



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE

**Los juegos tradicionales en la educación física como estrategia para
conservar la identidad cultural en el Colegio de Bachillerato Ismael Pérez
Pazmiño.**

**AREVALO CUCALON LEONEL ISRAEL
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

**ROMAN VALAREZO NILO GONZALO
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

**MACHALA
2023**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y
DEPORTE**

**Los juegos tradicionales en la educación física como estrategia para
conservar la identidad cultural en el Colegio de Bachillerato Ismael
Pérez Pazmiño.**

**AREVALO CUCALON LEONEL ISRAEL
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

**ROMAN VALAREZO NILO GONZALO
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

**MACHALA
2023**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y
DEPORTE**

PROYECTOS INTEGRADORES

**Los juegos tradicionales en la educación física como estrategia
para conservar la identidad cultural en el Colegio de Bachillerato
Ismael Pérez Pazmiño.**

**AREVALO CUCALON LEONEL ISRAEL
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

**ROMAN VALAREZO NILO GONZALO
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

MONTERO ORDOÑEZ LUIS FELIPE

**MACHALA
2023**

LOS JUEGOS TRADICIONALES
COMO ESTRATEGIA PARA
CONSERVAR LA IDENTIDAD
CULTURAL EN EL COLEGIO DE
BACHILLERATO ISMAEL PÉREZ
PAZMIÑO ARÉVALO CUCALÓN
LEONEL ISRAEL ROMÁN
VALAREZO NILO GONZALO

Fecha de entrega: 26-feb-2024 12:13p.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 2305112315

Nombre del archivo: CULTURAL_EN_EL_COLEGIO_DE_BACHILLERATO_ISMAEL_P_REZ_PAZMI_O.pdf (1.21M)

Total de palabras: 15922

Total de caracteres: 86237

LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA CONSERVAR LA IDENTIDAD CULTURAL EN EL COLEGIO DE BACHILLERATO ISMAEL PÉREZ PAZMIÑO ARÉVALO CUCALÓN

LEONEL ISRAEL ROMÁN VALAREZO NILO GONZALO

INFORME DE ORIGINALIDAD

5%

INDICE DE SIMILITUD

4%

FUENTES DE INTERNET

1%

PUBLICACIONES

2%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

Submitted to ueb

Trabajo del estudiante

<1%

2

repositorio.ucundinamarca.edu.co

Fuente de Internet

<1%

3

es.scribd.com

Fuente de Internet

<1%

4

repositorio.unap.edu.pe

Fuente de Internet

<1%

5

www.researchgate.net

Fuente de Internet

<1%

6

Submitted to Universidad Nacional de Educación

Trabajo del estudiante

<1%

7

pesquisa.bvsalud.org

Fuente de Internet

<1%

CLÁUSULA DE CESIÓN DE DERECHO DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO DIGITAL INSTITUCIONAL

Los que suscriben, AREVALO CUCALON LEONEL ISRAEL y ROMAN VALAREZO NILO GONZALO, en calidad de autores del siguiente trabajo escrito titulado Los juegos tradicionales en la educación física como estrategia para conservar la identidad cultural en el Colegio de Bachillerato Ismael Pérez Pazmiño., otorgan a la Universidad Técnica de Machala, de forma gratuita y no exclusiva, los derechos de reproducción, distribución y comunicación pública de la obra, que constituye un trabajo de autoría propia, sobre la cual tienen potestad para otorgar los derechos contenidos en esta licencia.

Los autores declaran que el contenido que se publicará es de carácter académico y se enmarca en las disposiciones definidas por la Universidad Técnica de Machala.

Se autoriza a transformar la obra, únicamente cuando sea necesario, y a realizar las adaptaciones pertinentes para permitir su preservación, distribución y publicación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Técnica de Machala.

Los autores como garantes de la autoría de la obra y en relación a la misma, declaran que la universidad se encuentra libre de todo tipo de responsabilidad sobre el contenido de la obra y que asumen la responsabilidad frente a cualquier reclamo o demanda por parte de terceros de manera exclusiva.

