico de cada autor con sus afirmaciones, se puede señalar que en la actualidad el juego está fuertemente ligado a la cultura, es más, el juego se ha convertido en una característica que define a la cultura de un pueblo; también la fuerte relación que existe entre el juego y la educación.

En referencia a la definición de juego, son muy variados los significados que los autores le dan a este, debido a la gran cantidad de características que lo rodean, ya sea por su naturaleza, limitaciones, área de práctica, entre otras. Sin embargo, y visto desde varios enfoques, los autores como Rüssel (1985) desde la perspectiva psicológica señala que: “el juego es una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma” (p. 13). Otra definición la realiza Motta citado por Población (1997) quien expresa que “el juego es una forma estética, organizada y libre de participación de los seres humanos en el aprendizaje de la vida” (p. 102) . Dentro de la famosa obra *Homo Ludens*, Huizinga (2000) define al juego como “una acción o actividad voluntaria, realizada dentro de ciertos límites fijados en el tiempo y el espacio” (p. 26).

Como mencionan los autores, es difícil definir al juego dentro de un contexto simple, sin embargo, Navarro (2002) describe según su investigación los principales aspectos del juego:

Actividad: la acción del juego como un fenómeno aparentemente diferenciado, fácilmente distinguible. Recreativa: el juego es sobre todo entretenimiento, pasatiempo. Incertidumbre: se juega para saber qué va a pasar. Contexto sociocultural: el juego está influido por el entorno y en el ambiente en el que se desarrolla. Estructura: marca los elementos y sus relaciones que van a condicionar la acción motriz del jugador (pp. 109-111).

El juego como tal, se designa como una actividad libre, con reglas en comparecencia de todos los participantes, donde la convivencia y el desarrollo de funciones motrices se vuelve como el punto más importante de este proceso. El juego nos hace más humanos, con una conducta instintiva dentro de la construcción de una realidad compleja y dinámica que nos acompaña en el trayecto de nuestra existencia.

2.2.2.2. Definición de juegos tradicionales

Los juegos tradicionales son aquellos transmitidos oralmente de generación en generación y, por ende, no hay ningún registro científico y documentado de los mismos. Los materiales son de fácil adquisición y no necesariamente en una tienda de juguetes, sino más bien fabricados manualmente en casa. Ivic citado por Kishimoto (1994), respecto a los juegos tradicionales, expresa que:

Considerado parte de la cultura popular, el juego tradicional guarda la producción espiritual de un pueblo en cierto periodo histórico. Esa cultura no es oficial, se desarrolla especialmente de modo oral, no queda cristalizada. Está siempre en transformación, incorporando creaciones anónimas de generaciones que se van sucediendo” (p. 24).

El juego tradicional guarda una riqueza inimaginable dentro de un pueblo, ya que, a través de un análisis profundo de sus características, se puede conocer su historia y cultura, además de aspectos sociales que permiten comprender la identidad de los mismos.

Ampliando la definición de juego tradicional, según la autora Tigreros (2002) señala que:

Los juegos tradicionales como elementos de la cultura popular y manifestación de las tradiciones de una sociedad, cumplen una función de enculturación, conservan y transmiten los valores profundos de la cultura popular, proporcionan una actividad motriz acorde con las características de sus practicantes, facilitan las relaciones sociales entre los miembros de una misma generación y entre los de diferentes generaciones y ayudan a conservar tradiciones de transmisión oral y el patrimonio lúdico (p. 1).

Con base en las definiciones de los autores, se denota la importancia de conservar los juegos tradicionales y de que sigan siendo transmitidos de generación en generación, con el fin de mantener la cultura e identidad de los pueblos o comunidades. Además, y como objetivo de este trabajo de investigación, también se evidencia el valor que tienen los juegos tradicionales dentro del área educativa, siendo estos, una técnica pedagógica de enseñanza-aprendizaje que brinda varios beneficios descritos a continuación.

2.2.2.3. Beneficios de los juegos tradicionales

Los juegos tradicionales, como se ha indicado anteriormente, fomentan la convivencia, además del desarrollo del área motriz y mental de quienes lo practiquen, Öfele (1999) expresa la importancia de mantener a los juegos tradicionales en los niños ya que se transmiten costumbres, valores, tradiciones de diferentes pueblos.

En referencia a los beneficios según Piaget citado por Arcos (2014) “el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva” (p.1g). Por lo que, con la práctica de los mencionados juegos, el niño mejorará sin lugar a duda en primer

lugar la interacción y convivencia con los demás participantes, que en el caso de esta investigación, son sus compañeros de clase.

A la vez, los juegos tradicionales tienen la característica de no ser estáticos, es decir, sus reglas pueden variar a gusto de los participantes, motivo por el cual los niños desarrollan su creatividad al incluir o eliminar lineamientos que les permitan mejorar la experiencia del juego. Por defecto, está comprobado los beneficios en las áreas de desarrollo cognitivo y expresivo que el juego proporciona. Sin embargo y como objetivo principal de esta investigación, el mayor beneficio que se pretende es la interculturalidad, es decir, el intercambio de prácticas lúdicas propias de los nativos de la zona con el fin de propender su desaparición.

2.2.2.4. Los juegos tradicionales en el Ecuador

Los juegos tradicionales en Ecuador, son parte de la esencia de la diversidad cultural con el que el país cuenta. Según el Ministerio Coordinador de Patrimonio (2010) son “830,418 personas que se auto identificaron como pertenecientes a pueblos y nacionalidades” (p. 10).

La nacionalidad kichwa es la más ponderante dentro de los 14 pueblos distribuidos en Costa, Sierra y Amazonía y de los cuales se desprenden los juegos tradicionales, mismos que no son iguales en todos los sectores

2.2.2.5. Clasificación de los juegos tradicionales en la región Sierra

El Ministerio del Deporte (2010), realizó una recopilación de los juegos autóctonos y tradicionales en el Ecuador y lo clasificó por regiones. A continuación se indica un listado de los juegos autóctonos más destacados de la serranía ecuatoriana.

Tabla 1*Juegos autóctonos de la serranía ecuatoriana*

INDIVIDUALES	COLECTIVOS
Atrapa al chanco o gallina.	Arroz con leche
Billusos	Aserrín, aserrán
Botones	Baile de Cintas
Canicas (bomba, bolas, ñoco, pepo y trulo, culebra)	Baile de la escoba
Carrera de llantas	Baile del tomate
Carrera de zambos	Carta
Carrera de caballos de madera	Chupillita
La resbaladera	Cocos
Catapulta	Coches de madera
Chantón Chantón	Congeladas
Cometa	Curiquingue
El churo	Ecuavoley
El hueco	El diablo y los colores
El yo-yo	El gato y el ratón
Ensacados	El patio de mi casa
La rayuela	El burro de san Andrés
La carrera del pato	Escondidas
Macateta	Estatuas
Palo encebado (cucaña)	Flechas
Perinola	Florón
Piropos	Gallina turuleca o pupujada
Planchas	Gallinita ciega
Salto de la cuerda.	Guallimbas (rodela) o chantas
Tortas	Halada de la cuerda
Trompo	Hombre negro
Tres en raya	Huevos de Gato
Ula - ula	Juguemos en el bosque
Valero	Lanzamiento del huevo
Zancos	La carretilla
Zumbambico	La guaraca
	Los países
	Matantirutirulán
	Mochilón
	Ollas encantadas
	Ollitas
	Pan quemado
	Panda, pandilla
	Pasada de río
	Pata coja
	Pelota nacional
	Perros y venados (policías y ladrones)
	San bendito
	Veó, veó
	Yenni
	Yuca (Cebolla)
	Zapallo
	Zapatito roto

Nota: Elaborado por Jorge Perugachi

Los descritos anteriormente son los juegos tradicionales más relevantes en el Ecuador, de los que se pretende crear una guía e implementarlos en las horas de educación física en los niños de tercer año de educación básica para fomentar la interculturalidad.

2.2.3. Educación

En este trabajo de investigación, se pretende fomentar la interculturalidad a través de los juegos tradicionales en el ámbito educativo, por lo que, dentro de este tema, se destacará la historia de la educación en el Ecuador y como la educación física llegó a ser parte del currículo, además del aporte de los juegos tradicionales en el desarrollo de los niños pertenecientes a la educación básica.

2.2.3.1. Definición e inicios de la educación en el Ecuador

La educación, sin duda alguna, es el proceso que facilita la vida en sociedad, es decir, el medio por el que las personas desarrollan sus conocimientos y capacidades con el fin de vivir cada vez más en un mundo mejor. El intelecto del ser humano se ha desarrollado a través del tiempo, así como lo afirma Bruner (1987), este proceso se ha realizado en cuatro fases:

El primero es la naturaleza misma del saber, observable e intacto en los seres humanos, ante las primeras adquisiciones de conocimientos. El segundo deriva en la evolución del intelecto en los primates, incluido el hombre. El tercer factor lo impone el desarrollo del intelecto desde la infancia hasta el grado de perfeccionamiento que el hombre pueda alcanzar. El cuarto está relacionado con la naturaleza del conocimiento cuando se lo codifica y organiza desde una sociedad culturizada (p. 17).

El intelecto del ser humano, como lo ha expresado el autor anteriormente mencionado, ha sufrido varios cambios hasta la actualidad, y con ese fundamento y las facilidades que encontramos hoy gracias al desarrollo tecnológico, la

educación se ha convertido en un pilar fundamental para las naciones, en el caso de Ecuador, es prioridad dentro de derechos de cada persona.

Definiendo a la educación, en un concepto más amplio, la Real Academia Española (2017) la define como “crianza, enseñanza y doctrina que se da a los niños y jóvenes”. Su etimología, la cual proviene del latín ‘*educare*’, que se deriva en ‘*ex*’ sacar a la luz, extraer y ‘*ducare*’ guiar, conducir (Perea, 2001) .La Universidad Autónoma de México (2012) y Perea (2004) vinculan a la educación con la totalidad del ser humano, y como a través de ésta el hombre potencializa su desarrollo, enriqueciendo a la cultura, valores y espíritu.

En Ecuador, desde la primera Constitución en 1830, se centra a la educación como un deber del Estado para con los ciudadanos. Desde ese entonces hasta la actualidad, ha sufrido varios cambios, tanto en sus directivos anteriormente todos religiosos, como en los niveles de educación. Al presente, la educación en Ecuador comprende cuatro niveles: Educación Inicial, subdividida en Inicial 1 y 2; Educación General Básica, subdividida en Elemental, Media y Superior; Bachillerato General Unificado; y por último la Educación Superior o Universitaria.

Dentro de los artículos 26 y 27 de la Constitución de la República del Ecuador (2008), se establece que la educación es un deber del estado en beneficio de toda la población sin excepción alguna, además de que la educación debe ser de calidad. Por lo tanto, el Ministerio de Educación (2012) ha sido enfático en mejorar los estándares de calidad, proponiendo alcanzar las siguientes características:

- Ser objetivos básicos comunes por lograr.
- Estar referidos a logros o desempeños observables y medibles.

- Ser fáciles de comprender y utilizar.
- Estar inspirados en ideales educativos.
- Estar basados en valores ecuatorianos y universales.
- Ser homologables con estándares internacionales pero aplicables a la realidad ecuatoriana.
- Presentar un desafío para los actores e instituciones del sistema (pág. 6)

Además, el Estado en referencia a la educación se centraliza en mejorar los estándares de gestión educativa, desempeño profesional, aprendizaje e infraestructura (Ministerio de Educación, 2012) . Con estos objetivos, en los últimos años, Ecuador ha mejorado notablemente en su sistema educativo, así como lo expresa el diario El Comercio (2015) según datos de la UNESCO, el país ha incrementado su tasa de escolaridad, además de alcanzar el 99% de alfabetización y la paridad de género.

2.2.3.2. La asignatura de Educación Física como parte del currículo

Según el Ministerio de Educación y el Ministerio del Deporte (2012) la educación física:

Impulsa procesos de aprendizaje interaprendizaje intencionales y significativos, por medio del movimiento; para permitir al estudiante acceder al conocimiento teórico y práctico de las actividades físicas y deportivas, y para incrementar tanto el control de los movimientos corporales como la habilidad de utilizar diferentes objetos, implementos y elementos que desarrollen las capacidades físicas, cognitivas y afectivas, para su formación integral y para lograr el objetivo principal: alcanzar un mejor estilo de vida (p. 9).

En los años 1981-1983, a través de un convenio ecuatoriano-alemán, se define a la educación física como parte importante dentro del currículo, debido a la importancia de esta asignatura en el desarrollo de niños y adolescentes (Perlaza y otros, 2014), desde entonces, forma parte de la malla curricular estatal.

En Ecuador, el Ministerio de Educación (2016), a través del acuerdo ministerial MINEDUC-ME-2016-00020-A, replantea las horas destinadas a la asignatura de Educación Física, incrementando de tres a cinco horas semanales.

2.2.3.3. Planificación de la asignatura de educación física para el tercer año de educación básica

El Ministerio de Educación diseñó la última actualización al currículo en el año 2016, en donde la práctica de esta asignatura se basa en el siguiente gráfico de bloques curriculares:

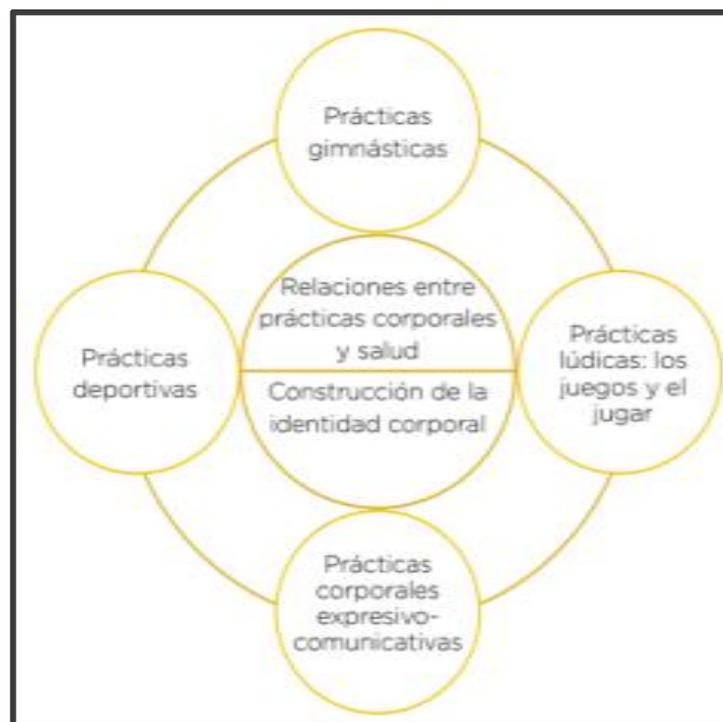


Gráfico 2: Bloques curriculares del área de Educación Física

Nota: Ministerio de Educación (2016)

Los objetivos generales de la asignatura de Educación Física propuestos por el Ministerio de Educación (2016) acorde a la presente investigación son:

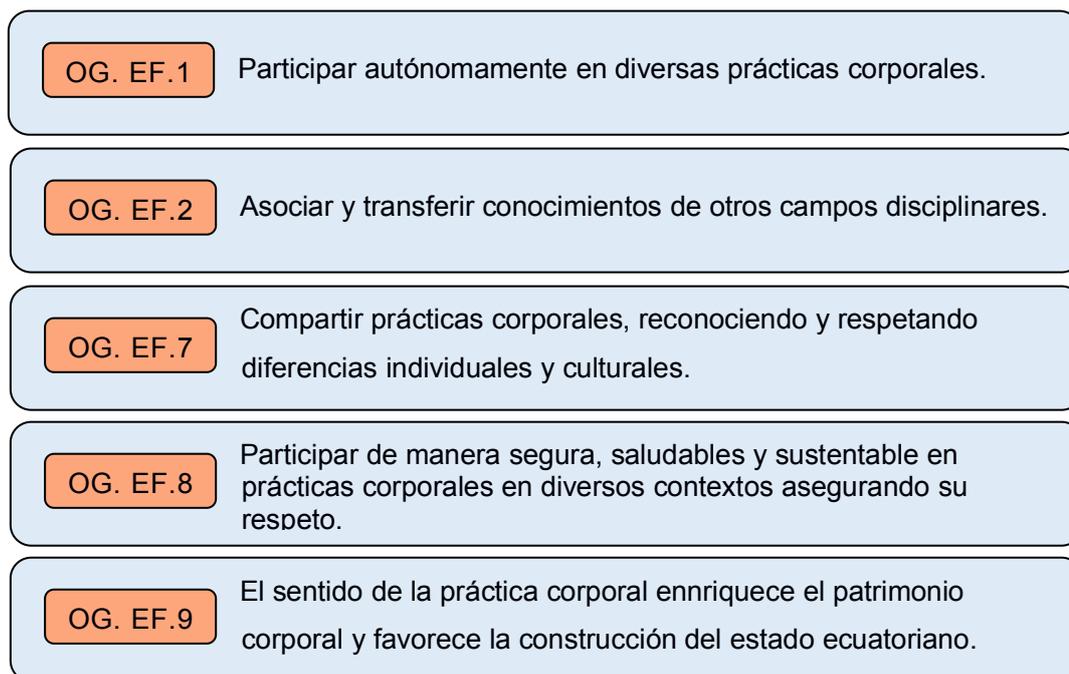


Gráfico 3: *Objetivos Generales del área de Educación Física*

Nota: Currículo de Educación Física (2017)

Dentro de estos, los objetivos específicos dispuestos para el tercer año de educación básica son:

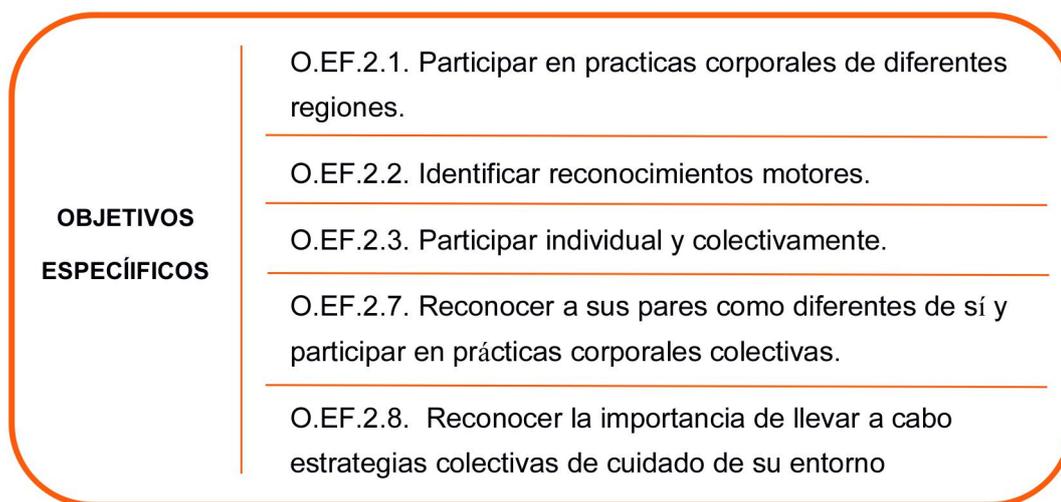


Gráfico 4: *Objetivos Específicos de la Básica Elemental del área de Educación Física*

Nota: Currículo de Educación Física (2017)

Para cumplir con los objetivos planteados, el Ministerio de Educación (2016), ha creado varias matrices en referencia a cada bloque curricular designado para los estudiantes de tercer año de educación básica o subnivel elemental. Las

matrices que se indican a continuación están relacionadas directamente a la presente investigación:

Tabla 2

Bloque curricular 1

Prácticas lúdicas: el juego y el jugar	
BÁSICOS IMPRESCINDIBLES	
BÁSICOS DESEABLES	
EF.2.1.1.	Identificar las características, objetivos y roles de los participantes en diferentes tipos de juegos (de persecución, de cooperación, de relevos, con elementos, populares, ancestrales, de percepción, entre otros) como elementos necesarios para mejorar el desempeño motriz en ellos.
EF.2.1.2.	Reconocer las demandas (motoras, conceptuales, actitudinales, entre otras) que presentan los juegos y explorar distintos modos de responder a ellas, para mejorar el propio desempeño en diferentes juegos.
EF.2.1.3.	Identificar posibles modos de optimizar las acciones motrices necesarias para participar en cada juego, según los objetivos a alcanzar (por ejemplo, saltar lejos, correr rápido, lanzar lejos, entre otras).
EF.2.1.4.	Participar placenteramente de diferentes tipos de juego a partir del reconocimiento de las características, objetivos y demandas que presentan dichas prácticas.
EF.2.1.5.	Reconocer la necesidad de construir, acordar, respetar y modificar las reglas propuestas colectivamente, para participar de diferentes juegos, pudiendo acondicionarlos al contexto.
EF.2.1.6.	Reconocer la necesidad de acordar pautas para jugar y cooperar con otros, de manera segura, en el logro de los objetivos de diferentes juegos.
EF.2.1.7.	Identificar posibles situaciones de riesgo presentes para participar de manera segura en todas las situaciones de juego.
EF.2.1.8.	Reconocer y participar/jugar en diferentes juegos propios de la región.
EF.2.1.9.	Identificar posibles maneras de organizar por categorías diferentes tipos de juegos, según sus características, (objetivos, cantidad de jugadores, lógicas, recursos, entre otras).
EF.2.1.10.	Construir implementos con materiales reciclables o del entorno, que le permita participar/jugar en diferentes juegos.

Nota: Ministerio de Educación (2016, pp. 91-92)

A través de esta matriz y de los objetivos planteados para cada bloque curricular, se pretende que los infantes de primer año experimenten nuevas formas de desarrollar destrezas y habilidades, enfocándose en el juego como principal estrategia de enseñanza-aprendizaje. Además, los niños construyen hábitos sobre su cuidado corporal y de salud a través del ejercicio. El cuerpo

docente debe cumplir con lo establecido en los bloques curriculares, los mismos que serán evaluados bajo distintos criterios presentados a continuación:

Tabla 3

Criterio de evaluación 1

CE.EF.2.1 Participa colectivamente y de modo seguro en juegos propios de la región, identificando características, objetivos, roles de los participantes y demandas (motoras, conceptuales, actitudinales, implementos, entre otras) que le permitan agruparlos en categorías y mejorar su desempeño, construyendo cooperativa y colaborativamente posibilidades de participación.
Indicadores
I.EF.2.1.1. Participa con pares en diferentes juegos propios de la región, identificando características, objetivos, roles de los jugadores, demandas y construyendo los implementos necesarios.
I.EF.2.1.2. Mejora su desempeño de modo seguro en juegos propios de la región, construyendo con sus pares modos cooperativos/colaborativos, posibilidades de participación, de acuerdo a las necesidades del grupo.