Aceptando esta licencia, se cede a la Universidad Técnica de Machala el derecho exclusivo de archivar, reproducir, convertir, comunicar y/o distribuir la obra mundialmente en formato electrónico y digital a través de su Repositorio Digital Institucional, siempre y cuando no se lo haga para obtener beneficio económico.



AREVALO CUCALON LEONEL ISRAEL

0705899441



ROMAN VALAREZO NILO GONZALO

0705480028

DEDICATORIA

A todos los que han jugado un papel crucial en mi camino académico y personal. Por su amor inquebrantable y por tener fe en mí desde el principio, mis padres. Por su desinterés y apoyo incondicional, que han sido esenciales para mi éxito. A mis maestros y mentores, quienes han estado tan comprometidos en compartir sus conocimientos y guiarme en el camino. También a mis compañeros de clase, con quienes ha sido muy divertido estudiar y han sido tan divertidos. Nos apreciamos mutuamente por nuestras discusiones esclarecedoras y nuestros momentos compartidos.

Arévalo Cucalón Leonel Israel

Primeramente, le dedico este trabajo a Dios, ya que me ha permitido terminar mi carrera académica, mis abuelos que han sido fundamental, mi madre que a pesar de las dificultades económicas me ha permitido seguir y concluir con éxito. También a las personas que han estado conmigo en las buenas y malas que han sido parte fundamental en mi carrera académica y vida cotidiana.

Román Valarezo Nilo Gonzalo

AGRADECIMIENTO

Quisiera expresar mi profunda gratitud a todas las personas que han hecho posible la realización de este trabajo. En primer lugar, quiero agradecer a mi tutor de tesis Mgs Montero Ordoñez Luis Felipe, por su orientación experta, su paciencia y su apoyo constante a lo largo de este proceso. Sus consejos y comentarios fueron fundamentales para dar forma a esta investigación.

También quiero agradecer a mis profesores Mgs Romero Granda Fabiola, Mgs Aguinda Cajape Vicente y Mgs Cedeño Yubber Alexander por su valiosa contribución a este trabajo. Sus conocimientos y sugerencias han enriquecido enormemente mi estudio. No puedo dejar de mencionar el apoyo incondicional de mi familia y amigos durante todo este tiempo. Su amor y aliento han sido mi mayor motivación.

Por último, pero no menos importante, quiero agradecer a todas las personas que participaron en este estudio, sin su colaboración y disposición, este trabajo no habría sido posible, también le agradezco a mi madre Hilda Cecilia Cucalón Peralta por estar aconsejándome y brindándome siempre su apoyo incondicional.

Arévalo Cucalón Leonel Israel

Primeramente, agradezco a Dios por darme sabiduría y la capacidad necesaria para culminar con éxito este proyecto, de la misma forma, quiero expresar agradecimiento a mi familia, quienes estuvieron a mi lado durante este proceso universitario. Además, expresar un sincero agradecimiento a los docentes que impartieron sus conocimientos a lo largo de esta etapa, especialmente agradezco a mis directores de tesis, Mgs Montero Ordoñez Luis Felipe, Mgs Cedeño Yubber Alexander, Mgs Romero Granda Fabiola y Mgs Aguinda Cajape Vicente por brindarme su orientación y apoyo para este trabajo.

Román Valarezo Nilo Gonzalo

RESUMEN

LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA CONSERVAR LA IDENTIDAD CULTURAL EN EL COLEGIO DE BACHILLERATO ISMAEL PÉREZ PAZMIÑO

Autores:

Leonel Israel Arévalo Cucalón

Nilo Gonzalo Román Valarezo

Tutor:

Lcdo. Montero Ordoñez Luis Felipe

Este trabajo de investigación tiene como finalidad indagar acerca de cómo los juegos tradicionales pueden ser aplicados como estrategia de enseñanza para conservar la identidad cultural en estudiantes de primer año de bachillerato. El estudio de este tema es importante porque ha sido notoria la pérdida de las raíces culturales y la apropiación de culturas ajenas en los estudiantes debido a que se otorga poca importancia al caso. Por ello, se establece como objetivo general, analizar y diseñar una propuesta pedagógica con los juegos tradicionales más relevantes para conservar la identidad cultural como estrategia de enseñanza dirigida al docente de educación física del Colegio de Bachillerato Ismael Pérez Pazmiño. Para lograr su cumplimiento se designó los siguientes objetivos específicos; caracterizar los juegos tradicionales que contribuyen a mantener la identidad cultural en los estudiantes del décimo año, mediante la revisión bibliográfica. Luego, determinar los aprendizajes de los estudiantes sobre el valor de la cultura y la diversidad obtenidos a través de las estrategias de enseñanza efectuadas por el docente de educación física, mediante la aplicación de una encuesta orientada a los estudiantes. Para posterior a eso plantear al docente de educación física la ejecución de juegos tradicionales, mediante la construcción de una guía pedagógica para fortalecer el mantenimiento de la identidad cultural de los estudiantes de primero de bachillerato del Colegio de bachillerato Ismael Pérez Pazmiño. Los datos que permitieron generar la investigación fueron obtenidos mediante el enfoque mixto, haciendo uso de la observación y entrevista directa al docente de educación física para identificar sus

conocimientos acerca del problema previsto, así mismo, se empleó una encuesta a los estudiantes para contrastar la información obtenida del docente. La metodología implementada en esta investigación es la descriptiva, para tener características detalladas de la problemática. El método usado fue el analítico, ya que para fundamentar nuestra investigación escogimos la revisión literaria. Para finalmente establecer la propuesta que dará solución a la problemática identificada en el Colegio de Bachillerato Ismael Pérez Pazmiño. En relación a la población se tomó una muestra de 220 estudiantes de primer año de bachillerato.

Palabras claves: Juegos tradicionales, educación física, identidad, cultura, guía.

ABSTRACT

TRADITIONAL GAMES AS A STRATEGY TO PRESERVE CULTURAL IDENTITY AT ISMAEL PÉREZ PAZMIÑO HIGH SCHOOL

Authors:

Leonel Israel Arévalo Cucalón

Nilo Gonzalo Román Valarezo

Tutor:

Lcdo. Montero Ordoñez Luis Felipe

The purpose of this research work is to investigate how traditional games can be applied as a teaching strategy to preserve cultural identity in first year high school students. The study of this topic is important because it has been notorious the loss of cultural roots and the appropriation of foreign cultures in students due to the fact that little importance is given to the case. Therefore, the general objective is to analyze and design a pedagogical proposal with the most relevant traditional games to preserve the cultural identity as a teaching strategy directed to the physical education teacher of the Ismael Pérez Pazmiño High School. In order to achieve its fulfillment, the following specific objectives were designated; to characterize the traditional games that contribute to maintain the cultural identity of tenth grade students, through a bibliographic review. Then, to determine the students' learning about the value of culture and diversity obtained through the teaching strategies carried out by the physical education teacher, through the application of a survey oriented to the students. After that, to propose to the physical education teacher the execution of traditional games, through the construction of a pedagogical guide to strengthen the maintenance of the cultural identity of the students of the first year of high school of the Ismael Pérez Pazmiño High School. The data that allowed generating the research were obtained through the mixed approach, using observation and direct interview to the physical education teacher to identify his knowledge about the foreseen problem, likewise, a survey to the students was used to contrast the information obtained from the teacher. The methodology implemented in this research is descriptive, in order to have detailed characteristics of the problem. The method used was analytical, since we

chose the literature review as the basis for our research. In order to finally establish the proposal that will provide a solution to the problem identified in the Ismael Pérez Pazmiño High School. In relation to the population, a sample of 220 first year high school students was taken.