Nota: Ministerio de Educación (2016, pp. 96-97)

Tabla 4

Criterio de evaluación 2

CE.EF.2.2 Participa con pares en diferentes juegos identificando características, objetivos, reglas, demandas de los juegos, posibles situaciones de riesgo, la condición y disposición personal, la necesidad de construir y acordar pautas de seguridad, juego y cooperación necesarios, según el ambiente/contexto en que los practica y la necesidad de respetarlos para cuidar de sí, de sus pares y de su entorno, y así poder disfrutarlos.
Indicadores
I.EF.2.2.1. Acuerda pautas de trabajo para participar de manera segura, reconociendo posibles riesgos que presentan los juegos en diferentes ambientes.
I.EF.2.2.2. Participa en diferentes juegos colectivos, reconociendo las características, objetivos, demandas y la necesidad de cooperar con pares y tomar las precauciones necesarias antes y durante su participación.

Nota: Ministerio de Educación (2016, p. 98)

Tabla 6

Criterio de evaluación 8 para bloque transversal

CE.EF.2.8 Construye diversas posibilidades de participación colectiva en las prácticas corporales, reconociendo sus condiciones y disposiciones y colaborando con sus pares.
Indicadores
I.EF.2.8.1. Participa en diferentes prácticas corporales colectivas, comunicando sus condiciones y disposiciones y valorando la de sus compañeros y compañeras en la construcción de posibilidades de participación.
<i>Nota: Ministerio de Educación (2016, pp. 107)</i>

Tabla 7

Criterio de evaluación 9 para bloque transversal

CE.EF.2.9 Participa en prácticas corporales de forma segura, reconociendo posturas favorables, adecuadas y menos lesivas en función de las características del propio cuerpo, maneras saludables y beneficiosas de realizarlas, e identificando riesgos y acordando los cuidados necesarios para consigo, las demás personas y el entorno.
Indicadores
I.EF.2.9.1. Participa en diferentes prácticas corporales de forma segura reconociendo posturas favorables, adecuadas y menos lesivas en función de las características del propio cuerpo y las maneras saludables y beneficiosas de realizarlas.
I.EF.2.9.2. Identifica riesgos, acordando los cuidados necesarios para sí, para las demás personas y el entorno, en el desarrollo de prácticas corporales.
<i>Nota: Ministerio de Educación (2016, pp. 108)</i>

Bajo estos parámetros, el Ministerio de Educación fomenta la importancia de realizar ejercicio físico dentro de las horas escolares y brinda indicadores para que los docentes desarrollen de mejor manera las actividades planificadas.

2.2.3.4. Asignatura de Educación física como eje para fomentar la interculturalidad

Para definir a la asignatura de educación física como un eje intercultural, precisamente se debe esclarecer a la interculturalidad dentro de este ámbito, por lo tanto, es en la escuela donde se refleja debido al hecho de permanecer una determinada cantidad de horas en el mismo espacio geográfico, muchas veces con

personas de distinta etnia, costumbres, formas de vestir y por ende, de distinta cultura, lo que conlleva a vivir un proceso intercultural.

La práctica del deporte en sí, es la convivencia de dos o más personas en un mismo lugar, y partiendo de esta referencia, la educación física como tal, es la integración de los estudiantes en el que, como lo señala Medina (2012) es “un elemento capaz de introducir a los “otros” en el “nosotros”, aportando elementos a favor de la convivencia social” (p. 2).

González (2007) rescata la importancia de la interculturalidad en el deporte, señalando lo que se está expresado en la Carta Olímpica en referencia a la educación y el deporte asociado a la cultura se plantea un estilo de vida orientado en la alegría del sacrificio, el valor del ejemplo y el respeto por los principios éticos. Además el autor ha creado la denominada Ruta de la interculturalidad por medio del deporte, como se indica a continuación:

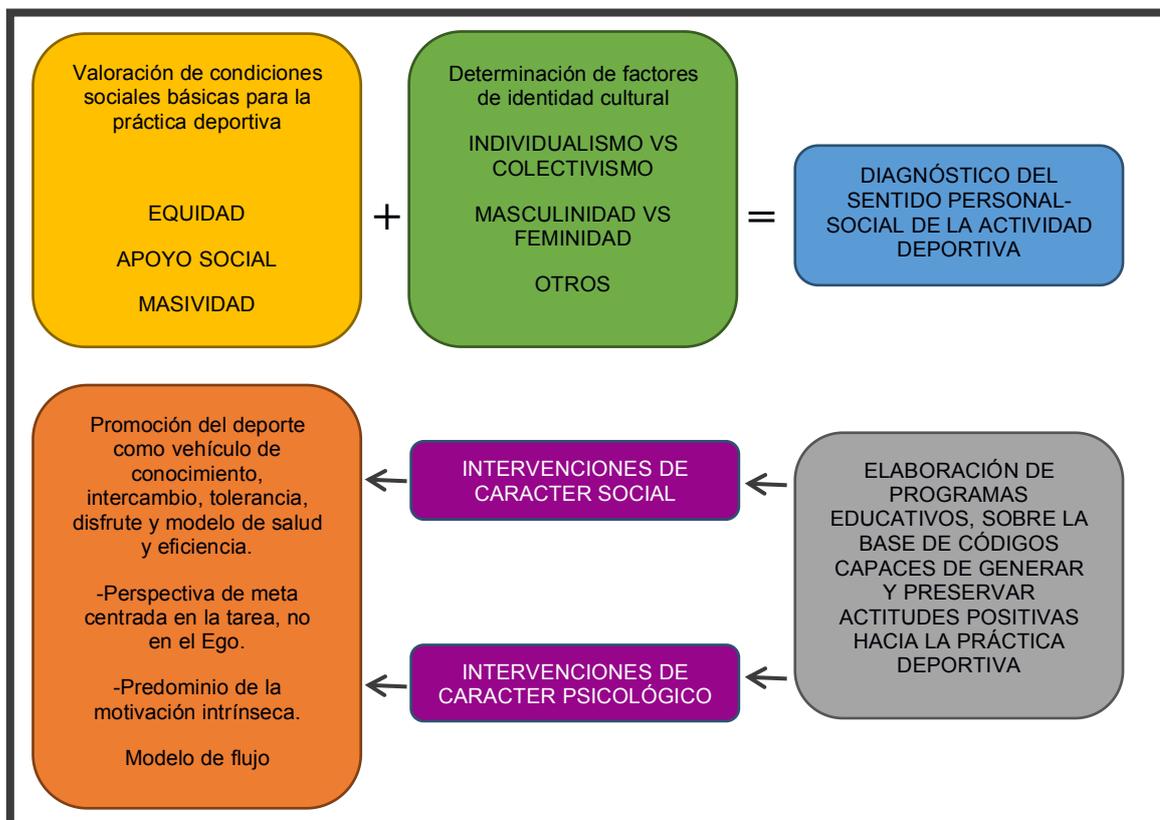


Gráfico 5: Ruta de la interculturalidad por medio del deporte

Nota: González (2007)

A través de esta investigación y como lo señala el autor, se pretende elaborar un programa educativo basado en la interculturalidad de prácticas deportivas por medio de juegos tradicionales.

2.3. Marco Legal

En Ecuador, con la reforma a la Constitución de la República aprobada en el año 2008, se ratifica el derecho a la educación como deber primordial del Estado, así como se expresa en el artículo 3, 26 y 27, donde se garantiza de forma ineludible e inexcusable de la educación para todos los ecuatorianos a lo largo de su vida, centrada en los derechos humanos, a la naturaleza y a la libertad; a través de ésta se fomentará la equidad de género, la igualdad y la paz, estimulando la actividad física, deporte y recreación. (Constitución de la República del Ecuador, 2008)

En la mencionada reforma a la Constitución se instituyó el Régimen del Buen Vivir, el cual se centra en la inclusión, participación activa, ejercicio, garantía y exigibilidad de derechos, igualdad, progresividad, interculturalidad, no discriminación, entre otros, con el fin de fomentar una mejor calidad de vida. Dentro del artículo 343, relacionado al buen vivir, también incluye la educación como fin al desarrollo de capacidades personales y colectivas de la ciudadanía en general, que faciliten el aprendizaje, la generación y utilización de diversos conocimientos. El Ministerio de Educación fomentará una visión intercultural respetando los derechos de la sociedad (Constitución de la República del Ecuador, 2008).

Dentro de una sección de la Constitución de la República se incluye la cultura física y el tiempo libre como derecho de todos los ecuatorianos, como se menciona en los artículos 381 y 383, en los que el Estado promoverá y coordinará la educación física, deporte y recreación como actividades que fortalezcan la salud y el desarrollo integral de los ciudadanos, garantizando el tiempo libre a toda la

población para su disfrute, descanso y desarrollo de la personalidad (Constitución de la República del Ecuador, 2008)

Con base en los artículos mencionados y denotando la importancia del deporte y la recreación, se creó la Ley del Deporte, Educación Física y Recreación, haciendo énfasis en la práctica de éstos como se señala en el artículo 3, donde se hace referencia a que la práctica de la cultura física debe ser libre, voluntaria y un derecho fundamental de las personas. Protegidas por todo el Estado (Ley del Deporte, Educación Física y Recreación, 2015).

En relación con la interculturalidad dentro del ámbito educativo, en la Constitución, en el artículo 28, se expresa que es derecho de todo ciudadano y pueblo relacionarse entre culturas y convivir en una sociedad que aprende. El Estado fomentará la interculturalidad en sus múltiples dimensiones. El aprendizaje se desarrollará de forma institucional y no institucional. (Constitución de la República del Ecuador, 2008).

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. Descripción del área de estudio

La Escuela de Educación Básica Municipal Cayambe se encuentra ubicada en el cantón Cayambe, situado al norte de la provincia de Pichincha, a 40 minutos de la ciudad de Quito, capital del Ecuador. El cantón perteneciente a la provincia de Pichincha cuenta con una población de alrededor de 83.795 habitantes según el Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (2010). Cuenta con una temperatura promedio de 12°C, una superficie de 1.188,8 Km² y sus parroquias son: Cayambe, Ayora, Juan Montalvo, Ascázubi, Cangahua, Otón, Sta. Rosa de Cusubamba, Olmedo (AME, 2016).

La Escuela de Educación Básica Municipal Cayambe fue creada un 25 de agosto del 2005, con 120 estudiantes, distribuidos en dos paralelos de primer año de educación básica y dos paralelos de segundo año. Actualmente, cuenta con 476 estudiantes distribuidos de primero a décimo año de educación básica.

Según la Resolución Administrativa No. 011-2015-DA-GADIPMC en el artículo 82 se señala que: “Como parte de la Jefatura de Educación Intercultural y Recreación, se ubica la Escuela Municipal, como un centro modelo de educación integral e intercultural, con una administración técnica específica” (Gobierno Autónomo Descentralizado Intercultural y Plurinacional del Municipio de Cayambe, 2015).

La misión de la Escuela de Educación Básica Municipal Cayambe es ofrecer una educación centrada en el ser humano como parte de la naturaleza de calidad,

calidez integral, holística, crítica, participativa, democrática, inclusiva, comunitaria, intercultural y productiva, basado en la sabiduría ancestral, plurinacionalidad, la lengua kichwa, la diversidad en la cosmovisión con identidad y pertenencia cultural, que satisfaga las necesidades del aprendizaje individual, social y comunitario para fortalecer la identidad cultural, la construcción de la interculturalidad y del ser identitario Kayambi.

La visión de la Escuela de Educación Básica Municipal Cayambe es ofrecer y compartir una educación de calidad que apoye a la comunidad en el desarrollo de capacidades humanas en su máxima plenitud, para el acceso, administración, creación y socialización del conocimiento, la revitalización y vivencia de los saberes ancestrales, la generación de producción económica, artística, cultural y las vinculaciones familiares y comunitarias, tomando en cuenta la interculturalidad, la plurinacionalidad, la lengua ancestral kichwa, la identidad cultural, la sustentabilidad, diversidad y paridad en la cosmovisión, para producir nuevos conocimientos, soluciones creativas y crianza comunitaria.

Los valores institucionales son:

- **Amor y respeto a la naturaleza:** traducido en la concientización de valorar, proteger, cuidar el entorno natural como base de su supervivencia.
- **Libertad y responsabilidad:** manifiesto en todos sus actos como ser individual y social, basado en la vivencia de deberes y derechos.
- **Honestidad:** traducido en una forma de pensar, de sentir y de actuar de manera transparente y coherente con una filosofía de vida y a normativas legales.

Toda la información anteriormente mencionada ha sido obtenida en forma directa de la Escuela de Educación Básica Municipal Cayambe.

El estudio se realizó específicamente en el tercer año paralelo “A” de la Escuela de Educación Básica Municipal Cayambe, perteneciente al Distrito Educativo Cayambe Pedro Moncayo.

3.2. Tipo de investigación

El tipo de investigación empleada en este proyecto fue de tipo descriptivo, así como lo menciona Hernández, Fernández y Baptista (2014) el propósito del estudio descriptivo “busca especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis” (p. 98)

En base a lo mencionado, a través de este tipo de investigación, se caracterizaron las prácticas educativas en el área de educación física de los estudiantes de tercer año de educación básica paralelo “A” de la Escuela Municipal Cayambe en el fomento de la interculturalidad, por medio de los juegos tradicionales acorde a su origen.

3.3. Métodos de investigación

Para este trabajo de investigación se utilizó el método mixto (cualitativo-cuantativo). Hernández, Fernández y Baptista (2014) “la investigación cualitativa proporciona profundidad a los datos, dispersión, riqueza interpretativa, contextualización del ambiente o entorno, detalles y experiencias únicas. Asimismo, aporta un punto de vista “fresco, natural y holístico” de los fenómenos, así como flexibilidad” (p. 16). Contrastando información, para Galeano (2004) la utilidad de este método “radica en complementar información para acompañar el análisis estadístico con ciertos datos que contextualizan la información” (p. 16).

Es importante mencionar que, a través de la investigación cualitativa, el resultado prevalece en el tiempo, así como lo afirma Báez y Pérez de Tudela (2009) : “un estudio de base cualitativo puede ser válido durante algunos años porque permaneces estables las motivaciones profundas que determinan los asuntos que se estudiaron” (p. 24). Es por ello que esta investigación se basó en este método ya que no se evidencia ningún acontecimiento abrupto que en los siguientes años afecten al resultado de la misma.

En cuanto a la investigación cuantitativa, Hernández, Fernández y Baptista (2014) expresan que ésta:

Ofrece la posibilidad de generalizar los resultados más ampliamente, otorga control sobre los fenómenos, así como un punto de vista basado en conteos y magnitudes. También, brinda una gran posibilidad de repetición y se centra en puntos específicos de tales fenómenos, además de que facilita la comparación entre estudios similares.” (p. 15).

Traduciendo estas definiciones a un método que permita obtener las ventajas de su uso, el autor Soler (2001) brevemente explica que el método cualitativo “analiza fenómenos directamente observables pero desestructurados, mientras que lo cuantitativo analiza fenómenos latentes, profundos, subyacentes pero estructurados. De ahí la complementariedad de ambos sistemas” (p. 27). En base a los criterios de los autores, a los objetivos planteados y al resultado esperado se definió el método mixto (cuantitativo-cualitativo) para esta investigación.

3.4. Población

La población, universo o colectivo según Casuso (2006) es “el conjunto de elementos cuyas características tratamos de estudiar y acerca del cual deseamos información” (p. 190). Por ello, para este trabajo de investigación se han definido dos poblaciones.

El primer universo son los 21 estudiantes del tercer año paralelo “A”, de Educación Básica de la Escuela Municipal Cayambe, en el año lectivo 2017 – 2018.

El universo está compuesto como se indica en la siguiente tabla, mismos a los que se ha asignado un código por confidencialidad de identidades.

Tabla 8

Población

Género	Número	Código
Femenino	10	EF1, EF2, EF3, EF4, EF5, EF6, EF7, EF8, EF9, EF10
Masculino	11	EM1, EM2, EM3, EM4, EM5, EM6, EM7, EM8, EM9, EM10, EM11

Elaborado por: Jorge Perugachi

El segundo universo es el docente a cargo del tercer año de educación básica paralelo “A” de la Escuela Municipal Cayambe, en el año lectivo 2017 – 2018.

3.5. Diseño metodológico

En base a la metodología mixta, se definieron dos diseños metodológicos para este trabajo de investigación: experimental por su esencia cuantitativa y etnográfico por su naturaleza cualitativa.

El diseño metodológico experimental según Arnau y otros (1990) es “un plan estructurado de acción tendente a la demostración de relaciones de carácter casual”(p. 79). A través de este diseño de investigación se permitió llevar a cabo el objetivo específico número cuatro de esta investigación en el que se pretende ejecutar los juegos tradicionales según la planificación de la asignatura de Educación Física, en el segundo quimestre del año lectivo 2017 – 2018”. Además, según lo señala Serrano (2003), “un diseño experimental adecuado conseguirá en muchos casos que los datos obtenidos cumplan con las premisas paramétricas y

permitirá la aplicación de pruebas estadísticas muy potentes y útiles para la interpretación de resultados experimentales” (p. 69).

En relación al diseño etnográfico, Patton (2002) y McLeod & Thomson (2009) y citados por Hernández, Sampieri y Baptista (2014) “señalan que tales diseños buscan describir, interpretar y analizar ideas, creencias, significados, conocimientos y prácticas presentes en tales sistemas. Incluso pueden ser muy amplios y abarcar la historia, geografía y los subsistemas socioeconómico, educativo, político y cultural” (p. 482). A través de este diseño se posibilitó el cumplimiento del objetivo general y de todos los objetivos específicos de este trabajo investigativo.

3.6. Procedimiento

Se presenta a continuación la descripción del procedimiento metodológico que se llevó a cabo para el desarrollo de los objetivos de esta investigación denominada “Los juegos tradicionales acorde al origen de los estudiantes como estrategia para fomentar la interculturalidad, a través de la asignatura de Educación Física, en el tercer año de educación básica paralelo “A” de la Escuela de Educación Básica Municipal Cayambe, año lectivo 2017 – 2018”.

El objetivo general: Implementar los juegos tradicionales para mejorar las relaciones interculturales, entre los estudiantes de tercer año de Educación Básica paralelo “A” de la Escuela Municipal Cayambe, a través de la asignatura de Educación Física, seguidamente se detallan los lineamientos metodológicos de cada objetivo específico que permitieron la concreción de este objetivo.

En referencia al objetivo: Analizar los juegos que desarrollan los estudiantes de tercer año de educación básica paralelo “A” y su nivel de contribución a la interculturalidad. El procedimiento metodológico fue el registro de observación a los estudiantes del mencionado año y paralelo, una encuesta para medir el grado de conocimiento y aceptación de los juegos tradicionales, además de una entrevista al docente de la asignatura de Educación Física, con el fin de obtener un listado de los juegos que practican los estudiantes en este horario y con ello, medir el grado de contribución a la interculturalidad de los mismos.

En referencia al objetivo: Seleccionar y caracterizar los Juegos Tradicionales de acuerdo a la nacionalidad y/o pueblo de los educandos del tercer año de educación básica paralelo “A”, la metodología utilizada fue la documental, a través de una matriz de análisis con los juegos tradicionales de la región o sector donde se encuentran ubicados además de la caracterización de los mismos.

Para desarrollar el objetivo: Diseñar una guía didáctica de juegos tradicionales acorde al pueblo de origen de los estudiantes, para implementarla en el bloque curricular de la asignatura de Educación física. El proceso metodológico se basó en el análisis documental del currículo de educación física vigente, la planificación estratégica institucional para esa asignatura y por último, la simplificación de la matriz de análisis de los juegos tradicionales obtenida en el desarrollo del objetivo anterior y, con todo esta información, se diseñó la guía didáctica de juegos tradicionales a los estudiantes del año y paralelo mencionados.

El objetivo enfocado a la ejecución de los juegos tradicionales según la planificación de la asignatura de Educación Física, se llevó a cabo a través de un registro de observación durante un periodo de tiempo determinado en el segundo quimestre del año lectivo mencionado, con la información obtenida en el análisis de las fichas de observación, se obtuvieron los resultados del objetivo principal de

este trabajo de investigación, el cual fue fomentar la interculturalidad de los estudiantes.

En referencia al objetivo: Evaluar el nivel de contribución de los juegos tradicionales al mejoramiento de las relaciones interculturales, en el segundo quimestre del año lectivo 2017 – 2018, se determinó el grado de impacto y resultados obtenidos de la aplicación de los objetivos mencionados anteriormente.

3.7. Técnicas e instrumentos de investigación

Para este trabajo de investigación, se definieron la utilización de cuatro técnicas, las mismas que contaron con sus propios instrumentos de recolección de información determinados para cada variable de estudio como se describe a continuación.

La encuesta fue la primera técnica de recolección de datos con su instrumento el cuestionario (ver Anexo 1), utilizada en los estudiantes del tercer año de educación básica paralelo “A”, con el fin de obtener información sobre su grado de conocimiento y aplicación de los juegos tradicionales en sus horas de descanso.

Como segunda técnica de investigación se definió a la entrevista (ver Anexo2), con su instrumento el cuestionario, la misma que se realizó al docente a cargo de la asignatura de educación física, con el objetivo de develar su interés sobre la implementación de los juegos tradicionales dentro de su planificación curricular.

El registro de observación (ver Anexo 3 y Anexo 4) fue la tercera técnica investigativa, el cual se utilizó antes de la implementación de los juegos con el fin de realizar un análisis del grado de interculturalidad que se desprende de las actividades planificadas en la hora de la asignatura de educación física. El

segundo registro de información se desarrolló durante la ejecución de los juegos tradicionales, con el fin de analizar los resultados obtenidos.

La cuarta técnica de recolección de datos fue a través del análisis documental al plan estratégico de la Escuela de Educación Básica Municipal Cayambe. El objetivo fue obtener la información necesaria para la implementación los juegos tradicionales dentro de este documento como experimento para fomentar la interculturalidad de los estudiantes.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS EN INTERPRETACIÓN DE DATOS

En el presente capítulo se indica el resultado de los datos obtenidos a través de encuestas, entrevistas y fichas de observación al grupo de estudio, con el fin de obtener factores relevantes que coadyuven al cumplimiento de los objetivos planteados.

4.1. Análisis de la encuesta

Dirigida a niños de tercer año de educación básica paralelo “A” de la Escuela de Educación Básica Municipal Cayambe

Objetivo: Diagnosticar el grado de conocimiento y práctica de los juegos tradicionales propios de la zona y la influencia de estos en el fomento de la interculturalidad.

4.1.1. Datos informativos

1. Género

Tabla de resultados 1

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Masculino	11	52%
Femenino	10	48%
Total	21	100%

*Elaborado por: Jorge Perugachi
Fecha: enero/2018*

Análisis

La UNESCO (s.f.), en la Declaración Universal de Derechos Humanos, adoptada y proclamada por la Asamblea General en su resolución 217 A (III), de 10 de diciembre de 1948, en el artículo 1 expresa “Todos los seres humanos nacen libres e iguales en dignidad y derechos” y en el artículo 26 “Toda persona tiene derecho a la educación. La educación debe ser gratuita, al menos en lo concerniente a la instrucción elemental y fundamental”.