Key words: Traditional games, physical education, identity, culture, guide.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

DEDICATORIA	III
AGRADECIMIENTO	IV
RESUMEN	V
ABSTRACT.....	VII
ÍNDICE DE CONTENIDOS	IX
ÍNDICE DE GRÁFICOS	XI
INDICE DE TABLAS	XII
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	3
EL PROBLEMA.....	3
1.1 Antecedentes de la investigación	3
1.2 Situación conflicto	6
1.3 Causas y consecuencias.....	6
1.4 Delimitación del problema.....	7
1.5 Planteamiento del problema.....	7
1.6 Formulación del problema	8
1.7 Objetivos	9
1.7.1 Objetivo general.....	9
1.7.2 Objetivos específicos	9
CAPITULO II.....	10
MARCO REFERENCIAL.....	10
2.1 Marco legal.....	10
2.1.1 Constitución de la República	10
2.1.1.1 Título I elementos constitutivos del estado	10
2.1.2 Ley del deporte, educación física y recreación.....	11
2.2 Marco teórico	11
2.2.1 Teoría de Vygotsky.....	11
2.2.2 Teoría de Piaget	12
2.2.3 Teoría del aprendizaje experiencial de Jhon Dewey	12
2.2.4 Teoría de la identidad cultural de Stuart Hall	12

2.3	Marco conceptual	13
2.3.1	El juego	13
2.3.2	Juego tradicional	14
2.3.2.1	Origen de los juegos tradicionales.....	14
2.3.2.2	Características de juegos tradicionales	15
2.3.2.3	Importancia de los juegos tradicionales en el ámbito educativo	16
2.3.2.4	Beneficios de los juegos tradicionales.....	16
2.3.2.5	Tipos de juegos tradicionales en el Ecuador	16
2.3.2.6	Clasificación de los juegos tradicionales.....	17
2.3.2.7	Los juegos tradicionales como estrategia didáctica.....	17
2.3.2.8	Estrategias en educación física.....	18
2.3.3	Identidad cultural	19
2.3.3.1	Importancia de la identidad cultural	19
CAPÍTULO III.....		20
DIAGNÓSTICO DEL OBJETO DE ESTUDIO		20
3.1	Enfoques Diagnósticos.....	20
3.1.1	Tipo de investigación.....	20
3.1.2	Diseño de investigación	21
3.1.2.1	Población y muestra	21
3.1.2.2	Métodos de investigación	22
3.1.2.3	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	22
3.1.2.4	Validación de los instrumentos de investigación	23
3.2	Descripción del proceso diagnóstico.....	24
3.3	Recopilación de la información.	24
3.4	Análisis del contexto y desarrollo de la matriz de requerimientos.	25
3.4.1	Fortalezas y debilidades.....	40
3.4.1.1	Matriz de requerimientos.....	40
3.4.1.2	Selección de requerimiento a intervenir y Justificación.....	41
CAPÍTULO IV		43
PROPUESTA INTEGRADORA.....		43
4.1	Descripción de la propuesta	43
4.2	Componentes estructurales.....	43
4.3	Introducción	43

4.4	Justificación.....	44
4.5	Objetivos de la propuesta	45
4.5.1	Objetivo general.....	45
4.5.2	Objetivos específicos	45
4.6	Fundamentación legal y conceptual	45
4.7	Fases de implementación	47
4.8	Recursos logísticos.....	69
4.9	Evaluación del proyecto	69
CAPÍTULO V.....		72
VALORACIÓN DE LA FACTIBILIDAD		72
5.1	Análisis de la dimensión técnica de implementación de la propuesta	72
5.2	Análisis de la dimensión económica de implementación de la propuesta	72
5.3	Análisis de la dimensión social de implementación de la propuesta	72
5.4	Análisis de la dimensión ambiental de implementación de la propuesta.....	72
CAPÍTULO VI		73
CONCLUSIONES, RECOMENDACIONES, LIMITACIONES Y PROSPECTIVA. .		73
6.1	Conclusiones	73
6.2	Recomendaciones.....	74
6.3	Limitaciones y Prospectiva	74
6.3.1	Limitaciones.....	74
6.3.2	Prospectiva.....	75
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS		76