En Ecuador, en conformidad con lo señalado por la UNESCO y con la reforma a la Constitución a la República en el 2008, se plantearon varios objetivos, entre ellos, la paridad de género en la educación. Así como lo afirma el diario El Comercio (2015), Ecuador logró un 99% de alfabetización a nivel nacional además de la equidad de género en los centros educativos, es decir, que exista una niña por cada niño que asiste a la escuela. Esta información también se ampara en el índice publicado por el Foro Económico Mundial (Andes, 2014) donde se afirma que Ecuador ocupa el puesto número 21 de 142 naciones en referencia a la igualdad de género.

Con base en los datos expuestos anteriormente se refleja que el número de estudiantes en el tercer año paralelo “B” de la Escuela de Educación Básica Municipal Cayambe, es equivalente a los datos señalados y al objetivo nacional en la educación al constar el grado con 10 niñas y 11 niños.

2. Grupo étnico

Tabla de resultados 2

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Indígena	5	24%
Afroecuatoriano	0	0%
Mestizo	16	76%
Blanco	0	0%
Total	21	100%

*Elaborado por: Jorge Perugachi
Fecha: enero/2018*

Pueblos:

- Cayambe
- Otavalo
- El Carmen
- Ibarra
- Latacunga
- Quito
- Tena
- Colombia

Análisis

Según datos del Instituto Ecuatoriano de Estadísticas y Censos (INEC, 2017), los asistentes a tercer año de la Educación General Básica, se indica en la tabla a continuación:

Tabla 9

Total de personas que asisten al tercer año de EGB; según autoidentificación étnica

Etnia	Año lectivo 2016-2017	
	Número	Porcentaje
Indígena	17.997	5,6%
Afroecuatoriano	5.530	1,7%
Mestizo	292.927	91%
Blanco	2.376	0,8%
Montubio	2.856	0,9%
Total	321.686	100%

Nota: INEC (2017)

Como se indica en la tabla, la asistencia a este nivel educativo es mayoritariamente de la etnia mestiza, seguida por la etnia indígena, que, como se

indica en la Tabla de resultados 2, consta del mismo orden. Bajo estos parámetros, esta investigación pretende promover la interculturalidad de estas dos etnias.

3. Número de hermanos

Tabla de resultados 3

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Ninguno	2	9%
Uno	4	19%
Dos	4	19%
Tres	5	24%
Cuatro o más	6	29%
Total	21	100%

Elaborado por: Jorge Perugachi

Fecha: enero/2018

Análisis

Un estudio realizado por Diario El Telégrafo (2015) afirma que las ecuatorianas tienen un promedio de tres hijos por hogar, número que se ha reducido en comparación con años anteriores. Sin embargo, los resultados obtenidos en la encuesta, denotan un mayor número de miembros de familia.

Así como lo expresa Howe, N. (2014) “los hermanos son vistos como un componente integral de los sistemas familiares y como un contexto importante para el aprendizaje y el desarrollo”. Esta investigación pretende fomentar la interculturalidad en el Centro Educativo a través de los juegos tradicionales, no obstante, la difusión de éstos se convierte también en otro objetivo a seguir, debido a que, si el niño aprende en la escuela, por ende lleva estos conocimientos a casa y mientras mayor sea el número de hermanos, mayor será la propagación de la práctica de los mencionados juegos.

4. Medidas antropométricas básicas

Tabla de resultados 4

Código	Peso (kg)	Talla (cm)	IMC	Valoración
EF1	25,8	126,5	16,12	Normal
EF2	21,9	125	14,02	Normal
EF3	23	118,3	16,43	Normal
EF4	19,5	114	15,00	Normal
EF5	31	121,5	21,00	Alto
EF6	24,1	117,5	17,46	Normal
EF7	19,4	112,5	15,33	Normal
EF8	27,7	120	19,24	Alto
EF9	25,4	119	17,94	Alto
EF10	22,6	121,5	15,31	Normal
EM1	27,7	127,5	17,04	Normal
EM2	38,5	133	21,76	Alto
EM3	21,3	120	14,79	Normal
EM4	24,7	118,5	17,59	Alto
EM5	23	115	17,39	Normal
EM6	28,1	126	17,70	Alto
EM7	26,7	125	17,09	Normal
EM8	40,3	134	22,44	Alto
EM9	21,4	115	16,18	Normal
EM10	19,4	118,5	13,82	Bajo
EM11	27,4	121	18,71	Alto

*Elaborado por: Jorge Perugachi
Fecha: enero/2018*

Análisis

El índice de masa o corporal o IMC para niños entre siete y ocho años, según la Organización Mundial de la Salud, debe oscilar entre 14 - 16,75 (Anexo No 5) y para niñas en el mismo rango, entre 13,8 - 16,8 (Anexo No 6). Un IMC alto o bajo refleja no tener el peso ni la talla correctas para la edad.

A escala mundial, el sobrepeso y la desnutrición (bajo peso) en niños, es un problema recurrente, no sólo en países en vía de desarrollo, sino también en las grandes potencias. Vega y otros (2015) citan un dato extraído del Grupo Internacional de Trabajo sobre Obesidad, en que se estima que existen 155 millones de niños en edad escolar con sobrepeso u obesidad, esto implica uno de cada diez. En Ecuador, según datos del Ministerio de Educación (2016), la desnutrición crónica en el país en niños no matriculados alcanza el 18,87% y de los niños matriculados en la educación general básica es del 14,68%.

Los datos revelados en la encuesta realizada a los niños de tercer año de educación básica paralelo "A" de la Escuela Municipal Cayambe, indican que, de 21 estudiantes, ocho presentan sobrepeso, los mismo que representan al 38% de la totalidad; además de un estudiante que presenta bajo peso, siendo el 4,7% de los encuestados. En base a estos resultados se aprecia que, la desnutrición como tal, ha reducido notablemente, pero el sobrepeso de los niños se denota como un problema de trato urgente con el fin de evitar un vida adulta con dificultades.

En referencia al objetivo central de esta investigación, la propuesta de incluir a los juegos tradicionales en la asignatura de Educación Física, tendrá un efecto positivo en los niños que tienen un IMC alto, mejorando su calidad de vida.

4.2.2. Actividades recreativas extraescolares

Pregunta 1

¿Con quién juega en casa?

Tabla de resultados 5

Indicador	Frecuencia		
Padre	2		
Madre	10		
Vecinos	5		
Otros	7	¿Quiénes?	Frecuencia
		Primos	4
		Mascota	1
		Sobrinos	1
		Solo	1

*Elaborado por: Jorge Perugachi
Fecha: enero/2018*

Análisis

El juego en casa es muy importante en la vida de los infantes, así como lo expresa Requena (2003) “convendrá recordar que los padres son los primeros compañeros de juego (...) son los padres siempre los que inician los juegos de los pequeños y el gran interés que siguen teniendo los juegos tradicionales de siempre” (p. 21).

En los resultados se expresa que la progenitora es la primera compañera de juego de los niños, dato que facilita la práctica de los juegos tradicionales, ya que la madre guiará al niño en la realización de éstos.

Pregunta 2

¿Qué juegos realizas en casa?

Tabla de resultados 6

Indicador	Frecuencia
Fútbol	12
Rayuela	1
Ensacados	0
Ecuavoley	0
Ciclismo	3
Salto de la cuerda	8
Básquet	1
Juegos electrónicos	8
Otros	3

Elaborado por: Jorge Perugachi

Fecha: enero/2018

Análisis

El juego fomenta la creatividad y el desarrollo de destrezas físicas y cognitivas, además de ser la primera actividad de los niños en su tiempo libre. La variedad de juegos para ambos géneros es innumerable, sin embargo, como lo expresa Linaza y Maldonado (1987) en referencia al fútbol definieron la importancia de este juego preguntando a niños (y niñas también) de diferentes cursos a qué juegan, los resultados reflejaron a este deporte como el favorito y el más practicado por los niños (p. 93)

A la vez, Pérez, Catelao y Ameijeiras (2008) expresaron que “son muchos los estudios que muestran cómo el fútbol es el juego favorito para los niños y cómo las preferencias de las niñas son mucho más variadas” (p. 63). En otra investigación realizada por Damián-Díaz (2016) a niños de primera con el fin de

conocer cuáles son sus juegos favoritos en casa, señala que “los niños juegan fútbol y las niñas escondidas”.

Los resultados de las investigaciones señaladas anteriormente no difieren de los obtenidos en esta investigación en la que los niños prefieren al fútbol como principal actividad en casa. Sin embargo el darles a conocer sobre los juegos tradicionales, se pretende que las opciones de juego en su tiempo libre, varíe.

Pregunta 3

¿Con qué frecuencia juegas en casa durante la semana?

Tabla de resultados 7

Indicador	Frecuencia
Menos de 2 días a la semana	0
Entre 3 y 5 días a la semana	12
Más de 6 días a la semana	9

*Elaborado por: Jorge Perugachi
Fecha: enero/2018*

Análisis

Para los escolares, el tiempo de juego es lo que resta de las actividades académicas y de los deberes enviados por los docentes. En Ecuador, en el año 2016, se implementó una normativa que disminuye las tareas escolares, que, para Educación Básica Elemental, comprendido entre segundo y cuarto año, deben tener una duración máxima de 30 a 40 minutos, siendo las temáticas principales: “lectura, escritura, resolución de problemas cotidianos, variedad de juegos, diálogos y otras actividades de interacción” (Ministerio de Educación, 2016).

Con esta reforma, el principal objetivo fue que los niños disfruten de su tiempo extra escolar, permitiéndoles mayor interacción familiar y con sus amigos y vecinos. Como se refleja en los resultados de esta encuesta, los niños ocupan entre

tres y cinco días a la semana para el juego, no siendo un número menor los que ocupan seis días a la semana para esta actividad.

Esta investigación busca que los niños incluyan a los juegos tradicionales dentro del tiempo extra escolar, permitiendo así extender el conocimiento y la práctica de estos no solo con sus compañeros de clase sino también con su familia y vecinos.

Pregunta 4

¿Cuáles de los siguientes juegos te gustan más?

Tabla de resultados 8

Indicador	Frecuencia
Fútbol	12
Rayuela	3
Ensacados	1
Ecuavoley	2
Ciclismo	4
Salto de la cuerda	9
Básquet	5
Juegos electrónicos	3
Otros	11

Elaborado por: Jorge Perugachi

Fecha: enero/2018

Análisis

Como se mencionó anteriormente, el fútbol es el juego preferido por los infantes, sin embargo, a través de esta pregunta, se pretendió conocer qué otros juegos practican los niños, y si los juegos tradicionales son parte de su elección.

El salto de cuerda, el básquet y el ciclismo son parte de las respuestas mayoritarias de los infantes, no obstante, aunque en un grupo reducido, se denota

la práctica de los juegos tradicionales, tales como canicas, corridas, cogidas, rayuela, ensacados y trompo.

Con estos resultados, la inclusión de los juegos tradicionales dentro de la asignatura de Educación Física será visiblemente factible y acogida por los niños, además de que la enseñanza de éstos no se iniciará en cero.

Pregunta 5

¿Qué juegos has aprendido de tus abuelos y padres?

Tabla de resultados 9

Indicador	Frecuencia	
	Abuelos	Padres
Trompos	1	6
Canicas	1	4
Rayuela	2	2
Econdidas	1	1
Cogidas	1	2
La cocinita	1	5
Saltar la cuerda	2	3
Ninguno	16	1

Elaborado por: Jorge Perugachi

Fecha: enero/2018

Análisis

La permanencia de los juegos tradicionales depende de lo que los abuelos transmiten a sus hijos, nietos y así sucesivamente. Comas y otros (2008) expresan:

Los juegos tradicionales se transmiten de generación en generación. Es fácil adivinar que el proceso enseñanza-aprendizaje que se sigue, pasa por la búsqueda, para preguntar a los yayos y a las yayas², a los padres y madres, a qué jugaban cuando eran pequeños; cómo jugaban; qué reglas tenían; cómo

² Yayo, yaya. Sustantivo masculino, femenino. *España coloquial*: Abuelo, abuela

elegirían; si los utilizaban; qué canciones cantaban; qué juguetes se construían y cómo lo hacían... (p. 117).

Sin embargo, la formulación de estas preguntas a padres y abuelos es escasa en la actualidad, por esta razón, se han dejado de practicar muchos juegos tradicionales, Lavega y Olaso (2007) confirman “el extraordinario y preocupante desconocimiento del alumnado de muchas de las características que han constituido su cultura local. En este sentido, el simple ejemplo de preguntar por los juegos que realizaban sus padres o abuelos confirma este desconocimiento” (p. 368). Los resultados obtenidos en la encuesta se apegan a las investigaciones de los autores anteriormente mencionados, donde, la interacción y transmisión de conocimientos por parte de los abuelos es muy baja, no tanto así como la de los padres, siendo éstos últimos quienes, según la encuesta, han enseñado varios juegos tradicionales a sus hijos.

Pregunta 6

¿Qué juegos has aprendido de Internet?

Tabla de resultados 10

Respuestas	Frecuencia
Redes sociales	2
Sprint game	2
Carreras de autos	2
Juegos con pistola	3
Juegos de San Andrés	1
Gatito Tom	1
Barbies	2
Dragon Ball	1
Ninguno	6

Elaborado por: Jorge Perugachi

Fecha: enero/2018

Análisis

Actualmente la tecnología juega un rol importante en la vida del ser humano y el uso de éste es un proceso irreversible. Los niños se encuentran al alcance de una gran variedad de productos tecnológicos y con ello el Internet desde muy temprana edad. La UNESCO (2017) afirma que “1 de cada 3 usuarios de Internet son niños”, siendo este dato de gran relevancia en el porcentaje de influencia que puede tener este medio de comunicación en la vida y formación de los infantes.

El juego es la actividad preferida de los niños, y en el proceso de innovación tecnológica, los videojuegos son de gran preferencia en las horas de descanso y recreación. Así como lo expresan Rueda y Quevedo (2006) “en los últimos tiempos han aparecido “nuevos juegos” como la televisión, los videojuegos, el Internet, los teléfonos celulares.

Estas innovaciones tienen grandes potencialidades para divertir y enseñar, pero también pueden encerrar peligros” (p. 249). En referencia a lo mencionado, también se pronuncia el director ejecutivo Anthony Lake afirmando que “en un mundo digital, nuestro doble desafío es saber cómo mitigar los daños y maximizar los beneficios de Internet para cada niño” (UNESCO, 2017).

Sin embargo, las respuestas obtenidas en la encuesta denotan la no dominancia de los videojuegos en las actividades de los niños y lo que la investigación presente tiene como finalidad es fomentar la práctica de los juegos tradicionales para mejorar las relaciones interpersonales de los infantes.

4.1.3. Actividad recreativa en la escuela

Pregunta 7

Durante el recreo, ¿a qué juegas?

Tabla de resultados 11

Respuestas	Frecuencia
Cogidas	10
Congeladas	5
Escondidas	10
Columpio	9
Juegutes	1
Salto en la cuerda	1
Canicas	2
Tazos	1
Carreras	1
Fútbol	4
A la mamá	3
Básquet	2
Rayuela	1
Planchas	1

*Elaborado por: Jorge Perugachi
Fecha: enero/2018*

Análisis

En una investigación realizada por Argilaga (1999) a niños escolares, concluye que el juego en grupo es el de preferencia durante el tiempo de recreo. Dentro de los indicadores se incluyeron juegos tradicionales, que por lo general se los realiza en grupo, obteniendo como respuesta que varios de los estudiantes los practiquen, resultado que facilita la aplicación de este trabajo investigativo.

Pregunta 8

¿Qué aprendes durante los juegos?

Tabla de resultados 12

Indicador	Frecuencia
Ser paciente con los demás niños de tu grado	7
Ser tolerante con los demás niños de tu grado	5
Relacionarte mejor con los demás niños de tu grado	9

*Elaborado por: Jorge Perugachi
Fecha: enero/2018*

Análisis

Es de conocimiento general que el juego es el método más utilizado en el proceso de enseñanza-aprendizaje en edades tempranas. Neira (2001) afirma que:

Si nos referimos en concreto al desarrollo cognitivo, se puede comprobar que muchos de los estudios e investigaciones actuales sobre la actividad lúdica en la formación de los procesos psíquicos convierten al juego en una de las bases del desarrollo cognitivo del niño, ya que éste construye el conocimiento por sí mismo mediante la propia experiencia, experiencia que esencialmente es actividad, y ésta fundamentalmente juego en las edades más tempranas. El juego se convierte así en la situación ideal para aprender, en la pieza clave del desarrollo intelectual. (p. 28)

Sin embargo, el infante asume los beneficios del juego desde otra perspectiva, por ello, se han incluido tres indicadores en la pregunta, a los cuales los niños han afirmado que el juego les ayuda a relacionarse mejor con los demás, respuesta que se apega a los objetivos de esta investigación que promueve la interculturalidad entre los mismos.

Pregunta 9

¿Con qué frecuencia te disgustas cuando juegas con tus compañeros?

Tabla de resultados 13

Indicador	Frecuencia
A menudo	0
De vez en cuando	18
Nunca	3

*Elaborado por: Jorge Perugachi
Fecha: enero/2018*

Análisis

Los niños, por esencia, expresan sus sentimientos y emociones de manera rápida y frontal en todas sus actividades. Si bien el objetivo del juego trata de buscar una mejor relación intrapersonal e interpersonal, hay momentos en los que las emociones se manifiestan no de forma positiva. Sin embargo la respuesta de los niños a esta pregunta, refleja que es mucho más la diversión que el disgusto.

Pregunta 10

¿Qué juegos realizan en la asignatura de Educación Física?

Tabla de resultados 14

Respuestas	Frecuencia
Saltos	11
Giros	10
Correr	5
Trotar	1
Marcha	6
Fútbol	2
Filas-columnas	1
Lobo	1
Cogidas	1
Rayuela	1

*Elaborado por: Jorge Perugachi
Fecha: enero/2018*

Análisis

La actualización y fortalecimiento curricular para el área de Educación Física (2012) expresa que para tercer año de educación básica: “Se priorizan los juegos pequeños, fundamentalmente los tradicionales/populares y nuevos que por sus características tienen gran significatividad para los estudiantes en esta edad” (p. 53).

El currículo está dividido en seis bloques: prácticas gimnásticas; prácticas lúdicas: los juegos y el jugar; prácticas corporales expresivo – comunicativas; prácticas deportivas; relaciones entre prácticas corporales y salud; construcción de la identidad corporal (Ministerio de Educación, 2016). Sin embargo las respuestas obtenidas demuestran que los estudiantes realizan más ejercicio físico que juegos en sí, correspondiendo al primer y tercer bloque mencionados. Existe también un mínimo porcentaje de la práctica de juegos tradicionales, por lo que, a través de esta investigación, se pretende incluir una unidad didáctica exclusiva de juegos tradicionales para los estudiantes de este nivel formativo y así dar cumplimiento a lo expresado en el currículo de Educación Física.

Pregunta 11

¿Cuánto te gusta la forma de trabajar de tu maestro de Educación Física?

Tabla de resultados 15

Indicador	Frecuencia
Mucho	16
Poco	5
Nada	0

*Elaborado por: Jorge Perugachi
Fecha: enero/2018*

Análisis

La relación maestro-estudiante es el punto clave de una enseñanza-aprendizaje exitosos. Valero (1989) cita un principio psicológico “sólo educaremos en la

medida en que seamos aceptados” (p. 110). Otro autor, Fuentes (2005) expresa que cuando el maestro ejerce su poder en forma positiva, alimenta el deseo de aprender del estudiante, “el poder ejercido de esta manera enriquece la relación maestro-alumno y lleva a este último al reconocimiento y aceptación de que a través de estudio, trabajo y autodisciplina podrá llevar a cabo el desarrollo personal e intelectual que quiere alcanzar” (p. 135).

En las respuestas obtenidas se evidencia gran aceptación del maestro de Educación Física por parte de los estudiantes, siendo éste un punto positivo en el desarrollo de la Unidad Didáctica propuesta en este trabajo de investigación.

4.1.4. Juegos tradicionales e interculturalidad

Pregunta 12

Además de los juegos que realizan, ¿cuáles de los siguientes te gustaría desarrollar en la asignatura de Educación Física?

Tabla de resultados 16

Indicador	Frecuencia
La carrera del pato	13
Rayuela	10
Ensacados	5
Bolas	9
Hueco	1
Salto de la cuerda	7
El churo	2
Trompo	12
Otros acorde al origen de los compañeros	15

*Elaborado por: Jorge Perugachi
Fecha: enero/2018*

Análisis

Las respuestas obtenidas reflejan gran aceptación de aprendizaje de nuevos juegos con respecto al origen de sus compañeros, con lo que se fortalece y viabiliza el cumplimiento de los objetivos planteados en la investigación, debido a que los estudiantes están dispuestos a vivir la interculturalidad.

Pregunta 13

¿Qué juegos has aprendido de los compañeros/as que proceden de otras ciudades o regiones del país?

Tabla de resultados 17

Respuestas	Frecuencia
El chivo	1
Los países	1
El hombre malo	1
Ninguno	19

*Elaborado por: Jorge Perugachi
Fecha: enero/2018*

Análisis

El nivel de interculturalidad de los estudiantes, como reflejan las respuestas, es mínimo; los estudiantes conocen poco o nada los juegos tradicionales de las zonas de origen de sus compañeros, por lo que, a través de esta investigación se fomentará la práctica de éstos, sin discriminación de ningún lugar.

Pregunta 14

¿Te gustaría conocer más sobre los juegos que se desarrollan en el lugar de origen de tus compañeros/as en la asignatura de Educación Física?

Tabla de resultados 18

Indicador	Frecuencia
Si	20
No	1

Elaborado por: Jorge Perugachi

Fecha: enero/2018

¿Por qué?

- Nos sirve para divertirnos
- Aprendo nuevos juegos
- Para saber su importancia
- Tendría más juegos para jugar
- No, porque me hacen enojar

Análisis

Las respuestas reflejan motivación por parte de los estudiantes para la práctica de los juegos tradicionales, situación que favorece el cumplimiento de los objetivos planteados en esta investigación.

4.2. Análisis de la entrevista

Entrevista dirigida al docente de la Educación Física de tercer año de educación básica paralelo “A” de la Escuela de Educación Básica Municipal Cayambe.

Objetivo: analizar la práctica de juegos tradicionales durante la jornada laboral como método de enseñanza-aprendizaje y el fomento de la interculturalidad en los estudiantes.

1. ¿Cree usted que el juego es una estrategia de enseñanza-aprendizaje para los niños de tercer año de educación básica?

Síntesis de respuesta

El juego es una estrategia durante la hora de clase, junto a una intervención lúdica-pedagógica, porque nos ayuda a despertar el interés en los niños. El juego también lo usamos para el desarrollo de destrezas, habilidades y para mejorar el nivel de comportamiento (Ganchoza, 2018).

2. ¿Ha utilizado el juego durante su hora laboral?

Síntesis de respuesta

Sí, y se debe utilizar en todas las clases como una actividad motivadora para iniciar la hora laboral (Ganchoza, 2018).

3. ¿Está familiarizado con los juegos tradicionales de la zona?

Síntesis de respuesta

Sí estoy familiarizada con los juegos tradicionales de la zona. Sin embargo, yo pertenezco a la provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas y varios juegos son similares y varían en las reglas (Ganchoza, 2018).

4. ¿Estaría de acuerdo con incluir dentro del currículo a los juegos tradicionales en la hora de Educación Física?

Síntesis de respuesta

Estoy muy de acuerdo en incluir a los juegos tradicionales dentro del currículo de Educación Física, ya que los maestros debemos incentivar el rescate de la cultura a través de los juegos tradicionales porque los niños actualmente dedican mucho tiempo al uso de la tecnología y desconocen los juegos que practicaban sus antiguas generaciones (Ganchoza, 2018).

5. ¿Consideraría importante la creación de una guía didáctica de juegos tradicionales acorde al origen de los estudiantes para ser aplicada en las escuelas de educación básica en la hora de educación física?

Síntesis de respuesta

Considero de gran importancia debido a que los estudiantes tendrían la oportunidad de aprender y practicar juegos distintos a los de su origen o zona de residencia (Ganchoza, 2018).

6. ¿Considera que la práctica de juegos tradicionales en la hora de educación física fomentaría la interculturalidad de los estudiantes?

Síntesis de respuesta

Actualmente, en nuestro país, es común la incorporación de estudiantes de distintas culturas y lenguas, lo que nos permite intercambiar conocimientos de su costumbres y tradiciones de su lugar de origen (Ganchoza, 2018).

Análisis

La inclusión de los juegos tradicionales en el currículo de Educación Física, es para el docente de la materia mencionada de gran importancia debido a la variedad de juegos que los niños podrían elegir ante el uso de la tecnología. Además de fomentar el compañerismo y evitar la discriminación a los estudiantes que no pertenecen a la misma zona geográfica de ubicación de la Escuela. Con las respuestas arrojadas por el docente, se confirma la justificación de la implementación de este proyecto investigativo, incluyendo los objetivos planteados como base para fomentar la interculturalidad.

4.3. Análisis del registro de observación

4.3.1. Ficha de observación 1

Dirigida al docente de educación física y a los estudiantes de tercer año de educación básica paralelo “A” de la Escuela de Educación Básica Municipal Cayambe.

Objetivo: analizar la metodología utilizada en la hora de educación física y recreo en referencia a la práctica de juegos libres y tradicionales y su implicación al fomento de la interculturalidad de los estudiantes.

La ficha de observación se realizó para cada estudiante semanalmente durante los meses de diciembre/17 y enero/18 y se procedió a calificar cada indicador de la siguiente manera:

- 1 : Siempre
- 2 : Casi siempre
- 3 : A veces
- 4 : Casi nunca
- 5 : Nunca

En la siguiente tabla se indica en la última fila el promedio por individuo y en la última columna, el promedio por indicador cultural, según los valores señalados anteriormente.

Ficha de observación 1

Meses		Diciembre - Enero																					
Código estudiante	EF	EF	EF	EF	EF	EF	EF	EF	EF	EF	EF	EM	Pro me dio										
Indicador de interculturalidad	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
1.Practica juegos de conjunto	4	1	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
2.Practica juegos individuales	5	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	2	3	4	4	4	4	5	4	4	4	4
3.Prefiere los juegos de fuera	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4.Prefiere los juegos autóctonos	4	1	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	2	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4
5.Demuestra tolerancia	3	1	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	1	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3
6.Demuestra paciencia	4	1	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	1	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
7.Demuestra generosidad	3	1	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3
8.Demuestra nivel de confianza	4	1	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
9.Aceptación del grupo	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
10.Respeta el criterio de los demás	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
11.Sirve de intermediario para unir al grupo	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
12.Se interesa por aprender otras lenguas	4	2	4	4	3	4	4	4	5	5	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
13.Liderazgo	4	1	4	4	3	4	4	4	5	5	4	4	2	3	4	4	4	4	5	4	4	4	4
14.Comparte experiencias según el lugar de origen	4	2	4	4	3	4	4	4	5	4	4	4	2	3	4	4	4	4	5	4	4	4	4
Promedio individual	4	1	4	4	3	4	2	3	4														

Elaborado por: Jorge Perugachi

4.3.1. Ficha de observación 2

Dirigida a los estudiantes de tercer año de educación básica paralelo “A” de la Escuela de Educación Básica Municipal Cayambe.

Objetivo: evaluar la práctica de juegos tradicionales durante la hora de educación física y la influencia en la interculturalidad de los estudiantes.

La ficha de observación se realizó para cada estudiante semanalmente durante los meses de febrero/18 y marzo/18 y se procedió a calificar cada indicador de la siguiente manera:

- 1 : Siempre
- 2 : Casi siempre
- 3 : A veces
- 4 : Casi nunca
- 5 : Nunca

En la siguiente tabla se indica en la última fila el promedio por individuo y en la última columna, el promedio por indicador cultural, según los valores señalados anteriormente.

Ficha de observación 2

Código estudiante	Febrero - Marzo																					
	EF 1	EF 2	EF 3	EF 4	EF 5	EF 6	EF 7	EF 8	EF 9	EF 10	EM 1	EM 2	EM 3	EM 4	EM 5	EM 6	EM 7	EM 8	EM 9	EM 10	EM 11	Pro medio
1.Practica juegos de conjunto	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	1	3	2	2	4	3	3	3	3	3	3	3
2.Practica juegos individuales	2	3	4	3	3	3	3	3	4	4	1	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3
3.Prefiere los juegos de fuera	3	2	4	4	3	4	4	4	4	4	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4.Prefiere los juegos autóctonos	3	1	3	3	3	3	3	2	2	3	1	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2
5.Demuestra tolerancia	3	1	3	3	3	4	4	3	3	3	1	3	1	1	3	4	3	3	3	4	3	3
6.Demuestra paciencia	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	1	4	1	3	3	3	4	3	3	3	3	4
7.Demuestra generosidad	3	1	3	3	3	4	3	3	3	3	1	3	1	2	1	3	4	3	3	3	3	3
8.Demuestra nivel de confianza	3	1	3	4	4	3	3	3	3	3	1	3	1	2	2	3	3	3	3	3	3	3
9.Aceptación del grupo	3	1	4	3	3	3	3	3	3	3	1	3	1	2	4	3	3	3	3	3	3	3
10.Respeto el criterio de los demás	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	1	2	3	3	3	3	4	4	4	3
11.Sirve de intermediario para unir al grupo	3	2	4	4	3	4	4	4	4	4	1	3	2	3	4	4	3	4	4	4	4	3
12.Se interesa por aprender otras lenguas	3	1	3	3	4	4	4	3	3	3	1	4	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3
13.Liderazgo	3	1	4	3	3	4	4	4	4	4	1	3	2	2	3	3	3	4	3	4	3	3
14.Comparte experiencias según el lugar de origen	4	2	3	3	4	4	4	3	3	3	1	4	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3
Promedio individual	3	1	3	3	3	4	3	3	3	3	1	3	2	3								

Elaborado por: Jorge Perugachi

Análisis

Con la finalidad de medir el grado de interculturalidad de los estudiantes al momento de finalizar con la unidad didáctica respecto a la implementación de juegos tradicionales en la hora de Educación Física, se presenta la siguiente tabla en la que constan los promedios por estudiante de las dos fichas de observación indicadas anteriormente.

Tabla 10

Promedio comparativo respecto a cada estudiante

Código estudiante	Ficha 1	Ficha 2
EF1	4	3
EF2	1	1
EF3	4	3
EF4	4	3
EF5	3	3
EF6	4	4
EF7	4	3
EF8	4	3
EF9	4	3
EF10	4	3
EM1	4	1
EM2	4	3
EM3	2	2
EM4	3	3
EM5	4	3
EM6	4	3
EM7	4	3
EM8	4	3
EM9	4	3
EM10	4	3
EM11	4	3

Elaborado por: Jorge Perugachi

Los resultados obtenidos según la recolección de información a través de las fichas de observación, reflejan que los estudiantes, después de la práctica de juegos tradicionales, han mejorado el nivel de interculturalidad con base en los indicadores expuestos anteriormente y que, a través de cuales, se ha realizado la medición final. Es mínimo el porcentaje de estudiantes en los que no varía el resultado de las dos fichas de observación promediales, sin embargo, la mayoría de estudiantes evidencian el cumplimiento de los objetivos planteados en esta investigación.

A continuación se presenta el análisis con base en los indicadores de interculturalidad y la variación promedial de éstos en los resultados obtenidos en las dos fichas de observación.

Tabla 11

Promedio comparativo respecto al indicador intercultural

Indicador intercultural	Ficha 1	Ficha 2
1.Practica juegos de conjunto	4	3
2.Practica juegos individuales	4	3
3.Prefiere los juegos de fuera	4	4
4.Prefiere los juegos autóctonos	4	2
5.Demuestra tolerancia	3	3
6.Demuestra paciencia	4	3
7.Demuestra generosidad	3	3
8.Demuestra nivel de confianza	4	3
9.Aceptación del grupo	4	3
10.Respeta el criterio de los demás	4	3
11.Sirve de intermediario para unir al grupo	4	3
12.Se interesa por aprender otras lenguas	4	3
13.Liderazgo	4	3
14.Comparte experiencias según el lugar de origen	4	3

Elaborado por: Jorge Perugachi

Como expresan los resultados promediales de los indicadores de interculturalidad, el mayor porcentaje de éstos reflejan un cambio positivo acorde a los objetivos planteados al inicio de esta investigación.

4.4. Análisis documental

A continuación se presenta el análisis al Plan Estratégico Institucional de la Escuela de Educación Básica Municipal Cayambe, en referencia a la asignatura de Educación Física.

La Educación Básica Elemental dentro del currículo nacional de Educación Física, desarrolla Unidades Didácticas como: El juego (tradicionales), juegos de equipo (fútbol, básquet), gimnasia, conociendo mi cuerpo, entre otras. Dichas unidades se enfocan al cumplimiento de objetivos tales como:

- Participar democráticamente en prácticas corporales de diferentes regiones, de manera segura y placentera, respetando reglas y pautas de trabajo en diversas prácticas corporales.
- Reconocer diferentes posibilidades de participación.
- Mejorar sus posibilidades de participación en diferentes prácticas corporales, dentro y fuera de la escuela y a lo largo de su vida.
- Reconocer los beneficios que aportan los aprendizajes en Educación Física para el cuidado y mejora de la salud y bienestar personal, acorde a sus intereses y necesidades.
- Reconocer a sus pares como diferentes de sí y necesarios para participar en prácticas corporales colectivas.
- Reconocer la importancia de llevar a cabo estrategias colectivas.

Además, los mencionados objetivos están en concordancia con el Plan Nacional de Desarrollo Toda una Vida, determinados por cada Institución Educativa formando parte de los ejes transversales descritos a continuación:

- Garantizar una vida digna con iguales oportunidades para todas las personas.
- Afirmar la interculturalidad y plurinacionalidad, revalorizando las identidades diversas

- Garantizar los derechos de la naturaleza para las actuales y futuras generaciones.

La presente investigación tiene como temática principal “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”, a través de una unidad didáctica.

Por lo que, mediante la ejecución de la propuesta planteada en esta investigación, se permite replantear los objetivos Institucionales en relación al área de Educación Física y a la práctica de los juegos tradicionales como se determina en el currículo para este subnivel educativo.

CAPÍTULO V

PROPUESTA

5.1. Presentación

La educación a nivel local y mundial ha realizado muchos cambios acorde al desarrollo social y cultural de sus habitantes, en varios casos expuestos a modelos pedagógicos y estrategias didácticas no se relacionan con la realidad de los educandos, debido a que dichos instrumentos didácticos fueron exitosos en otros lugares, y por tanto, otras culturas.

La Educación Física no es la excepción, pero hoy en día en el Ecuador se ha elevado su importancia dentro del sistema educativo, al crear políticas del deporte y recreación en sus diferentes niveles, potenciándose en el ámbito de la salud y aspectos culturales de la población ecuatoriana. Razón por la cual, se propone a nivel del sistema de educación básica elemental la inclusión de la Unidad Didáctica denominada “Fomentando la interculturalidad”, a través de los juegos tradicionales acorde al origen de los educandos.

El presente material de trabajo se encuentra dentro del paradigma constructivista, así como lo propone el Ministerio de Educación ecuatoriano. Además, contiene la planificación semanal y su nuevo enfoque didáctico dentro del currículo del área de Educación Física.

De esta manera, al tratar el tema de la interculturalidad en el nivel de educación básica elemental desde los juegos tradicionales acorde al origen de los educandos,

se permite evitar la aculturalización de los mismos, razón por la cual el presente trabajo de investigación será un aporte al currículo nacional de Educación Física.

5.2. Justificación

El currículo nacional de Educación Física, se encuentra planificado acorde al nivel de educación básica, en esta ocasión se analizó el nivel de educación básica elemental y dentro de sus unidades de trabajo, se analizaron los dos primeros objetivos del nivel que se trata del desarrollo de los “juegos propios de la región”.

El Ecuador, al ser un país pluricultural, multiétnico y megadiverso decretado en su Constitución, la educación no puede anteponerse a dicha ley, razón fundamental para la elaboración de la Unidad Didáctica denomina “Fomentando la Interculturalidad” a través de los juegos tradicionales acorde al origen de los educandos.

5.3. Beneficiarios

El presente trabajo está destinado especialmente para los docentes del área de Educación Física de los terceros años de educación básica de la Escuela “Municipal Cayambe” y a todos los docentes que deseen fomentar la interculturalidad dentro de sus horas clase a través de los juegos tradicionales acorde al origen de los educandos.

Además, coadyuvará al Ministerio de Educación para rediseñar el currículo nacional de Educación Física en el nivel de la educación básica elemental.

5.4. Plan de Unidad Didáctica
“FOMENTANDO LA INTERCULTURALIDAD”

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR PRIMER PARCIAL					
Nombre de la institución		ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “MUNICIPAL CAYAMBE”			
Nombre del Docente		Lic. Jorge Perugachi		Fecha	02/02/2017
Área	Educación Física	Grado	Tercero	Año lectivo	2017 - 2018
Asignatura	Educación Física			Tiempo	7 semanas
Unidad didáctica	Unidad I “Promoviendo la interculturalidad a través de los juegos tradicionales”				
Objetivo de la unidad	I.EF.2.1.1. Participar con pares en diferentes juegos tradicionales acorde al origen de los estudiantes, identificando características, objetivos, roles de los jugadores, demandas y de esta manera construir los implementos necesarios. (S.2., I.2.) I.EF.2.1.2. Mejorar su desempeño de modo seguro en los juegos acorde al origen de los estudiantes, construyendo con sus pares modos cooperativos/colaborativos, posibilidades de participación, para conseguir las necesidades del grupo. (J.3., S.4.)				
Criterios de Evaluación	I.EF.2.1.1. Participa con pares en diferentes juegos acorde al origen de los estudiantes, identificando características, objetivos, roles de los jugadores, demandas y construyendo los implementos necesarios. (S.2., I.2.) I.EF.2.1.2. Mejora su desempeño de modo seguro en juegos, de acuerdo a las necesidades del grupo. (J.3., S.4.) REF.I.E.F.2.1.2.				

5.4.1. Actividades para la primera, segunda y tercera semana

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	EVALUACIÓN	
			Indicadores de Evaluación de la unidad	Técnicas e instrumentos de Evaluación
<p>EF.2.1.1. Identificar las características, objetivos y roles de los participantes en diferentes tipos de juegos (de persecución, de cooperación, de relevos, como elementos necesarios para mejorar el desempeño motriz en ellos. REF. EF.2.1.1.</p> <p>EF.2.1.2. Reconocer las demandas (motoras, conceptuales, actitudinales, entre otras), para mejorar el propio desempeño en diferentes juegos. REF.EF.2.1.2.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Organización de materiales. • Creación y cohesión de grupo. • Tema. • Objetivo. <p>PIENSO, COMPARTO Y ACTÚO:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Docente sugiere un problema a través un desafío motriz. 2. Estudiante, piensa de qué manera resolverlo. 3. Comparten sus respuestas con los compañeros. 4. Ejecutan, al menos una respuesta de cada compañero y deciden cual es la que supera el desafío. <p>RETOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recordar y nombrar los juegos que han practicado en los años anteriores. • Distinguir los juegos de persecución, de cooperación, de relevos. • Crear 3 juegos de persecución. • Crear 3 juegos de cooperación. • Crear 3 juegos de relevos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Espacio físico (patio, cancha, estadio). • Materiales didácticos (conos, estacas, ulas, pelotas, material reciclado, llantas, entre otros). 	<p>I.EF.2.1.1. Participa con pares en diferentes juegos propios de la región, identificando características, objetivos, roles de los jugadores, demandas y construyendo los implementos necesarios. (S.2., I.2.)</p> <p>I.EF.2.1.2. Mejora su desempeño de modo seguro en juegos, de acuerdo a las necesidades del grupo. (J.3., S.4.) REF.I.E.F.2.1.2.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Rúbrica • Observación • Lista de cotejo

	<p>CONDICIONANTES:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cada juego debe durar al menos 10 minutos. • El grupo debe ser mixto • El juego debe tener la característica de inclusivo, recreando una persona con algún tipo de discapacidad. <p>VARIANTES:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se pondrá en práctica la creatividad del docente acorde a la clase desarrollada. 			
<p>Adaptaciones curriculares: En esta planificación ya no es necesario desarrollar las adaptaciones curriculares por separado, ya que en cada clase y como condicionantes se encuentran presentes.</p>				

5.4.2. Actividades para la cuarta semana

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	EVALUACIÓN	
			Indicadores de Evaluación de la unidad	Técnicas e instrumentos de Evaluación
<p>EF.2.1.8. Reconocer y participar/jugar en diferentes juegos propios de la región.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Organización de materiales. Creación y cohesión de grupo. Tema. Objetivo. <p>PIENSO, COMPARTO Y ACTÚO:</p> <ol style="list-style-type: none"> Docente sugiere un problema a través un desafío motriz. Estudiante, piensa de qué manera resolverlo. Comparten sus respuestas con los compañeros. Ejecutan, al menos una respuesta de cada compañero y deciden cual es la que supera el desafío. <p>RETOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> Crear 3 juegos utilizando elementos. Recrear un juego con sus propias reglas utilizando un implemento. Crear 3 juegos de carreras con implementos. 	<ul style="list-style-type: none"> Espacio físico (patio, cancha, estadio). Materiales didácticos (conos, estacas, ulas, pelotas, material reciclado, llantas, entre otros). 	<p>I.EF.2.1.1. Participa con pares en diferentes juegos propios de la región, identificando características, objetivos, roles de los jugadores, demandas y construyendo los implementos necesarios. (S.2., I.2.)</p> <p>I.EF.2.1.2. Mejora su desempeño de modo seguro en juegos propios de la región, construyendo con sus pares modos cooperativos/colaborativos, posibilidades de participación, de acuerdo a las necesidades del grupo. (J.3., S.4.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> Rúbrica Observación Lista de cotejo

	<p>CONDICIONANTES:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Debe construir un material para el juego. • Cada juego debe tener un obstáculo a vencer. • El juego debe tener la característica de inclusivo, recreando una persona con algún tipo de discapacidad. <p>VARIANTES:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se pondrá en práctica la creatividad del docente acorde a la clase desarrollada. 			
<p>Adaptaciones curriculares: En esta planificación ya no es necesario desarrollar las adaptaciones curriculares por separado, ya que en cada clase y como condicionantes se encuentran presentes.</p>				

5.4.3. Actividades para la quinta y sexta semana

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	EVALUACIÓN	
			Indicadores de Evaluación de la unidad	Técnicas e instrumentos de Evaluación
<p>EF.2.5.7. Construir con pares acuerdos de cooperación y colaboración para participar según las características del grupo. REF.EF.2.5.7.</p> <p>EF.2.6.1. Identificar riesgos y acordar con otros los cuidados necesarios para participar en diferentes prácticas corporales de manera segura.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Organización de materiales. Creación y cohesión de grupo. Tema. Objetivo. <p>PIENSO, COMPARTO Y ACTÚO:</p> <ol style="list-style-type: none"> El docente sugiere un problema a través de un desafío motriz. El estudiante, piensa de qué manera resolverlo. Comparten sus respuestas con los compañeros. Ejecutan, al menos dos respuestas de entre los compañeros y deciden cual es la que supera el desafío. <p>RETOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> Crear 2 juegos de cooperación. Crear 2 juegos de carreras grupales con obstáculos. <p>CONDICIONANTES:</p> <ul style="list-style-type: none"> El grupo debe ser mixto Debe construir un material para el juego. 	<ul style="list-style-type: none"> Espacio físico (patio, cancha, estadio). Materiales didácticos (conos, estacas, ulas, pelotas, material reciclado, llantas, entre otros). 	<p>I.EF.2.1.1. Participa con pares en diferentes juegos construyendo los implementos necesarios. (S.2., I.2.) REF.I.E.F.2.1.1.</p> <p>I.EF.2.1.2. Mejora su desempeño de modo seguro en juegos, de acuerdo a las necesidades del grupo. (J.3., S.4.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> Rúbrica Observación Lista de cotejo

	<ul style="list-style-type: none"> • El juego debe tener la característica de inclusivo, recreando una persona no vidente. <p>VARIANTES:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se pondrá en práctica la creatividad del docente acorde a la clase desarrollada. 			
--	---	--	--	--

Adaptaciones curriculares: En esta planificación ya no es necesario desarrollar las adaptaciones curriculares por separado, ya que en cada clase y como condicionantes se encuentran presentes.