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1.	Estudiantes categorizados según el sexo	32
Gráfico 2.	Conocimiento de los estudiantes sobre los juegos tradicionales.	32
Gráfico 3.	Cantidad de estudiantes que practican juegos tradicionales.	33
Gráfico 4.	Perdida de relevancia de los juegos tradicionales.	34
Gráfico 5.	Juegos tradicionales que conocen los estudiantes.	34
Gráfico 6.	Los juegos tradicionales y la identidad cultural.	35
Gráfico 7.	El docente y los materiales didácticos.	36
Gráfico 8.	Los juegos tradicionales y la transmisión de la identidad cultural	36

Gráfico 9. Los juegos tradicionales como alternativa de conservación de la identidad cultural.	37
Gráfico 10. Los juegos tradicionales en las clases de EE. FF.	38
Gráfico 11. Desarrollo de los juegos tradicionales en las clases de EE. FF.	38

INDICE DE TABLAS

Tabla 1. Población	22
Tabla 2. Organización de los objetos de estudios, dimensiones e indicadores.....	25
Tabla 3. Observación directa al docente de educación física de primero de bachillerato	26
Tabla 4. Fortalezas y debilidades.....	40
Tabla 5. Requerimientos a partir de las debilidades y causas identificadas en la investigación de campo.....	41
Tabla 6. Actividades de la propuesta	48
Tabla 7. Indicadores de evaluación a partir de las actividades	70
Tabla 8. Cronograma de la Propuesta	71

INTRODUCCIÓN

Los juegos tradicionales son una parte invaluable de la herencia cultural de cualquier sociedad. A lo largo de la historia, han sido transmitidos de generación en generación, desempeñando un papel fundamental en la preservación de la identidad cultural y en la formación de vínculos comunitarios sólidos. En el ámbito de la educación física, los juegos tradicionales se convierten en una estrategia poderosa para mantener y fortalecer esta identidad cultural. En esta era de globalización y avance tecnológico, la influencia de las culturas extranjeras a menudo amenaza con diluir nuestras raíces culturales y tradiciones autóctonas. Es aquí donde los juegos tradicionales se destacan como una herramienta efectiva para resistir esta pérdida de identidad. Al integrar estos juegos en el currículo de educación física, no solo estamos promoviendo la actividad física y la salud, sino que también estamos brindando a los estudiantes una oportunidad invaluable para conectarse con su patrimonio cultural, por tal razón, consideramos que la relevancia del tema es extremadamente importante para contribuir con la fomentación de la identidad cultural en los estudiantes de primero de bachillerato del Colegio de Bachillerato Ismael Pérez Pazmiño.

Esta investigación tuvo como objetivo, analizar la relevancia de los juegos tradicionales y establecer una propuesta pedagógica para la conservación de la identidad cultural dirigida específicamente al docente de educación física del colegio.

El problema que brindo la pauta para la consecución y redacción de esta investigación fue la poca apreciación de riqueza cultural, histórica y tradicional en los estudiantes.

Para la identificación del problema tomamos en consideración las experiencias obtenidas en las practicas pre profesionales, las cuales nos llevó a seleccionar correctamente la bibliografía según las variables de estudio de la investigación.

En cuento a los antecedentes referenciales se consideró diversas investigaciones, categorizadas como; internacionales, regionales y locales, las cuales brindó la fundamentación de nuestro trabajo.

Esta investigación está estructurada por seis capítulos, los cuales se exponen a continuación:

El Capítulo I manifiesta todo lo que comprende el problema de investigación, de manera que expone los antecedentes de la investigación, las causas y consecuencias, la delimitación, planteamiento y formulación del problema para finalmente establecer el objetivo general y objetivos específicos.

El Capítulo II comprende al marco legal, teórico y conceptual los cuales sirven para fundamentar la investigación.

El Capítulo III presenta los enfoques diagnósticos, en la cual se encuentra inmerso el tipo y diseño de investigación seleccionada para el trabajo, así como la población, los métodos, técnicas e instrumentos para la recolección de datos, también el análisis e interpretación de la observación, entrevista al docente y encuesta a los estudiantes de primero de bachillerato.

El Capítulo IV detalla la propuesta implementada dentro de la investigación, la cual está compuesta por la descripción, componentes, introducción, justificación, objetivos, fundamentación legal y conceptual; y fases de implementación de la propuesta, así como los recursos utilizados para el desarrollo del trabajo.

El Capítulo V puntualiza la valoración de la factibilidad de la propuesta desde las siguientes dimensiones; técnica, económica, social y ambiental.

Finalmente, el Capítulo VI el cual contiene las conclusiones en base a los objetivos planteados, así mismo, las recomendaciones, limitaciones y prospectiva de la investigación.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1 Antecedentes de la investigación

Para empezar con este trabajo se revisó los dominios, líneas de investigación, el área temática y nudos problematizados expuestos por la Universidad Técnica de Machala (UTMACH, 2019), cuyo dominio es el desarrollo social y su línea corresponde a los procesos educativos y formación humana, con el área en educación y como nudos problematizados en el entorno escolar. Esta indagación se ubica en un enfoque de: valores, acciones y actitudes en el escenario educativo objeto de estudio.

A nivel internacional se evidenció en una publicación realizada por Bracho y Bracho (2020) que los juegos tradicionales forman una parte importante de la cultura de una comunidad o país, al introducir estos juegos en la educación física puede desarrollarse una estrategia efectiva para mantener, promover y transmitir estas tradicionales culturales a las generaciones más jóvenes, esto es esencial para mantener la identidad cultural en un mundo cada vez más globalizado. Es importante mencionar que los juegos tradicionales tienen raíces históricas profundas y que casi siempre están relacionadas con eventos, creencias o rituales de la comunidad. Por lo que, al incorporar los juegos tradicionales en las clases de educación física se promueve la inclusión y se valora la diversidad de tal modo que al estimular esta práctica lúdica los estudiantes aprenden a respetar y valorar las diferencias culturales, lo que contribuye a la edificación de una sociedad más inclusiva y tolerante.

Así mismo, desde el ámbito Internacional se ubicó la publicación de Rodríguez et al. (2019) la cual habla sobre un análisis a las prácticas lúdicas y tradicionales en la zona norte, el objetivo es estudiar las prácticas lúdicas y tradicionales en los municipios de la zona mencionada. Los resultados muestran la inexistencia de la práctica de este juego milenario (bolos), se afirma que las prácticas tradicionales han dado paso a otro tipo de actividades de ocio y tiempo libre más modernas, novedosas, condicionadas por los espacios deportivos que se construyen actualmente, dice que 35% prefiere practicar deportes modernos y el 5% juegos tradicionales esto en el caso de personas adultas, en niños y jóvenes la práctica de juegos modernos aumenta a 80% pero los juegos

tradicionales se mantiene en el 5%. Concluye que la práctica de juegos populares y tradicionales es testimonial, ocurren en fechas importantes del calendario donde son las celebraciones de fiestas, las actividades recreativas y de ocio se limita a simples juegos de pillar, de cuerda, de correr... y, el resto del tiempo, es ocupado por la práctica de deportes modernos. A las actuales generaciones les llama la atención las prácticas modernas, novedosas y que concurridamente pasan por la Tv, se tiene que profundizar en estas edades, más los juegos populares y tradicionales como medio para el aumento de programas de condición física (fuerza, resistencia, velocidad...) o para la adquisición de habilidades básicas y psicomotora

A nivel regional se ubicó la publicación de Ardila (2022) sobre juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contextos rurales, en donde expresa que los juegos tradicionales se constituyen como expresiones lúdicas que hacen parte de la identidad cultural de las regiones que hacen posible la identificación de costumbres y tradiciones, estas prácticas lúdico-recreativas fortalecen la identidad cultural y promueven el factor socio afectivo, además, estimulan los procesos de aprendizaje en contextos educativos, gracias a su importancia y valor pedagógico. Asimismo, los juegos tradicionales han contribuido de manera significativa a los procesos de enseñanza aprendizaje, ya que, a través de estos se pueden identificar las diferentes costumbres, estilos de vida y tradiciones de generaciones anteriores debido a que forman parte del patrimonio cultural de la humanidad y a su vez se establece como un elemento de cultura popular que es transmitido de generación en generación.