5.4.4. Actividades para la séptima semana

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	EVALUACIÓN	
			Indicadores de Evaluación de la unidad	Técnicas e instrumentos de Evaluación
<p>EF.2.6.5. Reconocer la importancia del cuidado de sí y de las demás personas, durante la participación en diferentes prácticas corporales para tomar las precauciones necesarias en cada caso (hidratación y alimentación acorde a lo que cada práctica requiera).</p>	<ul style="list-style-type: none"> Organización de materiales. Creación y cohesión de grupo. Tema. Objetivo. <p>PIENSO, COMPARTO Y ACTÚO:</p> <ol style="list-style-type: none"> El docente sugiere un problema a través de un desafío motriz. El estudiante, piensa de qué manera resolverlo. Comparten sus respuestas con los compañeros. Ejecutan, al menos dos respuestas de entre los compañeros y deciden cual es la que supera el desafío. <p>RETOS:</p> <p>Crear 2 juegos de carreras con obstáculos. Crear 2 juegos donde se aplique la fuerza.</p> <p>CONDICIONANTES:</p> <ul style="list-style-type: none"> Cada juego debe tener un obstáculo a vencer. El juego debe tener la característica de 	<ul style="list-style-type: none"> Espacio físico (patio, cancha, estadio). Materiales didácticos (conos, estacas, ulas, pelotas, material reciclado, llantas, entre otros). 	<p>I.EF.2.1.1. Participa con pares en diferentes juegos propios de la región, identificando características, objetivos, roles de los jugadores, demandas y construyendo los implementos necesarios. (S.2., I.2.)</p> <p>I.EF.2.1.2. Mejora su desempeño de modo seguro en juegos propios de la región, construyendo con sus pares modos cooperativos/colaborativos, posibilidades de participación, de acuerdo a las necesidades del grupo. (J.3., S.4.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> Rúbrica Observación Lista de cotejo

	<p>inclusivo, recreando una persona con capacidad diferente.</p> <p>VARIANTES:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se pondrá en práctica la creatividad del docente acorde a la clase desarrollada. 			
<p>Adaptaciones curriculares: En esta planificación ya no es necesario desarrollar las adaptaciones curriculares por separado, ya que en cada clase y como condicionantes se encuentran presentes.</p>				

EJEMPLO 1 PLANIFICACIÓN DE AULA

PLANIFICACIÓN DE AULA					
Nombre de la institución		ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “MUNICIPAL CAYAMBE”			
Nombre del Docente		Lic. Jorge Perugachi	Fecha		19 al 23 /02/2018
Área	Educación Física	Grado	Tercero	Año lectivo	2017 - 2018
Asignatura	Educación Física			Tiempo	2 horas/semana uno
Unidad didáctica	Unidad I “Promoviendo la interculturalidad a través de los juegos tradicionales”				
Objetivo de la semana 1	<p>I.EF.2.1.1. Participar con pares en diferentes juegos tradicionales acorde al origen de los estudiantes, identificando características, objetivos, roles de los jugadores, demandas y de esta manera construir los implementos necesarios. (S.2., I.2.)</p> <p>I.EF.2.1.2. Mejorar su desempeño de modo seguro en los juegos acorde al origen de los estudiantes, construyendo con sus pares modos cooperativos/colaborativos, posibilidades de participación, para conseguir las necesidades del grupo. (J.3., S.4.)</p>				
Fin de la semana 1	Recuperar y disfrutar de los juegos tradicionales acorde al origen de los estudiantes.				
METODOLOGIA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	EVALUACIÓN		
			Indicadores de Evaluación de la unidad	Técnicas e instrumentos de Evaluación	
EF.2.1.1. Identificar las características, objetivos y roles de los participantes en diferentes tipos de juegos (de persecución, de cooperación, de relevos, como elementos necesarios para mejorar el desempeño motriz en ellos. REF. EF.2.1.1.	<p>PRIMER DÍA DE CLASES: 2horas (80 min.)</p> <p>INICIO DE LA CLASE</p> <ul style="list-style-type: none"> Organización de materiales. Creación y cohesión de grupo. Tema. Objetivo. <p>Actividades: 20 minutos.</p> <ul style="list-style-type: none"> Movimientos articulares. Flexibilidad 	<ul style="list-style-type: none"> Espacio físico (patio, cancha, estadio). Materiales didácticos (conos, estacas, costales). 	I.EF.2.1.1. Participa con pares en diferentes juegos propios de la región, identificando características, objetivos, roles de los jugadores, demandas y construyendo los implementos necesarios. (S.2., I.2.)	<ul style="list-style-type: none"> Rúbrica Observación Lista de cotejo 	

<p>EF.2.1.2. Reconocer las demandas (motoras, conceptuales, actitudinales, entre otras), para mejorar el propio desempeño en diferentes juegos. REF.EF.2.1.2.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● ¿Interrogantes? <p>PIENSO, COMPARTO Y ACTÚO:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- Docente sugiere un problema a través de un desafío motriz. 2.- Estudiante, piensa de qué manera resolverlo. 3.- Comparten sus respuestas con los compañeros. 4.- Ejecutan, al menos una respuesta de cada compañero y deciden cual es la que supera el desafío. <p>PARTE PRINCIPAL DE LA CLASE: 50 min.</p> <p>RETOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Desarrollar el juego denominado “Hombre malo”. ● Desarrollar el juego denominado “San bendito”. ● Desarrollar el juego denominado “ensacados”. <p>CONDICIONANTES:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Cada juego debe durar al menos 10 minutos. ● El grupo debe ser mixto ● El juego debe tener la característica de inclusivo, recreando una persona con algún tipo de discapacidad. 		<p>I.EF.2.1.2. Mejora su desempeño de modo seguro en juegos, de acuerdo a las necesidades del grupo. (J.3., S.4.) REF.I.E.F.2.1.2.</p>	
--	--	--	---	--

	<p>VARIANTES:</p> <ul style="list-style-type: none">● Se pondrá en práctica la creatividad del docente y los estudiantes, acorde a la clase desarrollada. <p>PARTE FINAL: 10 minutos.</p> <ul style="list-style-type: none">● Vuelta a la calma.● Flexibilidad.● Desarrollo de cuestionario 2 -3 preguntas.			
--	---	--	--	--

EJEMPLO 2 PLANIFICACIÓN DE AULA

PLANIFICACIÓN DE AULA					
Nombre de la institución		ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “MUNICIPAL CAYAMBE”			
Nombre del Docente		Lic. Jorge Perugachi	Fecha		19 al 23 /02/2018
Área	Educación Física	Grado	Tercero	Año lectivo	2017 - 2018
Asignatura	Educación Física			Tiempo	2 horas/semana uno
Unidad didáctica	Unidad I “Promoviendo la interculturalidad a través de los juegos tradicionales”				
Objetivo de la semana 1	<p>I.EF.2.1.1. Participar con pares en diferentes juegos tradicionales acorde al origen de los estudiantes, identificando características, objetivos, roles de los jugadores, demandas y de esta manera construir los implementos necesarios. (S.2., I.2.)</p> <p>I.EF.2.1.2. Mejorar su desempeño de modo seguro en los juegos acorde al origen de los estudiantes, construyendo con sus pares modos cooperativos/colaborativos, posibilidades de participación, para conseguir las necesidades del grupo. (J.3., S.4.)</p>				
Fin de la semana 1	Recuperar y disfrutar de los juegos tradicionales acorde al origen de los estudiantes.				
METODOLOGIA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	EVALUACIÓN		
			Indicadores de Evaluación de la unidad	Técnicas e instrumentos de Evaluación	
<p>EF.2.1.1. Identificar las características, objetivos y roles de los participantes en diferentes tipos de juegos (de persecución, de cooperación, de relevos, como elementos necesarios para mejorar el desempeño motriz en ellos. REF. EF.2.1.1.</p>	<p>SEGUNDO DÍA DE CLASES: 2 horas (80 minutos)</p> <p>INICIO DE LA CLASE</p> <ul style="list-style-type: none"> Organización de materiales. Creación y cohesión de grupo. Tema. Objetivo. <p>Actividades: 20 minutos</p> <ul style="list-style-type: none"> Movimientos articulares. 	<ul style="list-style-type: none"> Espacio físico (patio, cancha, estadio). Materiales didácticos (conos, estacas, sacos, cuerdas o franelas). 	<p>I.EF.2.1.1. Participa con pares en diferentes juegos propios de la región, identificando características, objetivos, roles de los jugadores, demandas y construyendo los implementos necesarios. (S.2., I.2.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> Rúbrica Observación Lista de cotejo 	

<p>EF.2.1.2. Reconocer las demandas (motoras, conceptuales, actitudinales, entre otras), para mejorar el propio desempeño en diferentes juegos. REF.EF.2.1.2.</p>	<p>- Flexibilidad - ¿Interrogantes?</p> <p>PIENSO, COMPARTO Y ACTÚO:</p> <p>1.- Docente sugiere un problema a través de un desafío motriz. 2.- Estudiante, piensa de qué manera resolverlo. 3.- Comparten sus respuestas con los compañeros. 4.- Ejecutan, al menos una respuesta de cada compañero y deciden cual es la que supera el desafío.</p> <p>PARTE PRINCIPAL DE LA CLASE: 50 min.</p> <p>RETOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Desarrollar el juego denominado “La guaraca”. ● Desarrollar el juego denominado “Las monjitas carmelitas”. ● Desarrollar el juego denominado “Carrera de tres pies”. <p>CONDICIONANTES:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Cada juego debe durar al menos 10 minutos. ● El grupo debe ser mixto ● El juego debe tener la característica de inclusivo, recreando una persona con algún tipo de discapacidad. 		<p>I.EF.2.1.2. Mejora su desempeño de modo seguro en juegos, de acuerdo a las necesidades del grupo. (J.3., S.4.) REF.I.E.F.2.1.2.</p>	
--	--	--	---	--

	<p>VARIANTES:</p> <ul style="list-style-type: none">● Se pondrá en práctica la creatividad del docente y los estudiantes, acorde a la clase desarrollada. <p>PARTE FINAL: 10 minutos</p> <ul style="list-style-type: none">● Vuelta a la calma.● Flexibilidad.● Desarrollo de cuestionario 2 -3 preguntas.			
--	--	--	--	--

EJEMPLO 3 PLANIFICACIÓN DE AULA

PLANIFICACIÓN DE AULA					
Nombre de la institución		ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “MUNICIPAL CAYAMBE”			
Nombre del Docente		Lic. Jorge Perugachi	Fecha		19 al 23 /02/2018
Área	Educación Física	Grado	Tercero	Año lectivo	2017 - 2018
Asignatura	Educación Física			Tiempo	1 hora/semana uno
Unidad didáctica	Unidad I “Promoviendo la interculturalidad a través de los juegos tradicionales”				
Objetivo de la semana 1	<p>I.EF.2.1.1. Participar con pares en diferentes juegos tradicionales acorde al origen de los estudiantes, identificando características, objetivos, roles de los jugadores, demandas y de esta manera construir los implementos necesarios. (S.2., I.2.)</p> <p>I.EF.2.1.2. Mejorar su desempeño de modo seguro en los juegos acorde al origen de los estudiantes, construyendo con sus pares modos cooperativos/colaborativos, posibilidades de participación, para conseguir las necesidades del grupo. (J.3., S.4.)</p>				
Fin de la semana 1	Recuperar y disfrutar de los juegos tradicionales acorde al origen de los estudiantes.				
METODOLOGIA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	EVALUACIÓN		
			Indicadores de Evaluación de la unidad	Técnicas e instrumentos de Evaluación	
<p>EF.2.1.1. Identificar las características, objetivos y roles de los participantes en diferentes tipos de juegos (de persecución, de cooperación, de relevos, como elementos necesarios para mejorar el desempeño motriz en ellos. REF. EF.2.1.1.</p>	<p>TERCER DÍA DE CLASES: 1 hora (40 min.)</p> <p>INICIO DE LA CLASE</p> <ul style="list-style-type: none"> Organización de materiales. Creación y cohesión de grupo. Tema. Objetivo. <p>Actividades: 10 minutos.</p> <ul style="list-style-type: none"> Movimientos articulares. Flexibilidad 	<ul style="list-style-type: none"> Espacio físico (patio, cancha, estadio). Materiales didácticos (conos, estacas, ula ula, pelotas). 	<p>I.EF.2.1.1. Participa con pares en diferentes juegos propios de la región, identificando características, objetivos, roles de los jugadores, demandas y construyendo los implementos necesarios. (S.2., I.2.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> Rúbrica Observación Lista de cotejo 	

<p>EF.2.1.2. Reconocer las demandas (motoras, conceptuales, actitudinales, entre otras), para mejorar el propio desempeño en diferentes juegos. REF.EF.2.1.2.</p>	<p>- ¿Interrogantes?</p> <p>PIENSO, COMPARTO Y ACTÚO:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- Docente sugiere un problema a través de un desafío motriz. 2.- Estudiante, piensa de qué manera resolverlo. 3.- Comparten sus respuestas con los compañeros. 4.- Ejecutan, al menos una respuesta de cada compañero y deciden cual es la que supera el desafío. <p>PARTE PRINCIPAL DE LA CLASE: 20 min.</p> <p>RETOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Desarrollar el juego denominado, “buenos y malos”. <p>CONDICIONANTES:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● El grupo debe ser mixto ● El juego debe tener la característica de inclusivo, recreando una persona con algún tipo de discapacidad. <p>VARIANTES:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Se pondrá en práctica la creatividad del docente y los estudiantes, acorde a la clase desarrollada. 		<p>I.EF.2.1.2. Mejora su desempeño de modo seguro en juegos, de acuerdo a las necesidades del grupo. (J.3., S.4.) REF.I.E.F.2.1.2.</p>	
--	--	--	---	--

	PARTE FINAL: 10 minutos <ul style="list-style-type: none">● Vuelta a la calma.● Flexibilidad.● Evaluación de la semana 1.			
--	--	--	--	--

5.5. Juegos tradicionales acorde al origen de los estudiantes

5.5.1. Juegos tradicionales de Cayambe

CARRERA DE ZAMBO

Indicador	Descripción
Materiales	Zambos tiernos, espacio físico y recurso humano.
Capacidad física	Coordinación y resistencia aeróbica.
Capacidad coordinativa	Coordinación corporal
Desarrollo	Organizar grupos acorde al número de estudiantes y de los zambos que se encuentren a disposición. Se señala un recorrido por el cual los participantes deberán desplazarse llevando el zambo con las manos por el piso, lo más rápido posible hasta cumplir con el recorrido señalado. El ganador es aquel que culmine en el menor tiempo.
Variantes	Llevar por el piso con la cabeza, u otras que el docente o los estudiantes inventen.
Trabajo	Individual
Beneficios	1.- Fomentar la interculturalidad (conocimiento de la historia). 2.- Fortalecer el autoestima de los participantes.
Gráfico	 <p>Autor: Jorge Perugachi Lugar: E.E.B. Municipal Cayambe, 2018</p>

ENSACADOS

Indicador	Descripción
Materiales	Fundas de yute (costales), espacio físico y recurso humano.
Capacidad física	Coordinación, resistencia a la fuerza, resistencia aeróbica.
Capacidad coordinativa	Coordinación corporal, ubicación en el espacio.
Desarrollo	Organizar grupos acorde al número de estudiantes y de las fundas de yute (costales) que se encuentren a disposición. Se señala un recorrido por el cual los participantes deberán desplazarse dentro de las fundas de yute (costal - saltando) sujetándose con las manos, lo más rápido posible hasta cumplir con el recorrido señalado. El ganador es aquel que culmine en el menor tiempo.
Variantes	Saltos hacia adelante, atrás, u otras que el docente o los estudiantes inventen.
Trabajo	Individual
Beneficios	1.- Fortalecer el autoestima de los participantes. 2.- Respetar al compañero. (Condiciones físicas y psicológicas).
Gráfico	 <p style="text-align: center;">Autor: Jorge Perugachi Lugar: E.E.B. Municipal Cayambe, 2018</p>

SALTO DE LA CUERDA

Indicador	Descripción
Materiales	Cuerda, espacio físico y recurso humano.
Capacidad física	Resistencia a la fuerza, resistencia aeróbica.
Capacidad coordinativa	Coordinación corporal, equilibrio.
Desarrollo	Organizar grupos acorde al número de estudiantes y de las cuerdas que se encuentren a disposición. Se señala un recorrido por el cual los participantes deberán desplazarse saltando la cuerda lo más rápido posible hasta cumplir con el recorrido señalado. El ganador es aquel que culmine en el menor tiempo.
Variantes	En equipo, salto con dos pies, saltos alternados derecha e izquierda, hacia atrás, u otras que el docente o los estudiantes inventen
Trabajo	Individual
Beneficios	1.- Fortalecer la responsabilidad y honestidad. 2.- Compartir habilidades entre los participantes.
Gráfico	 <p style="text-align: center;">Autor: Jorge Perugachi Lugar: E.E.B. Municipal Cayambe, 2018</p>

HOMBRE MALO

Indicador	Descripción
Materiales	Espacio físico y recurso humano.
Capacidad física	Resistencia aeróbica.
Capacidad coordinativa	Ubicación en el espacio.
Desarrollo	<p>En un grupo de participantes se selecciona al hombre malo, el cual se ubica en el campo contrario, lugar al que el resto del grupo debe pasar sin dejarse coger por dicho hombre malo. Para esto se determinará el campo en el cual se jugará. El juego inicia con las siguientes preguntas:</p> <p style="text-align: center;"><i>Hombre malo:</i> ¿quién quiere jugar al hombre malo?</p> <p style="text-align: center;"><i>Grupo:</i> ¡nadie!</p> <p style="text-align: center;"><i>Hombre malo:</i> ¿por qué?</p> <p style="text-align: center;"><i>Grupo:</i> ¡porque es malo!</p> <p style="text-align: center;"><i>Hombre malo:</i> ¿qué comen?</p> <p style="text-align: center;"><i>Grupo:</i> ¡carne!</p> <p style="text-align: center;"><i>Hombre malo:</i> ¿qué beben?</p> <p style="text-align: center;"><i>Grupo:</i> ¡sangre!</p> <p style="text-align: center;"><i>Hombre malo:</i> ¿qué corren?</p> <p style="text-align: center;"><i>Grupo:</i> ¡carreras!</p> <p>Y se desplaza el grupo al lugar determinado, sin dejarse atrapar por el hombre malo, aquel que es atrapado pasa acompañar al hombre malo y el juego termina cuando todos son atrapados.</p>

Variantes	El nombre del juego, las preguntas, el desplazamiento, entre otros que el docente o los estudiantes inventen.
Trabajo	Individual
Beneficios	1.- Fomentar el trabajo en equipo (Estrategias). 2.- Tolerancia a la identidad. (Compartir ideas).
Gráfico	 <p data-bbox="895 1048 1262 1115">Autor: Jorge Perugachi Lugar: E.E.B. Municipal Cayambe, 2018</p>

LAS COGIDAS

Indicador	Descripción
Materiales	Espacio físico y recurso humano.
Capacidad física	Resistencia aeróbica.
Capacidad coordinativa	Ubicación en el espacio.
Desarrollo	En un grupo de participantes se selecciona a un integrante el cual será el que debe coger a los demás, este se ubica en campo contrario, lugar al que el resto del grupo debe pasar sin dejarse coger por dicho integrante, aquel que es atrapado deberá ayudar a coger a los restantes. Para esto se determinará el campo en el cual se jugará. El juego termina cuando todos son atrapados o ya estén agotados.
Variantes	En parejas, en tríos, con implementos, entre otros que el docente o los estudiantes inventen.
Trabajo	Individual
Beneficios	1.- Desarrollar el trabajo en equipo (Estrategias). 2.- Tolerancia a la identidad. (Compartir ideas).
Gráfico	 <p style="text-align: center;">Autor: Jorge Perugachi Lugar: E.E.B. Municipal Cayambe, 2018</p>

LAS CONGELADAS

Indicador	Descripción
Materiales	Espacio físico y recurso humano.
Capacidad física	Resistencia aeróbica.
Capacidad coordinativa	Ubicación en el espacio.
Desarrollo	En un grupo de participantes se selecciona a un integrante el cual será el que debe congelar al resto del grupo, éste se ubica en campo contrario a los demás, estos deben pasar sin dejarse coger por dicho integrante, aquel que es congelado deberá esperar que otro compañero que no está congelado lo descongele. Para esto se determinará el campo en el cual se jugará. El juego termina cuando todos son congelados o ya estén agotados.
Variantes	En parejas, en tríos, con implementos, entre otros que el docente o los estudiantes inventen.
Trabajo	Individual
Beneficios	1.- Desarrollar el trabajo en equipo (Estrategias). 2.- Tolerancia a la identidad. (Compartir ideas).
Gráfico	 <p style="text-align: center;">Autor: Jorge Perugachi Lugar: E.E.B. Municipal Cayambe, 2018</p>

LA GUARACA

Indicador	Descripción
Materiales	Espacio físico, bufanda o buzo y el recurso humano
Capacidad física	Resistencia aeróbica, reacción rápida
Capacidad coordinativa	Ubicación en el espacio.
Desarrollo	En un grupo de participantes se forma un círculo y se selecciona al integrante que será la guaraca quien debe girar por fuera del círculo cantando: nadie mira para atrás porque anda la guaraca (bis) y este debe colocar la bufanda (o saco) a cualquier de sus compañeros, quienes deben permanecer con los ojos cerrados y las manos hacia atrás. Aquel al que se le coloque la bufanda o saco en las manos y escuche “donde está la guaraca 1, 2, 3”, debe golpear al que se encuentra a su lado derecho y este debe salir corriendo alrededor del círculo y llegar a su lugar de origen. Aquel que es golpeado mientras gira pasa hacer la guaraca. El juego termina cuando los participantes se agotan.
Variantes	Girar a la izquierda, se inicia sentados, de rodillas, entre otros que el docente o los estudiantes inventen
Trabajo	Individual
Beneficios	1.- Valorar las condiciones físicas y psicológicas de los participantes.
Gráfico	 <p>Autor: Jorge Perugachi Lugar: E.E.B. Municipal Cayambe, 2018</p>

SAN BENDITO

Indicador	Descripción
Materiales	Una llave, espacio físico y recurso humano.
Capacidad física	Fuerza
Capacidad coordinativa	Coordinación corporal
Desarrollo	<p>En un grupo de participantes formados en una fila, sentados y con los brazos entre lazados, se selecciona a un integrante el cual será denominado San Bendito y otro será denominado el diablo, de los cuales, San Bendito cuenta cuantos hijos tiene y selecciona a un integrante el cual será encargado de cuidarlos y le entrega la llave y les manifiesta que ya regresa “que se va a comprar”, y se aleja del grupo; luego llega el diablo, el cual se acerca al grupo y dice: “buenos días niños, ¿cómo están?, ¿quieren pan?, ¿quieren queso?, ¿quieren caramelos?. A la que los hijos de San Bendito deben contestar: ¡no! Y por último el diablo les dice ¿entonces qué quieren? y contestan: ¡nada!. Y se acerca a tratar de llevarlos halando al que el desee y el grupo no debe soltarse y gritan ¡San Bendito! varias veces hasta que éste llegue y les defienda; San Bendito al llegar cuenta a sus hijos y si falta alguien pregunta al que le dejó la llave, donde está el niño que falta y le contestan que se fue a comprar pan y caramelos. Y se repite la escena varias veces hasta cuando se agoten o el diablo se haya llevado a todos.</p>

Variantes	De pies, de rodillas, entre otros que el docente o los estudiantes inventen.
Trabajo	En equipo
Beneficios	<ol style="list-style-type: none"> 1.- Promover el trabajo en equipo. 2.- Tolerancia a la identidad de los participantes.
Gráfico	 <p style="text-align: center;">Autor: Jorge Perugachi Lugar: E.E.B. Municipal Cayambe, 2018</p>

HALADA DE LA CUERDA

Indicador	Descripción
Materiales	Una cuerda, una franela, espacio físico y recurso humano.
Capacidad física	Fuerza.
Capacidad coordinativa	Coordinación corporal, equilibrio.
Desarrollo	Un grupo de participantes se divide en dos, los cuales se ubican en hileras (uno detrás de otro), en sentido contrario (un grupo frente a otro) detrás de las líneas determinadas, y bien sujetos a la cuerda; se pone una señal en la mitad de la cuerda. Cada grupo debe halar la cuerda hacia su territorio, hasta que la señal (franela) traspase una de las líneas determinadas al inicio del juego, y se obtendrá un ganador. El juego culmina cuando se agoten los participantes.
Variantes	La ubicación de los participantes (halar de espaldas al equipo contrario), entre otros que el docente o los estudiantes inventen
Trabajo	En equipo
Beneficios	1.- Fortalecer el trabajo en equipo. (Estrategias)
Gráfico	 <p style="text-align: center;">Autor: Jorge Perugachi Lugar: E.E.B. Municipal Cayambe, 2018</p>

EL FLORÓN

Indicador	Descripción
Materiales	Una moneda, espacio físico y recurso humano.
Capacidad física	Ninguna
Capacidad coordinativa	Intuición, concentración.
Desarrollo	<p>Un grupo de participantes se sientan formando un semicírculo y las manos juntas en dirección hacia adelante, uno de ellos sale al centro y será el responsable de entregar a uno de los participantes en sus manos el florón (moneda), mientras canta:</p> <p style="text-align: center;"><i>El florón está en mis manos, De mis manos ya pasó Han pasado las monjitas carmelitas a Popayán, A buscar lo que han perdido debajo de la arrayán, Donde está el flo-ron-ci-to</i></p> <p>Para esto nadie de hablar y solo el seleccionado tendrá tres oportunidades para identificar al participante que lo tenga oculto el floroncito.</p>
Variantes	La ubicación de los participantes u otras que el docente o los estudiantes inventen.
Trabajo	En equipo
Beneficios	<p>1.- Fortalecer la paciencia entre los participantes.</p> <p>2.- Mejorar la intuición entre los participantes.</p>
Gráfico	 <p style="text-align: center;">Autor: Jorge Perugachi Lugar: E.E.B. Municipal Cayambe, 2018</p>

PLANCHAS

Indicador	Descripción
Materiales	Monedas, espacio físico y recurso humano.
Capacidad física	Fuerza.
Capacidad coordinativa	Coordinación corporal, equilibrio.
Desarrollo	El grupo mínimo de dos participantes. Se dibuja un círculo en el piso de 40cm a 60 cm de diámetro y una línea horizontal a unos 2 o 3 metros. Los participantes colocan en el círculo monedas de un valor determinado (5 ctv. 10 ctv. 25 ctv. u otros valores), de uno en uno lanzará su moneda intentando sacar una del círculo para definir el orden de participación en el juego; el objetivo es sacar el mayor número de monedas del círculo. El juego culmina cuando se hayan sacado todas las monedas del círculo. Al inicio del juego se aclaran las reglas, con “matadas” (eliminar al rival), sin levantadas, etc.
Variantes	Con cuatro participantes en parejas, entre otros que el docente o los estudiantes inventen.
Trabajo	Individual o en pareja
Beneficios	1 .- Mejorar la precisión de los participantes. 2.- Reforzar la coordinación viso-motora en los niños.
Gráfico	 <p style="text-align: center;"> Autor: Jorge Perugachi Lugar: E.E.B. Municipal Cayambe, 2018 </p>

CANICAS

Indicador	Descripción
Materiales	Canicas (bolas), espacio físico y recurso humano.
Capacidad física	Fuerza.
Capacidad coordinativa	Coordinación corporal, equilibrio, ubicación en el espacio.
Desarrollo	El grupo mínimo es de dos participantes. Se dibuja un círculo en el piso de 40cm a 60 cm de diámetro y una línea horizontal a unos 2 o 3 metros. Y los participantes colocan en el círculo las canicas (bolas) determinadas por el grupo, de uno en uno lanzará su canica para ver el orden de participación en el juego; el objetivo es sacar el mayor número de canicas del círculo. El juego culmina cuando se hayan sacado todas las canicas del círculo.
Variantes	Con cuatro participantes en parejas, entre otros que el docente o los estudiantes inventen.
Trabajo	Individual o en pareja.
Beneficios	1.- Mejorar la fuerza de los dedos, que permitirá mejorar la escritura en los niños. 2.- Fortalecer la tolerancia entre los participantes.
Gráfico	 <p style="text-align: center;">Autor: Jorge Perugachi Lugar: E.E.B. Municipal Cayambe, 2018</p>

TROMPO

Indicador	Descripción
Materiales	Trompo, espacio físico y recurso humano.
Capacidad física	Fuerza.
Capacidad coordinativa	Coordinación corporal, equilibrio, ubicación en el espacio.
Desarrollo	El grupo mínimo de participantes es dos. Se dibuja un círculo en el piso de 1 metro de diámetro. Los participantes colocan en el círculo un trompo, el orden de participación en el juego se decide al inicio del juego de una manera democrática. El objetivo del juego es sacar el mayor número de trompos del círculo con ayuda de otro trompo. El juego culmina cuando se hayan sacado todos los trompos del círculo.
Variantes	Con cuatro participantes en parejas, entre otros que el docente o los estudiantes inventen.
Trabajo	Individual o en pareja.
Beneficios	1.- Fortalecer el autoestima de los participantes. 2.- Respetar las condiciones físicas y psicológicas de los participantes.
Gráfico	 <p style="text-align: center;">Autor: Jorge Perugachi Lugar: E.E.B. Municipal Cayambe, 2018</p>

SUMBAMBICO

Indicador	Descripción
Materiales	Tillos (tapas de botellas de vidrio de gaseosas), lana, martillo (ó piedra), espacio físico y recurso humano.
Capacidad física	Ninguna.
Capacidad coordinativa	Coordinación corporal.
Desarrollo	Tomar el tillo y con ayuda de un martillo o piedra procedemos a aplastar hasta que quede plano y con un clavo se hace un agujero en el centro del tillo, por donde se pasará una lana o piola de 30 cm aproximadamente, con lo que se forma el zumbambico. Luego cada participante girará la lana o piola de cada uno de sus extremos hasta que se envuelva lo máximo posible y enseguida se extiende se encoje (alternando), y así se procede a cortar la mayor cantidad de hojas de papel o ramas seleccionadas para cumplir el juego. El juego culmina cuando los participantes estén agotados.
Variantes	Materiales para cortar, jugar con botones, entre otros que el docente o los estudiantes inventen.
Trabajo	Individual
Beneficios	1.- Compartir experiencias entre los participantes. 2.- Demostrar habilidades individuales.
Gráfico	 <p style="text-align: center;"> Autor: Jorge Perugachi Lugar: E.E.B. Municipal Cayambe, 2018 </p>

LOS PAÍSES

Indicador	Descripción
Materiales	Una pelota, espacio físico y recurso humano.
Capacidad física	Resistencia aeróbica y anaeróbica.
Capacidad coordinativa	Ubicación en el espacio.
Desarrollo	Un grupo de participantes sentados en círculo, se pondrán el nombre de un país al que representarán durante el juego, se selecciona un integrante que debe decir: “el nombre del país al que representa declara la guerra a (el país que él decida), y lanzará la pelota hacia arriba justo el momento que nombre al país y el participante que represente a dicho país deberá ir a coger la pelota y decir “alto a todos los países” en ese momento todos deben quedarse sin movimiento y este irá dando un paso acorde al deletreo del nombre del país al que representa y se quedará inmóvil en el lugar que alcanzo con dicho deletreo y lanzará la pelota al país que esté más cerca de él; si alcanza a golpear al objetivo todos regresan al puesto de inicio incluido el que lanzo la pelota, y el que fue golpeado irá en busca de la pelota y tratará de golpear a alguien más si alcanza caso contrario este hará lo mismo que el anterior para iniciar nuevamente el juego.
Trabajo	Individual
Beneficios	1.- Fortalecer la toma de decisiones. 2.- Mejorar la concentración de los participantes.
Gráfico	 <p style="text-align: center;"> Autor: Jorge Perugachi Lugar: E.E.B. Municipal Cayambe, 2018 </p>

LA CARRETILLA

Indicador	Descripción
Materiales	Espacio físico y recurso humano.
Capacidad física	Fuerza en los brazos
Capacidad coordinativa	Coordinación corporal, equilibrio, ubicación en el espacio.
Desarrollo	Organizar grupos de dos participantes, el uno se coloca delante del otro en posición de cúbito ventral, apoyado en las palmas de las manos a la altura de los hombros, el otro lo sostiene cuando su compañero levante los pies hasta la altura de la cintura (compañero de apoyo), se señala un recorrido, por el cual los participantes deberán circular lo más rápido posible hasta cumplir con el recorrido señalado. El ganador es aquel que culmine en el menor tiempo.
Variantes	Desplazamiento hacia atrás u otras que el docente o los estudiantes inventen.
Trabajo	En equipo
Beneficios	1.- Fortalecer la confianza en su compañero. 2.- Desarrollar el trabajo en equipo.
Gráfico	 <p style="text-align: center;"> Autor: Jorge Perugachi Lugar: E.E.B. Municipal Cayambe, 2018 </p>

LA RAYUELA

Indicador	Descripción
Materiales	Tiza, pedazo de teja, espacio físico y recurso humano.
Capacidad física	Fuerza en los pies, resistencia aeróbica.
Capacidad coordinativa	Coordinación corporal, equilibrio, ubicación en el espacio.
Desarrollo	Dibujar la rayuela en el patio (diferentes modelos con días de la semana o números, en figura de gato o simplemente en hilera), se organiza grupos de dos a cuatro participantes de los cuales cada uno posee una ficha (pedazo de teja); antes de iniciar el juego se elige el orden de participación de manera democrática. El primer participante inicia lanzando la ficha en el primer casillero y si es correcto debe ir saltando en un solo pie e ir empujando la ficha con su zapato hasta cumplir el recorrido señalado ida y vuelta con descanso en el día jueves (o número señalado), si cumple con éxito continúa al siguiente día o número, si comete algún error continúa el siguiente participante. Al cumplir con todo el recorrido, el premio es señalar un día o número que se denomina “casa” y es el lugar donde solo él podrá hacer otro descanso extra. El juego culmina cuando ya no puedan saltar o simplemente estén agotados.
Variantes	No pisar las líneas u otras que el docente o los estudiantes inventen.

Trabajo	Individual
Beneficios	1.- Fortalecer la confianza en sí mismo. 2.- Respetar las condiciones de los participantes.
Gráfico	 <p data-bbox="847 779 1211 835"> Autor: Jorge Perugachi Lugar: E.E.B. Municipal Cayambe, 2018 </p>

El HUECO

Indicador	Descripción
Materiales	Monedas, espacio físico y recurso humano.
Capacidad física	Ninguna
Capacidad coordinativa	Coordinación corporal, equilibrio, ubicación en el espacio.
Desarrollo	Cavar un hoyo en el piso de 5cm de diámetro y de 5 a 10 cm de profundidad, se organiza el grupo entre 2 y 10 participantes, los cuales definen el valor de la moneda a jugar, de esta manera cada participante debe poseer la moneda a jugarse y de manera democrática se lanza la moneda a hoyo cavado en el piso desde una distancia aproximada de 2 a 3 metros. Las cuales acorde al lugar que cayeron las monedas se da el lugar de participación en el juego. El primero recogerá todas las monedas y de un solo intento lanzará hacia el hoyo intentando ingresar la mayor cantidad de monedas las cuales serán de su propiedad y así sucesivamente continúa el resto de participantes hasta que no quede ninguna moneda en juego.
Variantes	Dentro de un área seleccionada u otras que el docente o los estudiantes lo creen
Trabajo	Individual
Beneficios	1.- Mejorar la coordinación viso-manual. 2.- Fortalecer las condiciones físicas de los participantes.
Gráfico	 <p>Autor: Jorge Perugachi Lugar: E.E.B. Municipal Cayambe, 2018</p>

EL LOBO

Indicador	Descripción
Materiales	Espacio físico y recurso humano.
Capacidad física	Resistencia aeróbica.
Capacidad coordinativa	Ubicación en el espacio.
Desarrollo	<p>En un grupo de participantes ubicados en círculo, se selecciona a un participante que será el lobo y se ubicará a un costado del grupo mientras cantan:</p> <p style="text-align: center;"><i>Juguemos en el bosque, Hasta que el lobo esté, Si el lobo aparece, Entero nos comerá ¿Qué estás haciendo lobito?</i></p> <p>Y el lobo contestará me estoy levantando, me estoy vistiendo, entre otras cosas (rutina de la mañana); hasta que dice “yendo a comerles”, y todo el grupo sale disperso para no dejarse atrapar, aquel que es atrapado pasa hacer parte del equipo del lobo, el juego culmina cuando todos son atrapados.</p>
Variantes	En parejas, en tríos u otras que el docente o los estudiantes inventen.
Trabajo	Individual
Beneficios	<p>1.- Fortalecer el respeto a la identidad cultural.</p> <p>2.- Crear estrategias entre los participantes.</p>
Gráfico	 <p>Autor: Jorge Perugachi Lugar: E.E.B. Municipal Cayambe, 2018</p>

LAS OLLITAS

Indicador	Descripción
Materiales	Espacio físico y recurso humano.
Capacidad física	Fuerza en los brazos, resistencia física.
Capacidad coordinativa	Coordinación corporal.
Desarrollo	<p>En un grupo de participantes se selecciona a un comprador y a un vendedor, los demás son los denominados “ollas”. El vendedor deberá determinar el nombre de un objeto para vender y el comprador dice:</p> <p style="text-align: center;">Comprador: ¡Pum! ¡pum! Vendedor: ¿quién es? Comprador: Soy el comprador Vendedor: ¿que desea? Comprador: un sartén (u otro objeto) Vendedor: ese objeto si existe.</p> <p>Se ponen de acuerdo el vendedor y comprador para balancear al participante denominado “olla”, mencionando los meses del año el cual determina la dureza del objeto, mismo que deberá estar entre lazado las manos a la altura de los isquiotibiales y en cuclillas. El juego culmina cuando todos son comprados o los participantes estén agotados.</p>
Variantes	Otras que el docente o los estudiantes inventen.
Trabajo	En equipo
Beneficios	<p>1.- Motivar la confianza en sus compañeros.</p> <p>2.- Fortalecer el trabajo en equipo.</p>
Gráfico	 <p style="text-align: center;"> Autor: Jorge Perugachi Lugar: E.E.B. Municipal Cayambe, 2018 </p>

EL GATO Y EL RATÓN

Indicador	Descripción
Materiales	Espacio físico y recurso humano.
Capacidad física	Resistencia aeróbica
Capacidad coordinativa	Ubicación en el espacio.
Desarrollo	<p>Un grupo de participantes ubicados en círculo sostenidos de las manos, se procede a seleccionar un participante que será el gato, éste se ubicará fuera del círculo y otro de ratón que se ubicará dentro del círculo; y se da el siguiente dialogo:</p> <p style="text-align: center;"><i>Gato: ratón ratón</i> <i>Ratón: que quieres gato ladrón</i> <i>Gato: comerte quiero</i> <i>Ratón: cómeme si puedes</i> <i>Gato: ¿estás gordito?</i> <i>Ratón: hasta la punta de mi rabito</i></p> <p>Y el gato empieza a perseguir al ratón desplazándose alrededor del círculo mientras los demás participantes cantarán “por aquí sí” “por aquí no”, levantando y bajando los brazos para dar o no paso al gato y al ratón. El juego culmina cuando el gato lo atrapa al ratón, y se vuelve a elegir a los protagonistas.</p>
Trabajo	Individual
Beneficios	<p>1.- Fortalecer el trabajo en equipo.</p> <p>2.-Respetar la condición física entre los participantes.</p>
Gráfico	 <p style="text-align: center;"> Autor: Jorge Perugachi Lugar: E.E.B. Municipal Cayambe, 2018 </p>

CARRERA DE TRES PIES

Indicador	Descripción
Materiales	Franela o sacos, espacio físico y recurso humano.
Capacidad física	Resistencia aeróbica
Capacidad coordinativa	Coordinación corporal, equilibrio, ubicación en el espacio.
Desarrollo	Organizar grupos de dos acorde al número de estudiantes y de las franelas o sacos que se encuentren a disposición, se señala un recorrido por el cual los participantes deberán desplazarse amarrados el pie derecho de uno con el pie izquierdo del otro compañero, lo más rápido posible hasta cumplir con el recorrido señalado. El ganador es aquel que culmine en el menor tiempo.
Variantes	Corriendo, saltando, desplazamiento hacia atrás u otras que el docente o los estudiantes inventen.
Trabajo	En equipo
Beneficios	1.- Fortalecer el trabajo en equipo.
Gráfico	 <p style="text-align: center;"> Autor: Jorge Perugachi Lugar: E.E.B. Municipal Cayambe, 2018 </p>

ZAPATITO COCHINITO

Indicador	Descripción
Materiales	Espacio físico y recurso humano.
Capacidad física	Velocidad y resistencia aeróbica
Capacidad coordinativa	Ubicación en el espacio.
Desarrollo	<p>Un grupo de varios participantes se ubican sentados con los pies estirados formando un círculo entre todos. Se selecciona a quien dirige el juego y pasa tocando cada uno de los zapatos de los participantes formulando las siguientes preguntas:</p> <p><i>Quien dirige el juego: ¿Zapatito cochinito a dónde te fuiste?</i></p> <p><i>A quien le corresponda: donde mamá Clara</i></p> <p><i>Quien dirige el juego: ¿y qué comiste?</i></p> <p><i>A quien le corresponda: caldo de gallina.</i></p> <p><i>Quien dirige el juego: ¿y qué me sobraste?</i></p> <p><i>A quien le corresponda: un hueso pelado.</i></p> <p><i>Quien dirige el juego: ¿y dónde lo pusiste?</i></p> <p><i>A quien le corresponda: encima del armario viejo.</i></p> <p><i>Quien dirige el juego: ¿y con qué me subo?</i></p> <p><i>A quien le corresponda: con la silleta vieja.</i></p> <p><i>Quien dirige el juego: ¿y si me caigo?</i></p> <p><i>A quien le corresponda: a mí que me importa</i></p> <p>Y en este momento el participante que contestó “a mí que me importa” debe correr lo más rápido posible dentro del área destinada al juego, si es atrapado pasa a ser quien dirige el juego sino sigue</p>

	dentro del grupo de participantes. El juego culmina cuando los participantes se agoten.
Variantes	Inician el juego de pie o de rodillas u otras que el docente o los estudiantes inventen.
Trabajo	Individual
Beneficios	1.- Respetar el criterio de los demás. 2.- Fortalecer la paciencia en los participantes.
Gráfico	 <p>Autor: Jorge Perugachi Lugar: E.E.B. Municipal Cayambe, 2018</p>

LA CARERA DEL PATO

Indicador	Descripción
Materiales	Cucharas, huevos o limones, espacio físico y recurso humano.
Capacidad física	Resistencia aeróbica
Capacidad coordinativa	Coordinación corporal, equilibrio, ubicación en el espacio.
Desarrollo	Organizar grupos acorde al número de estudiantes y de implementos (cucharas – huevos) que se encuentren disponibles, se señala un recorrido por el cual los participantes deberán desplazarse sosteniendo con los dientes la cuchara y en esta el huevo (o limón), sin dejarlo caer, sin ayuda de las manos y en cuclillas, lo más rápido posible hasta cumplir con el recorrido. El ganador es quien culmine en el menor tiempo y sin que el huevo caiga. Si el huevo se cae queda eliminado del juego.
Variantes	De pie o de rodillas, con desplazamientos hacia atrás u otras que el docente o los estudiantes inventen.
Trabajo	Individual
Beneficios	1.- Fortalecer la confianza entre los participantes. 2.- Compartir experiencias entre los participantes.
Gráfico	 <p style="text-align: center;"> Autor: Jorge Perugachi Lugar: E.E.B. Municipal Cayambe, 2018 </p>

LA CARRERA DE LLANTAS

Indicador	Descripción
Materiales	Llantas, espacio físico y recurso humano.
Capacidad física	Resistencia aeróbica
Capacidad coordinativa	Coordinación corporal, ubicación en el espacio.
Desarrollo	Organizar grupos acorde al número de estudiantes y de las llantas que se encuentren a disposición, se señala un recorrido por el que los participantes deberán desplazarse rodando la llanta con el apoyo de un mano, lo más rápido posible hasta cumplir con el recorrido señalado. El ganador es aquel que culmine en el menor tiempo sin dejar caer la llanta.
Variantes	Rodar la llanta con el apoyo de un palo u otras que el docente o los estudiantes inventen.
Trabajo	Individual
Beneficios	1.- Fortalecer la confianza en los participantes. 2.- Compartir experiencias entre los participantes.
Gráfico	 <p>Autor: Jorge Perugachi Lugar: E.E.B. Municipal Cayambe, 2018</p>

EL DIABLO Y LOS 7 MIL COLORES

Indicador	Descripción
Materiales	Espacio físico y recurso humano.
Capacidad física	Fuerza.
Capacidad coordinativa	Coordinación corporal, equilibrio, ubicación en el espacio.
Desarrollo	<p>De un grupo de participantes se selecciona de manera democrática a un líder, un angelito y un diablo, quienes participan de la siguiente manera: el líder identifica a cada uno de los participantes con un color diferente y sin repetir, luego el líder dice ¡que pase el angelito!</p> <p style="text-align: center;"><i>Angelito: ¡pum! ¡pum!</i></p> <p style="text-align: center;"><i>Grupo: ¿quién es?</i></p> <p style="text-align: center;"><i>Angelito: soy el Angelito</i></p> <p style="text-align: center;"><i>Grupo: ¿qué desea?</i></p> <p style="text-align: center;"><i>Angelito: una cinta</i></p> <p style="text-align: center;"><i>Grupo: ¿qué color?</i></p> <p style="text-align: center;"><i>Angelito: rojo</i></p> <p>Grupo: si no existe le dicen “vaya cantando y bailando”, y si existe el color se va con el angelito. Luego pasa el diablo y procede al mismo parafraseo. Cuando todos son llevados ya sea por el diablo o por el angelito, se procede a realizar una hilera frente a la otra (diablos frente a angelitos) para comprobar quién vence halándose de las manos apoyados por sus compañeros sujetados por la cintura.</p>

Variantes	En cuclillas la halada de manos u otras que el docente o los estudiantes inventen.
Trabajo	En equipo
Beneficios	<ol style="list-style-type: none"> 1.- Fortalecer el trabajo en equipo. 2.- Crear estrategias entre los participantes.
Gráfico	 <p data-bbox="847 920 1211 969">Autor: Jorge Perugachi Lugar: E.E.B. Municipal Cayambe, 2018</p>

LA GALLINITA CIEGA

Indicador	Descripción
Materiales	Bufanda, espacio físico y recurso humano.
Capacidad física	Resistencia aeróbica
Capacidad coordinativa	Equilibrio, ubicación en el espacio.
Desarrollo	<p>En un grupo de 20 a 30 integrantes, se selecciona un participante quien será la gallinita ciega y el resto de compañeros se ubicarán en círculo; el guía del juego vendará los ojos a la gallinita ciega con la bufanda (o cualquier otro implemento), y le preguntará:</p> <p style="text-align: center;">Guía: <i>¿Gallinita ciega qué perdiste?</i></p> <p style="text-align: center;">Gallinita: <i>una aguja y un dedal</i></p> <p style="text-align: center;">Guía: <i>¿en qué esquina lo perdiste?</i></p> <p style="text-align: center;">Gallinita: <i>en la esquina del total</i></p> <p style="text-align: center;">Guía: <i>date 3 vueltas y encontrarás</i></p> <p style="text-align: center;">Gallinita: <i>1, 2, 3.</i></p> <p>Los participantes proceden a desplazarse por el lugar y le aplauden a la gallinita ciega para orientarle dónde se encuentran los participantes, para que la gallinita ciega pueda atraparlos. El juego cambia de gallinita ciega cuando un participante es atrapado y pasa a ocupar su lugar. El juego culmina cuando los participantes estén agotados.</p>
Variantes	Que existan dos gallinitas ciegas u otras que el docente o los estudiantes inventen.
Trabajo	Individual

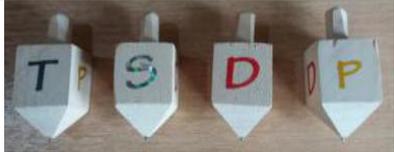
Beneficios	<ol style="list-style-type: none">1.- Promover el respeto entre los participantes.2.- Respetar el criterio de los demás.3.- Crear estrategias de equipo.4.- Mejorar la intuición del participante.
Gráfico	 <p>Autor: Jorge Perugachi Lugar: E.E.B. Municipal Cayambe, 2018</p>

5.5.2. Juegos tradicionales de Otavalo

TORTAS

Indicador	Descripción
Materiales	Tortas (fréjol plano), espacio físico y recurso humano.
Capacidad física	Fuerza.
Capacidad coordinativa	Coordinación corporal, equilibrio, ubicación en el espacio.
Desarrollo	El grupo mínimo es de dos participantes. Se dibuja un círculo en el piso de 40cm a 60 cm de diámetro y una línea horizontal a unos 2 o 3 metros. Y los participantes colocan en el círculo las tortas determinadas por el grupo, de uno en uno lanzará su torta para ver el orden de participación en el juego; el objetivo es sacar el mayor número de tortas del círculo. El juego culmina cuando se hayan sacado todas las tortas del círculo.
Variantes	Con cuatro participantes en parejas, entre otros que el docente o los estudiantes inventen.
Trabajo	Individual o en pareja.
Beneficios	1.- Fomentar la interculturalidad. 2.- Demostrar tolerancia entre los participantes.
Gráfico	 <p>Autor: Jorge Perugachi Lugar: E.E.B. Municipal Cayambe, 2018</p>

LA PERINOLA

Indicador	Descripción
Materiales	Monedas, tazos u otros, perinola, espacio físico y recurso humano.
Capacidad física	Ninguna
Capacidad coordinativa	Coordinación corporal, motricidad fina.
Desarrollo	<p>Organizar grupos de 2 a 4 participantes, quienes definen el valor del juego (monedas, tazos, entre otros) y de manera democrática se elige el orden de participación, el primero inicia haciendo girar la perinola y este deberá cumplir con lo que la “suerte” lo seleccione:</p> <p style="text-align: center;"><i>Toma todo (T).</i> <i>Pon 1 (P)</i> <i>Saca 1 (S)</i> <i>Deja ahí (D)</i></p> <p>El juego culmina cuando se termina las apuestas (monedas, tazos, entre otras), o los participantes estén agotados.</p>
Variantes	Frases de juego, que lo seleccionado cumpla el compañero ubicado a la derecha u otras que el docente o los estudiantes inventen.
Trabajo	Individual
Beneficios	<p>1.- Mejorar la fuerza de los dedos, que permitirá mejorar la escritura en los niños.</p> <p>2.- Fortalecer la tolerancia entre los participantes.</p>
Gráfico	 <p>Autor: Jorge Perugachi Lugar: E.E.B. Municipal Cayambe, 2018</p>

5.5.3. Juegos tradicionales de El Carmen

LA CARRERA DE CABALLOS DE MADERA

Indicador	Descripción
Materiales	Palos de escobas, caretas de caballos, espacio físico y recurso humano.
Capacidad física	Resistencia aeróbica y anaeróbica.
Capacidad coordinativa	Coordinación corporal, equilibrio.
Desarrollo	Organizar grupos acorde al número de estudiantes y de los palos de escoba (caballos de madera) que se encuentren a disposición, se señala un recorrido por el cual los participantes deberán desplazarse sobre los caballos de madera sujetándose con las manos, lo más rápido posible hasta cumplir con el recorrido señalado. El ganador es aquel que culmine en el menor tiempo posible.
Variantes	En parejas u otras que el docente o los estudiantes inventen.
Trabajo	Individual
Beneficios	1.- Fomentar la interculturalidad. 2.- Demostrar tolerancia con los participantes.
Gráfico	 <p>Autor: Jorge Perugachi Lugar: E.E.B. Municipal Cayambe, 2018</p>

5.5.4. Juegos tradicionales de Latacunga

LA RESBALADERA

Indicador	Descripción
Materiales	Tablas de madera, cebo de vela, casco, espacio físico y recurso humano.
Capacidad física	Resistencia.
Capacidad coordinativa	Coordinación corporal, equilibrio, ubicación en el espacio.
Desarrollo	Organizar grupos acorde al número de estudiantes y de las tablas de madera disponibles, se señala un recorrido por el que los participantes deberán descender sobre las tablas de madera sujetándose con las manos, lo más rápido posible hasta cumplir con el recorrido señalado. El ganador es aquel que culmine en el menor tiempo posible. Antes de iniciar el recorrido cada participante coloca el cebo de vela en la base de la tabla (lado que roza el piso), para que adquiera mayor velocidad.
Variantes	En parejas u otras que el docente o los estudiantes inventen.
Trabajo	Individual
Beneficios	1.- Fomentar la interculturalidad. 2.- Demostrar tolerancia con los participantes.
Gráfico	 <p>Autor: Jorge Perugachi Lugar: E.E.B. Municipal Cayambe, 2018</p>

5.5.5. Juegos tradicionales de Ibarra

LANZAMIENTO DEL HUEVO

Indicador	Descripción
Materiales	Huevos, espacio físico y recurso humano.
Capacidad física	Fuerza en los brazos, resistencia física.
Capacidad coordinativa	Coordinación corporal, ubicación en el espacio.
Desarrollo	Organizar grupos conformado por dos estudiantes, uno de ellos se ubica a una distancia de 1 metro frente al otro en la posición de pies, el primero inicia lanzando el huevo a su compañero a la altura de las manos y éste lo recepta y lo regresa; si los dos cumple con esta distancia se separan un metro más y así sucesivamente hasta cumplir con la mayor distancia posible para determinar a la pareja ganadora. El juego culmina cuando el huevo se rompe.
Variantes	Posición de rodillas, otras que el docente o los estudiantes lo creen.
Trabajo	En equipo
Beneficios	1.- Fomentar la interculturalidad. 2.- Demostrar tolerancia entre los participantes. 3.- Trabajo en equipo.
Gráfico	 <p>Autor: Jorge Perugachi Lugar: E.E.B. Municipal Cayambe, 2018</p>

5.5.6. Juegos tradicionales de Quito

LOS BOTONES

Indicador	Descripción
Materiales	Botones, espacio físico y recurso humano.
Capacidad física	Ninguna
Capacidad coordinativa	Coordinación corporal, equilibrio, ubicación en el espacio.
Desarrollo	Se organiza a los participantes en grupos de dos, los cuales dibujan un círculo en el piso de 40cm a 60cm de diámetro y una línea horizontal a unos 2 o 3 metros. Los participantes colocan en el círculo los botones (1, 2, 3, 4 botones u otras cantidades), de uno en uno lanzan su botón más grande, para ver el orden de participación en el juego el mismo que brinda la cercanía al círculo; el objetivo del es sacar el mayor número de botones del círculo. El juego culmina cuando se hayan sacado todos los botones del círculo.
Variantes	En parejas u otras que el docente o los estudiantes inventen.
Trabajo	Individual o en pareja
Beneficios	1.- Fomentar la interculturalidad. 2.- Demostrar tolerancia entre los participantes.
Gráfico	 <p>Autor: Jorge Perugachi Lugar: E.E.B. Municipal Cayambe, 2018</p>

5.5.7. Juegos tradicionales de Colombia

LA CARRERA DEL LIMÓN

Indicador	Descripción
Materiales	Lápices, limones, espacio físico y recurso humano.
Capacidad física	Resistencia aeróbica
Capacidad coordinativa	Coordinación corporal, ubicación en el espacio.
Desarrollo	Organizar grupos acorde al número de estudiantes y de los implementos (lápices y limones) que se encuentren a disposición, se señala un recorrido (carriles de 10cm a 20 cm de ancho por 20m a 30m de largo), por el cual los participantes deberán desplazar al limón empujándolo por el lápiz, sin salirse del carril señalado, si el limón sale del carril cambia de participante y continúa la trayectoria hasta cumplir el recorrido lo más rápido posible. El ganador es el grupo que culmine en el menor tiempo.
Variantes	Desplazar el limón con el lápiz vendados los ojos u otras que el docente o los estudiantes inventen.
Trabajo	Individual
Beneficios	1.- Fomentar la interculturalidad. 2.- Trabajar en equipo.
Gráfico	 <p data-bbox="847 1895 1209 1939">Autor: Jorge Perugachi Lugar: E.E.B. Municipal Cayambe, 2018</p>

5.5.8. Juegos tradicionales de Tena

LA COSECHA DE LA YUCA

Indicador	Descripción
Materiales	Espacio físico y recurso humano.
Capacidad física	Fuerza
Capacidad coordinativa	Ubicación en el espacio.
Desarrollo	<p>Un grupo de participantes se ubicarán en hileras uno detrás de otro sujetados de la cintura del compañero de adelante lo más fuerte posible, el primer participante deberá estar ubicado frente a un poste (raíz de la yuca) del cual se sujetará; el cosechador, mismo que es designado de manera democrática deberá iniciar a la cuenta de 10 a “cosechar la yuca” (halar desde el último – sacar a los participantes de la hilera), el juego termina cuando todos son separados de la hilera (yuca cosechada). El ganador es el participante que más rápido coseche la yuca. Y el juego culmina cuando los participantes estén agotados.</p>
Variantes	Ubicación de pies u otras que el docente o los estudiantes inventen.
Trabajo	Individual y en equipo
Beneficios	<p>1.- Fomentar la interculturalidad. 2.- Mejorar el trabajo en equipo.</p>
Gráfico	 <p>A photograph showing a group of children sitting on the floor in a line, holding onto a vertical pole, participating in the 'Cosecha de la Yuca' game.</p> <p>Autor: Jorge Perugachi Lugar: E.E.B. Municipal Cayambe, 2018</p>

CAPÍTULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. Conclusiones

- Con base en los resultados obtenidos mediante el análisis de información, se concluye que los estudiantes de tercer año de educación básica paralelo “A”, practican juegos convencionales enfocados en el desarrollo físico de los niños mas no fomentando su interculturalidad.

- Los educandos de tercer Año de Educación Básica de la Escuela “Municipal Cayambe” en el año lectivo 2017 - 2018, conviven día a día en un ambiente de interculturalidad, debido a la variedad en referencia al lugar de procedencia de los mismos, por lo que se seleccionaron varios juegos tradicionales para ser implementados en una unidad didáctica.

- Se diseñó una Unidad Didáctica con una duración de siete semanas, cumpliendo los parámetros para ser incluida dentro del currículo de Educación Física acorde al grupo de estudio, la cual fortaleció el proceso de interculturalidad en los estudiantes.

- Durante la ejecución de los juegos tradicionales, se denotó un ambiente intercultural, en el que los niños disfrutaron de la práctica de éstos y se evidenció el interés por conocer más acerca de juegos tradicionales distintos a su lugar de origen, cumpliendo con los objetivos planteados en esta investigación.

- Mediante las fichas de observación, a través de varios indicadores culturales, se evidenció un resultado positivo, es decir, los niños fortalecieron la interculturalidad, a la vez, fomentando la identidad cultural de cada estudiante.

6.2. Recomendaciones

- Se debe dar cumplimiento con lo señalado en el currículo de Educación Física en referencia a la práctica de los juegos tradicionales, debido a que, a través de esta actividad se permite el rescate de la identidad cultural de cada región del país.
- Debido a la variedad cultural existente entre los estudiantes pertenecientes al grupo de estudio, se recomienda que el docente de la asignatura de Educación Física fomente la interculturalidad a través del juego, aplicando la Unidad Didáctica propuesta en esta investigación.
- Se recomienda realizar un diálogo con los padres de familia con el fin de motivar la práctica de los juegos tradicionales fuera del ambiente escolar.
- Se recomienda que la Unidad Didáctica propuesta en esta investigación, amplíe el número de juegos tradicionales acorde al origen no sólo de los estudiantes, sino también de los docentes y directivos de la Unidad Educativa.

CAPÍTULO VII

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bibliografía

- Argilaga, M. T. A. (1999). *Observación en la escuela: aplicaciones*. Barcelona: Edicions Universitat Barcelona.
- Arnau Gras, J., Anguera Argilaga, M. T., & Gómez Benito, J. (1990). *Metodología de la investigación en ciencias del comportamiento*. Murcia: Compobell, S.A.
- Báez y Pérez de Tudela, J. (2009). *Investigación cualitativa*. Madrid: ESIC.
- Bantulà Janot, J., & Mora Verdeny, J. M. (2005). *Juegos Multiculturales*. Barcelona: Paidotribo.
- Bartolomé, M., Cabrera, F., Espín, J., del Campo, J., Marín, Á., Rodríguez, M., ... Sabariego, M. (2000). *La construcción de la identidad en contextos multiculturales*. Ministerio de Educación.
- Berry, J. W. (1997). *Cultures in Contact: Acculturation and Change*. G.B. Pant Social Science Institute.
- Bruner, J. S. (1987). *La importancia de la educación*. Grupo Planeta (GBS).
- Buenaventura Vidal, N. (1995). Viaje a la tierra de los griots (Costa de Marfil. Mali, Burkina Faso). *América Negra*, 178.
- Cabrera, E. A. (2017). *La Actividad Lúdica Infantil en el Mediterráneo*. Wanceulen Editorial.
- Caillois, R. (2001). *Man, Play and Games*. Illinois: Free Press of Glencoe.
- Cassirer, E. (1965). *Antropología filosófica*. México: F.C.E.
- Coma, O. C. i, Landazábal, M. G., Pérez, M. G., Gaite, M. J. M., Morlans, T. H., Soler, G. P., ... Pera, C. C. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Caracas: Grao.
- Cortazar, A. R. (1959). *Esquema del folklore: conceptos y metodos*. Editorial Columba.
- Damián-Díaz, M. G. M. (2016). *Revista Digital Internacional de Psicología y Ciencia Social | Vol. 2 | Num. 1 | 2016: La divulgación de la ciencia en el mundo de hoy*. UNAM | FES-Iztacala | LEED.
- Freud, S. (1999). *El malestar en la cultura*. Madrid: Alianza.

- Fuentes, S. M. (2005). *Logro escolar y poder: sus implicaciones en el desarrollo sociomoral de los estudiantes de una escuela técnica*. México D.F.: Plaza y Valdes.
- Galeano, M. E. (2004). *Diseño de proyectos en la investigación cualitativa*. Medellín: Universidad EAFIT.
- García de la Cruz, R. (2015). *Política y gestión cultural*. Málaga: IC Editorial.
- García López, A., Gutiérrez Hidalgo, F., Marqués Escámez, J. L., Román García, R., Ruiz, F., & Samper Márquez, M. (2000). *Los juegos en la educación física de los 6 a los 12 años*. Barcelona: INDE.
- Harris, M. (1997). *Antropología cultural*. Madrid: Alianza.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la Investigación 6ta Edición*. México: McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.
- Huizinga, J. (2000). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial.
- Kishimoto, T. M. (1994). *O jogo e a educação infantil*. Sao Paulo: Pioneira.
- Lavega Burgués, P., & Olaso Climent, S. (2007). *MIL JUEGOS Y DEPORTES POPULARES Y TRADICIONALES*. Barcelona: Editorial Paidotribo.
- Leiva Olivencia, J. J. (2013). *Convivencia y Educación Intercultural: análisis y propuestas pedagógicas*. Editorial Club Universitario.
- Linaza, J., & Maldonado, A. (1987). *Los juegos y el deporte en el desarrollo psicológico del niño*. Barcelona: Anthropos Editorial.
- López Casuso, R. (2006). *Cálculo de probabilidades e inferencia estadística*. Caracas: Universidad Católica Andrés Bello.
- Moreno, I. (2008). *La identidad cultural de Andalucía*. Andalucía: Centro de Estudios Andaluces.
- Motta, J. C. (1994). *Jogos: repetição ou criação?* Sao Paulo: Plexus.
- Navarro Adelantado, V. (2002). *El afán de jugar*. Barcelona: INDE.
- Pérez, M. V., Castelao, O. R., & Ameijeiras, R. S. (2008). *En Femenino Voces, Miradas, Territorios*. Santiago de Compostela: Univ Santiago de Compostela.
- Pimenta Gomes Zonca, A. S. (2015). *Identidad, memoria y reivindicación de la lengua y de la cultura vasca en "Obabakoak" de Bernardo Atxaga*. Grin Verlag.
- Población Knappe, P. (1997). *Teoría y práctica del juego en psicoterapia*. Editorial Fundamentos.
- Requena, M. D. (2003). *Metodología del juego*. Ministerio de Educación.
- Rueda, E. P., & Quevedo, F. L. (2006). *Preguntas de madres y padres*. Bogotá: Ed. Médica Panamericana.
- Ruiz Munuera, F., Ruiz Munuera, A. J., Prelló Talens, I., & Caus I Pertegaz, N. (2003). *Educación Física Volumen III*. España: Mad, S.L.

- Rüssel, A. (1985). *El juego de los niños: fundamentos de una teoría psicológica*. Barcelona: Herder.
- Serrano Gallego, R. (2003). *Introducción al análisis de datos experimentales: tratamiento de datos en bioensayos*. Castelló de la Plana: Publicacions de la Universitat Jaume I.
- Soler Pujals, P. (2001). *Investigación de mercados*. Barcelona: Universitat Autònoma de Barcelona.
- Tylor, E. (1871). *Primitive culture*. Londres: Murray.
- Valero García, J. M. (1989). *La escuela que yo quiero*. México D.F.: Editorial Progreso.
- Vansina, J. (1985). *Oral Tradition as History*. Wisconsin: The University of Wisconsin Press.
- Vargas Sabadías, A. (1995). *Estadística descriptiva e inferencial*. Murcia: Universidad de Castilla-La Mancha.
- Vásquez Neira, R. (2001). *El Juego en la Educación Escolar*. Lulu.com.

Lincografía

- Álvarez, S. (2010). La relevancia del enfoque intercultural en el aula de lengua extranjera. Recuperado a partir de https://www.nebrija.com/revista-linguistica/files/articulosPDF/articulo_530b5622eba1a.pdf
- ANDES. (2014, octubre 28). Ecuador entre los países mejor calificados en igualdad de género, según índice del Foro Económico Mundial. Recuperado 23 de marzo de 2018, a partir de <http://tinyurl.com/y7ckq4t5>
- Asamblea Nacional. (2015). *Ley del Deporte, Educación Física y Recreación*. Obtenido de <http://www.deporte.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2015/03/Ley-del-Deporte.pdf>
- Asociación de Municipalidades del Ecuador. (2016). *AME*. Obtenido de Cantón Cayambe: <http://www.ame.gob.ec/ame/index.php/ley-de-transparencia/68-mapa-cantones-del-ecuador/mapa-pichincha/289-canton-cayambe>
- Cuevas, R., Fernández, J., & Pastor, J. (s. f.). ENSAYOS. Revista de la Facultad de Educación de Albacete. Recuperado 28 de febrero de 2018, a partir de https://previa.uclm.es/ab/educacion/ensayos/ensayos24/pdf/24_2.pdf
- Deportes para todos: construcción de puentes interculturales. (s. f.). Recuperado 1 de marzo de 2018, a partir de <http://www.efdeportes.com/efd104/deportes-para-todos.htm>
- El Comercio. (2015, abril 22). Ecuador está entre los países que más aumentó su tasa de escolaridad. Recuperado 21 de marzo de 2018, a partir de

<http://www.elcomercio.com/tendencias/ecuador-tasaescolaridad-unesco-educacionparatodos-alfabetizacion.html>

El Telégrafo. (2015, abril 22). Las ecuatorianas tienen ahora menos hijos: un promedio de 3 por hogar. Recuperado 26 de marzo de 2018, a partir de <http://tinyurl.com/ydxkddtv>

Friedemann, N. S. (1997). *De la tradición oral a la etnoliteratura*. Obtenido de <http://cmapspublic3.ihmc.us/rid=1H402M6TC-19YYNK8-1WPY/representacion%20oral%20de%20la%20tradicion.pdf>

Gobierno Autónomo Descentralizado Intercultural y Plurinacional del Municipio de Cayambe. (25 de marzo de 2015). *Resolución Administrativa No. 011-2015-DA-GADIPMC*. Obtenido de http://app.sni.gob.ec/sni-link/sni/PORTAL_SNI/data_sigad_plus/sigadplusordenanzaaprob/1760003680001_ESTATUTO%20ORG%20C3%81NICO%20POR%20PROCESOS%202015%20VERSION%2023_20-04-2015_01-07-50.pdf

González, L. (2007). Deportes para todos: construcción de puentes interculturales. Recuperado 1 de marzo de 2018, a partir de <http://www.efdeportes.com/efd104/deportes-para-todos.htm>

Guzmán, E. (2014). *El juego visual como metodología para la inclusión en niños de 4 a 5 años que presentan déficit auditivo*. Universidad de las Américas, Quito. Recuperado a partir de <http://dspace.udla.edu.ec/bitstream/33000/2956/1/UDLA-EC-TLEP-2014-01%28S%29.pdf>

Howe, N. (2014, diciembre). Relaciones entre Pares | Las relaciones entre hermanos y su impacto en el desarrollo de los niños. Recuperado 26 de marzo de 2018, a partir de <http://www.encyclopedia-infantes.com/relaciones-entre-pares/segun-los-expertos/las-relaciones-entre-hermanos-y-su-impacto-en-el>

Instituto Nacional de Estadística y Censos. (2012). Mujeres y Hombres del Ecuador en Cifras III. Recuperado 23 de marzo de 2018, a partir de http://www.ecuadorencifras.gob.ec/wp-content/descargas/Libros/Socioeconomico/Mujeres_y_Hombres_del_Ecuador_en_Cifras_III.pdf

Lavega Burgués, P. (12-15 de octubre de 2011). *Juego tradicional y escuela. Recursos pedagógicos*. Obtenido de XIV Seminario Internacional y II Latinoamericano de Praxiología Motriz: Educación Física y contextos críticos: http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.1415/ev.1415.pdf

Leiva Olivencia, J. J. (2017). ESTILOS DE APRENDIZAJE Y EDUCACIÓN INTERCULTURAL EN LA ESCUELA. Recuperado 26 de mayo de 2018, a partir de <https://revistas.uam.es/tendenciaspedagogicas/article/viewFile/7091/7466>

- Lluch, X. (2014, septiembre). Educación Intercultural y currículum. Recuperado 26 de mayo de 2018, a partir de <https://diplomadoaechihuahua.files.wordpress.com/2014/09/lluch.pdf>
- Martínez, C. (2017). *Lifeder*. Obtenido de 15 Juegos Tradicionales del Ecuador de Niños y Adolescentes: <https://www.lifeder.com/juegos-tradicionales-ecuador/>
- Medina, Xavier (2012, agosto 19). Revista científica de educación física y deportes. Recuperado 28 de febrero de 2018, a partir de <http://www.revista-apunts.com/hemeroteca>
- Ministerio Coordinador de Patrimonio, & UNICEF. (2012). nacionalidades y Pueblos Indígenas, y políticas culturales en Ecuador: una mirada desde la Educación. Recuperado 1 de marzo de 2018, a partir de https://www.unicef.org/ecuador/nacionalidades_y_pueblos_indigenas_web_Parte1.pdf
- Ministerio de Educación. (s. f.). Educación Física – Ministerio de Educación. Recuperado 19 de febrero de 2018, a partir de <https://educacion.gob.ec/educacion-educacion-fisica/>
- Ministerio de Educación. (2012a). Actualización y fortalecimiento curricular para el Área de Educación Física. Recuperado 25 de abril de 2018, a partir de https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/09/AC_Ed_Fisica_Basica_100913.pdf
- Ministerio de Educación. (2012b). Estándares de calidad educativa. Recuperado 26 de mayo de 2018, a partir de https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/03/estandares_2012.pdf
- Ministerio de Educación. (2014a). Desde este año lectivo, los estudiantes ecuatorianos estarán “Aprendiendo en Movimiento” – Ministerio de Educación. Recuperado 19 de febrero de 2018, a partir de <https://educacion.gob.ec/desde-este-ano-lectivo-los-estudiantes-ecuatorianos-estaran-aprendiendo-en-movimiento/>
- Ministerio de Educación. (2014b). *Currículo de educación inicial*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/06/curriculo-educacion-inicial-lowres.pdf>
- Ministerio de Educación. (2016a). Currículo de Educación Física. Recuperado 19 de febrero de 2018, a partir de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/08/EF-completo.pdf>
- Ministerio de Educación. (2016b). Intervención en la alimentación escolar. Recuperado 28 de marzo de 2018, a partir de https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/11/Proyecto-Alimentacion_06-10-2016-FINAL.pdf
- Ministerio de Educación. (2016c). MINEDUC-ME-2016-00094-A.pdf. Recuperado 8 de abril de 2018, a partir de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/11/MINEDUC-ME-2016-00094-A.pdf>

- Ministerio de Educación. (2017). Índice de indicadores – Ministerio de Educación. Recuperado 25 de marzo de 2018, a partir de <https://educacion.gob.ec/indice-de-indicadores/>
- Ministerio de Educación. (s. f.-a). Educación Física – Ministerio de Educación. Recuperado 19 de febrero de 2018, a partir de <https://educacion.gob.ec/educacion-educacion-fisica/>
- Ministerio de Educación. (s. f.-d). SUBSECRETARÍA DE ADMINISTRACIÓN ESCOLAR. Recuperado 28 de marzo de 2018, a partir de <http://www.pae.gob.ec/>
- Ministerio del Deporte. (2010). Juegos autóctonos y deportes del Ecuador. Recuperado 26 de mayo de 2018, a partir de http://aplicativos.deporte.gob.ec/investigacion/libros/JUEGOS_AUTOCTONOS_ECUADOR_2010.pdf
- Ministerio del Deporte y Ministerio de Educación. (septiembre de 2012). *Actualización y Fortalecimiento Curricular de Educación General Básica y Bachillerato*. Obtenido de https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/09/AC_Ed_Fisica_Basica_100913.pdf
- Molano, O. L. (2007). *Redalyc.org*. Obtenido de Identidad cultural un concepto que evoluciona: <http://www.redalyc.org/html/675/67500705/>
- Öfele, M. R. (marzo de 1999). *LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SUS PROYECCIONES PEDAGOGICAS*. Obtenido de <http://www.efdeportes.com/efd13/juegtra1.htm>
- Organización Mundial de la Salud. (s. f.). OMS | Datos y cifras sobre obesidad infantil. Recuperado 28 de marzo de 2018, a partir de <http://www.who.int/end-childhood-obesity/facts/es/>
- Parbelas, P. (2001). *Juegos, deporte y sociedades. Léxico de praxeología motriz*. Barcelona: Paidotribo.
- Perea Quesada, R. (2001). La educación para la salud, reto de nuestro tiempo. Recuperado 26 de mayo de 2018, a partir de <http://www.redalyc.org/pdf/706/70600403.pdf>
- Perlaza, F., Alarcón, G., Angulo, C., Recalde, A., & Guerra, J. (2014). Breve análisis de la Educación Física en el Ecuador y el mundo. Recuperado 26 de mayo de 2018, a partir de <http://www.efdeportes.com/efd196/la-educacion-fisica-en-el-ecuador.htm>
- Plath, O. (2003). *Biblioteca Virtual Universal*. Obtenido de Origen y folclor de los juegos en Chile: <http://www.biblioteca.org.ar/libros/88310.pdf>
- Real Academia Española. (2017). *Diccionario de la lengua española*. Obtenido de <http://dle.rae.es/?id=BetrEjX>
- República del Ecuador. (20 de octubre de 2008). *Constitución de la República del Ecuador*. Obtenido de Registro Oficial #449: http://www.inocar.mil.ec/web/images/lotaip/2015/literal_a/base_legal/A_C_onstitucion_republica_ecuador_2008constitucion.pdf

- Trigueros, C. (2002). *Juego, tradición y cultura en educación física*. Obtenido de https://www.researchgate.net/profile/C_Trigueros/publication/39153457_Juego_tradicion_y_cultura_en_educacion_fisica/links/00b7d53a81362cbd2b00000/Juego-tradicion-y-cultura-en-educacion-fisica.pdf
- UNESCO. (2017). 1 de cada 3 usuarios de internet son niños. Recuperado 16 de abril de 2018, a partir de <https://www.unicef.es/prensa/1-de-cada-3-usuarios-de-internet-son-ninos>
- UNESCO. (s. f.). Declaración Universal de Derechos Humanos. Recuperado 23 de marzo de 2018, a partir de http://portal.unesco.org/es/ev.php-URL_ID=26053&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html
- Universidad Nacional Autónoma de México. (2012). Plan Educativo Nacional. Recuperado 26 de mayo de 2018, a partir de http://www.planeducativonacional.unam.mx/CAP_00/Text/00_05a.html
- Vega-Rodríguez, P., Álvarez-Aguirre, A., Bañuelos-Barrera, Y., Reyes-Rocha, B., & Hernández Castañón, M. A. (2015). Estilo de vida y estado de nutrición en niños escolares. *Enfermería Universitaria*, 12(4), 182-187. <https://doi.org/10.1016/j.reu.2015.08.003>
- Villanueva López, C. (2001). Los modelos de aculturación e intervención psicosocial en la inmigración. *Gazeta de Antropología*, 17. Recuperado a partir de <http://www.gazeta-antropologia.es/?p=3239>

Entrevistas

- Ganchoza, M. (2018, febrero 12). *Entrevistada por Jorge Perugachi. Práctica de juegos tradicionales dentro de la jornada escolar* [Comunicación personal]. Cayambe.
- Cevallos, R. (2018, mayo 29). *Entrevistada por Jorge Perugachi. Definición de cultura*. [Comunicación personal]. Ibarra.

ANEXOS

Anexo 1

Formato de encuesta



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

INSTITUTO DE POSTGRADO



MAESTRÍA EN GESTIÓN DE LA CALIDAD EN EDUCACIÓN

Encuesta dirigida a los estudiantes de tercer año de educación básica paralelo “A” de la Escuela de Educación Básica Municipal Cayambe.

Objetivo: Diagnosticar el grado de conocimiento y práctica de los juegos tradicionales propios de la zona y la influencia de estos en el fomento de la interculturalidad.

Instrucciones: Lea detenidamente las preguntas y marque con un “x” su respuesta o complete el espacio.

1.- DATOS INFORMATIVOS

1.1 Género

- a) Masculino () b) Femenino ()

1.2 Grupo étnico

- a) Indígena () ¿Qué pueblo? _____
b) Afroecuatoriano ()
c) Mestizo ()
d) Blanco ()

1.3 Número de hermanos

- a) Ninguno ()
b) Uno ()
c) Dos ()
d) Tres ()
e) Cuatro o más ()

1.4 Medidas antropométricas básicas

- a) Talla _____ cm
b) Peso _____ kg

2. ACTIVIDADES RECREATIVAS EXTRA ESCOLARES

2.1 ¿Con quién(es) juega(s) en casa?

- a) Padres ()
b) Hermanos ()
c) Vecinos ()
d) Otros () ¿Cuáles? _____

2.2 ¿Qué juegos realizas en casa?

- a) Fútbol ()
b) Rayuela ()
c) Ensacados ()
d) Ecuavoley ()
e) Ciclismo ()
f) Salto de la cuerda ()
g) Básquet ()
h) Juegos electrónicos ()

2.3 ¿Con que frecuencia juegas en casa durante la semana?

- a) Menos de 2 días a la semana ()
b) Entre 3 y 5 días a la semana ()
c) Más de 6 días a la semana ()

2.4 ¿Cuáles de los siguientes juegos te gustan más?

- a) Fútbol ()
b) Rayuela ()
c) Ensacados ()
d) Ecuavoley ()
e) Ciclismo ()
f) Salto de la cuerda ()
g) Básquet ()
h) Juegos electrónicos ()
i) Otros () _____

2.5 ¿Qué juegos has aprendido de tus padres y abuelos?

1. _____ 2. _____ 3. _____ 4. _____
5. _____ 6. _____ 7. _____ 8. _____

2.6 ¿Qué juegos has aprendido de Internet?

1. _____ 2. _____ 3. _____ 4. _____
5. _____ 6. _____ 7. _____ 8. _____

3. ACTIVIDAD RECREATIVA EN LA ESCUELA

3.1 Durante el recreo, ¿A qué juegas?

1. _____ 2. _____ 3. _____ 4. _____
5. _____ 6. _____ 7. _____ 8. _____

3.2 ¿Qué aprendes durante los juegos?

- a) Ser paciente con los demás niños de tu grado ()
- b) Ser tolerante con los demás niños de tu grado ()
- c) Relacionarte mejor con los demás niños de tu grado ()

3.3 ¿Con que frecuencia te disgustas cuando juegas con tus compañeros?

- a) A menudo ()
- b) De vez en cuando ()
- c) Nunca ()

3.4 ¿Qué juegos realizan en la asignatura de Educación Física?

1. _____ 2. _____ 3. _____ 4. _____
5. _____ 6. _____ 7. _____ 8. _____

3.5 ¿Cuánto te gusta la forma de trabajar de tu maestro(a) de Educación Física?

- a) Mucho ()
- b) Poco ()
- c) Nada ()

¿Por qué? _____

4. JUEGOS TRADICIONALES E INTERCULTURALIDAD

4.1 Además de los juegos que realizan, ¿Cuáles de los siguientes te gustaría desarrollar en la asignatura de Educación Física?

- a) La carrera del pato ()
- b) Rayuela ()
- c) Ensacados ()
- d) Bolas ()
- e) Hueco ()
- f) Salto de la cuerda ()
- g) El churo ()
- h) El trompo ()
- i) Otros de acorde al origen de tus compañeros ()

4.2 ¿Qué juego(s) has aprendido de los(as) compañeros(as) que proceden de otras ciudades y regiones del Ecuador?

- | | |
|----------|----------|
| 1. _____ | 2. _____ |
| 3. _____ | 4. _____ |
| 5. _____ | 6. _____ |

4.3 ¿Te gustaría conocer (aprender) más sobre los juegos que se desarrollan en el lugar de origen de tus compañeros(as), en la asignatura de Educación Física?

- a) Si ()
- b) No ()

¿Por qué?

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Anexo 2

Formato de entrevista



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

INSTITUTO DE POSTGRADO



MAESTRÍA EN GESTIÓN DE LA CALIDAD EN EDUCACIÓN

Entrevista dirigida al docente de la Educación Física de tercer año de educación básica paralelo “A” de la Escuela de Educación Básica Municipal Cayambe.

Objetivo: Analizar la práctica de juegos tradicionales durante la jornada laboral como método de enseñanza-aprendizaje y el fomento de la interculturalidad en los estudiantes.

1. ¿Cree usted que el juego es una estrategia de enseñanza-aprendizaje para los niños de tercer año de educación básica?
2. ¿Ha utilizado el juego durante su hora laboral?
3. ¿Está familiarizado con los juegos tradicionales de la zona?
4. ¿Estaría de acuerdo con incluir dentro del currículo a los juegos tradicionales en la hora de educación física?
5. ¿Consideraría importante la creación de una guía didáctica de juegos tradicionales acorde al origen de los estudiantes para ser aplicada en las escuelas de educación básica en la hora de educación física?
6. ¿Considera que la práctica de juegos tradicionales en la hora de educación física fomentaría la interculturalidad de los estudiantes?

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Anexo 3

Formato de la ficha de observación 1



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

INSTITUTO DE POSTGRADO



MAESTRÍA EN GESTIÓN DE LA CALIDAD EN EDUCACIÓN

Ficha de observación dirigida al docente de educación física y a los estudiantes de tercer año de educación básica paralelo "A" de la Escuela de Educación Básica Municipal Cayambe.

Objetivo: Analizar la metodología utilizada en la hora de educación física y recreo en referencia a la práctica de juegos libres y tradicionales y su implicación al fomento de la interculturalidad de los estudiantes.

DATOS INFORMATIVOS:

Nombre: _____

2017 - 2018

MESES	Diciembre															Enero																								
	1					2					3					1					2					3					4					5				
SEMANAS	1					2					3					1					2					3					4					5				
DÍAS	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
INDICADORES DE INTERCULTURALIDAD																																								
1.Practica juegos de conjunto																																								
2.Practica juegos individuales																																								
3.Prefiere los juegos de fuera																																								
4.Prefiere los juegos autóctonos																																								
5.Demuestra tolerancia																																								
6.Demuestra paciencia																																								
7.Demuestra generosidad																																								
8.Demuestra nivel de confianza																																								
9.Aceptación del grupo																																								
10.Respeta el criterio de los demás																																								
11.Sirve de intermediario para incluir a los demás																																								
12.Se interesa por aprender otras lenguas																																								
13.Liderazgo																																								
14.Comparte experiencias de acuerdo al lugar de origen.																																								

Anexo 4

Formato de la ficha de observación 2



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

INSTITUTO DE POSTGRADO



MAESTRÍA EN GESTIÓN DE LA CALIDAD EN EDUCACIÓN

Ficha de observación dirigida a los estudiantes de tercer año de educación básica paralelo "A" de la Escuela de Educación Básica Municipal Cayambe.

Objetivo: Evaluar la práctica de juegos tradicionales durante la hora de educación física y la influencia en la interculturalidad de los estudiantes.

DATOS INFORMATIVOS:

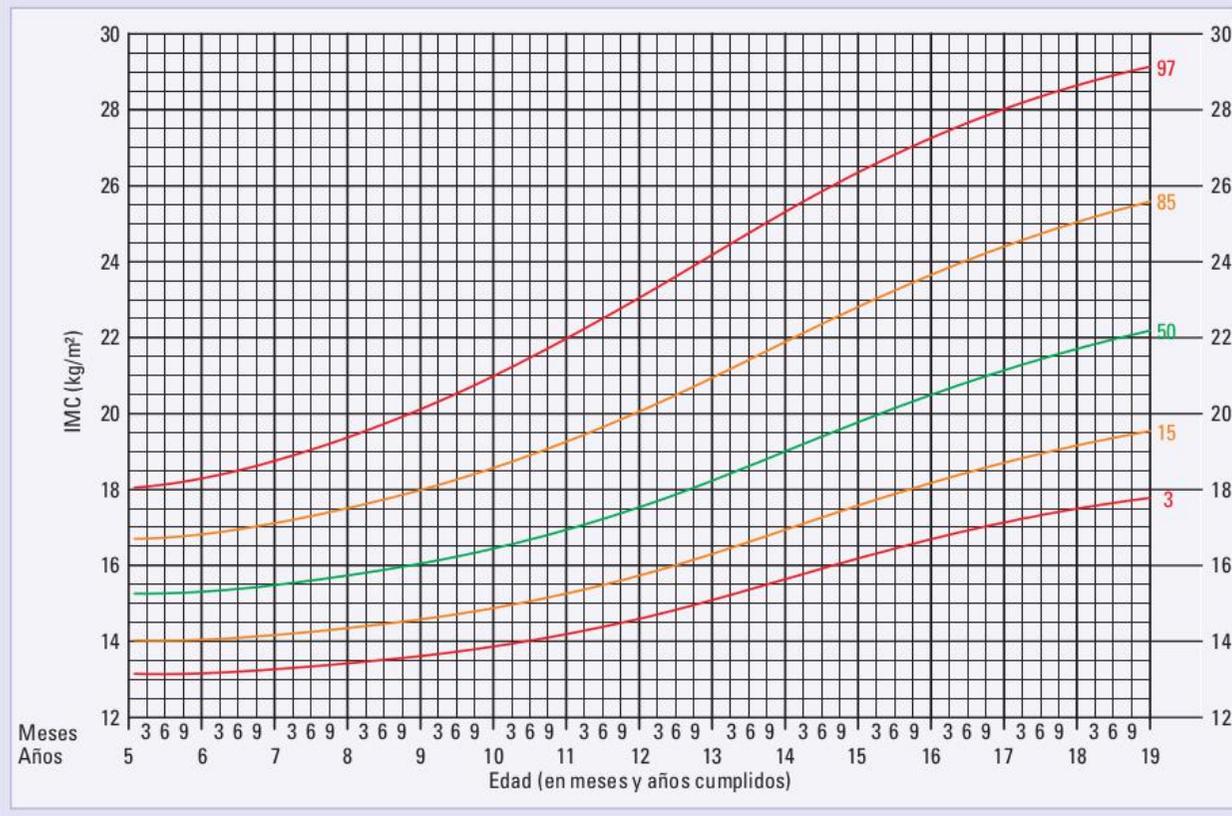
Nombre: _____

2017 - 2018

MESES	Febrero															Marzo																													
SEMANAS	1					2					3					1					2					3					4					5									
DÍAS	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5					
INDICADORES DE INTERCULTURALIDAD																																													
1.Practica juegos de conjunto																																													
2.Practica juegos individuales																																													
3.Prefiere los juegos de fuera																																													
4.Prefiere los juegos autóctonos																																													
5.Demuestra Tolerancia																																													
6.Demuestra Paciencia																																													
7.Demuestra Generosidad																																													
8.Demuestra nivel de confianza																																													
9.Aceptación del grupo																																													
10.Respeta el criterio de los demás																																													
11.Sirve de intermediario para incluir a los demás																																													
12.Se interesa por aprender otras lenguas																																													
13.Liderazgo																																													
14.Comparte experiencias de acuerdo al lugar de origen.																																													

Anexo 5
IMC para niños

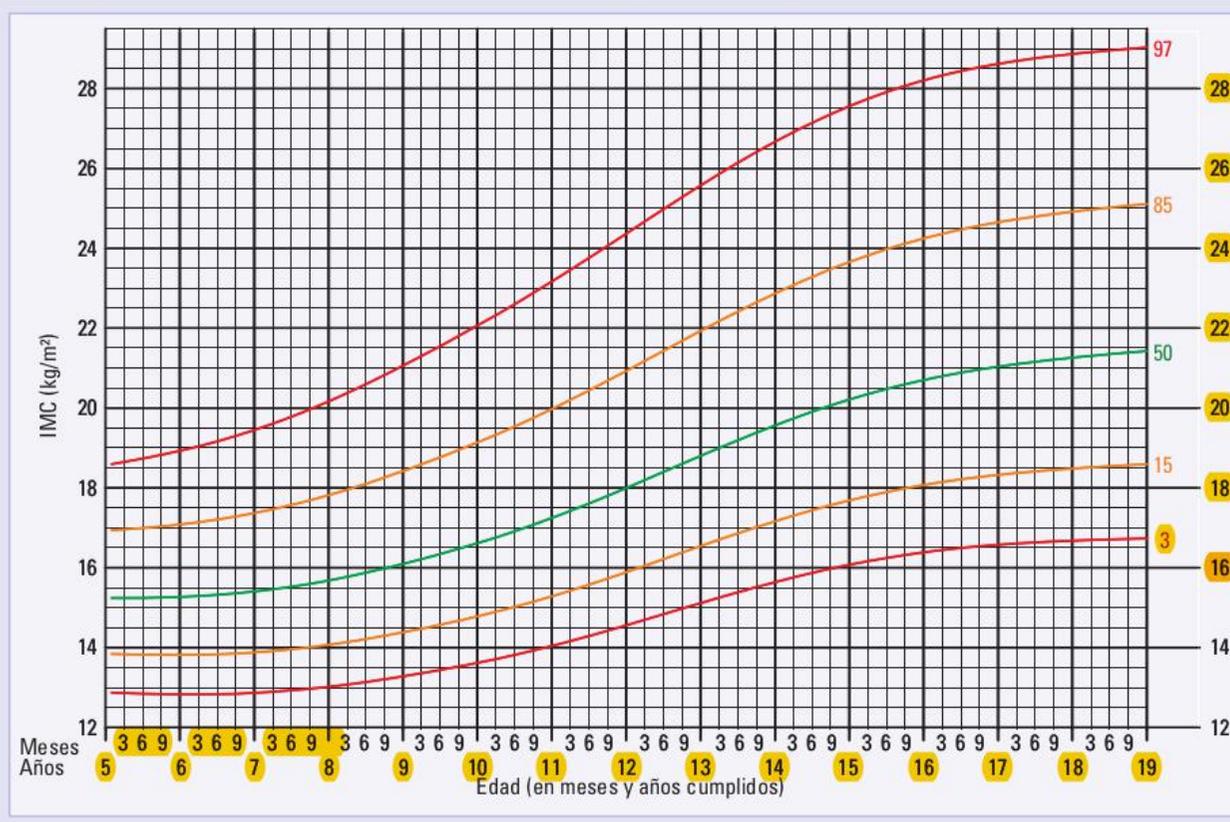
IMC para la edad niños. Percentiles (5-19 años)



Patrones de crecimiento infantil de la OMS.

Anexo 6
IMC para niñas

IMC para la edad niñas. Percentiles (5-19 años)



Patrones de crecimiento infantil de la OMS.

Anexo 7
Certificado URKUND



Urkund Analysis Result

Analysed Document: Marco teórico hoy viernes.docx (D40032846)
Submitted: 6/9/2018 4:47:00 AM
Submitted By: jorgeperu_2011@hotmail.com
Significance: 5 %

Sources included in the report:

Alexanra Puma.docx (D31311129)
VERA MARTINEZ LISBETH.docx (D38978358)
<http://eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com/2012/06/autores-que-definen-el-juego.html>
<http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/18349/1/TESIS%20FINAL%20CAICEDO%20PARRE%C3%91O%20DIEGO%20FERNANDO.pdf>
<http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/12758/1/FCHE-EBS-1509.pdf>
<http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>
<http://www.efdeportes.com/efd104/deportes-para-todos.htm>
https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/09/AC_Ed_Fisica_Basica_100913.pdf
https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/03/estandares_2012.pdf
<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/06/curriculo-educacion-inicial-lowres.pdf>

Instances where selected sources appear:

12