A nivel regional en la investigación de Barrios et al. (2018), que trata acerca de la formación en valores mediante juegos tradicionales, el objetivo principal de estudio fue inculcar los valores a través de los juegos tradicionales haciendo uso estratégico de la pedagogía. La investigación que se realizó se generó un buen ambiente en el aula, lo que les permitió comprender que los alumnos se sienten motivados y contentos durante la ejecución de los juegos tradicionales, para la mayoría de los niños les fue muy fácil reconocerlos y participar en todas las actividades, integrándose ellos y sus compañeros en los diferentes juegos, expresando sus sentimientos y emociones logrando un mejor desempeño en las tareas escolares, a fin de que fomente la unión de los alumnos otorgando grandes valores al sentido humano de esta manera las actividades fomenta la aplicación de los valores en sus normas de comportamiento. Las relaciones de alumno a alumno

forman un papel muy importante ya que es el agente de socialización donde el estudiante aprende a desarrollar conductas en manera individual y colectiva, los estudiantes se convirtieron en agentes multiplicadores de información.

Los educadores deben participar desde su saber pedagógico, no sólo en lo cognitivo sino también en lo afectivo, se podrá construir una mejor relación para aumentar el manejo adecuado de las emociones ya que el ser humano es un ser social por naturaleza y que siempre se estará realizando en sociedad.

En el ámbito nacional se ubicó la investigación de Campoverde (2019) el cual expone acerca de la incidencia de la tecnología en la pérdida de los juegos tradicionales, donde manifiesta que los juegos tradicionales han sido transmitidos desde los antepasados a sus descendientes desenvueltos en su contexto territorial, sin embargo señala que en la actualidad los juegos tradicionales están en decadencia con tendencia a desaparecer, sus causas son un sin número de factores como la devaluación de su práctica lúdica, así como también por el tecnología o la falta de información, pero hay que dejar una cosa en claro y es que los juegos tradicionales son parte de nuestra cultura y no hay que dejar que estos desaparezcan.

A nivel local, de acuerdo a una investigación publicada por Mesías et al. (2021) sobre los juegos tradicionales ecuatorianos, que tuvo como objetivo indagar acerca del aporte de los juegos recreativos hacia la fomentación del turismo relacionado a la cultura. En cuanto a los resultados que presentan los investigadores están: los juegos tradicionales en contribución al turismo, los juegos tradicionales se consideran patrimonio inmaterial de la comunidad; además manifiestan que, las nuevas generaciones han aportado para que la práctica de estos juegos vayan desapareciendo; por otra parte, expresan que, en Ecuador, existen diversos juegos tradicionales que marcan la identidad como sociedad y país; por lo que, proponen intervenir en el tema para recuperar este tipo de juegos y recrear la identidad y pertenencia de la localidad como país para no dejar que desaparezcan las tradiciones, que son la esencia de las costumbres y cultura que configuran el estilo de vida de las personas, muy aparte de la atracción de los juegos por sus características.

En vista de que los juegos tradicionales es un tema crítico, en vista de que a lo largo del tiempo van desapareciendo, debido a la poca práctica de estos, es importante que sean desarrollados a través de las clases de educación física, desde el bloque

curricular “El Juego y el Jugar” (Ministerio de Educación, 2016). Esto implica que el docente al momento de planificar debe combinar dentro de los juegos los tradicionales que son necesarios para recuperar la identidad nacional.

1.2 Situación conflicto

El problema a investigar parte de la observación realizada en el colegio de Bachillerato Ismael Pérez Pazmiño, dicha observación permitió identificar la poca práctica de los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para conservar la identidad cultural en los estudiantes de primero de bachillerato, en el caso de no dar solución a dicho conflicto, este generaría una decadencia de identidad cultural en los estudiantes, debido a que si no se establece una estrategia pedagógica que motive el fortalecimiento de la identidad cultural habrá alto número de estudiantes que propaguen la falta de apreciación de la diversidad cultural y el reconocimiento de su valor, de manera que este problema tendrá un resultado efectivo si el docente que imparte la asignatura de educación física comprende la importancia de los juegos tradicionales y seguidamente posea una guía pedagógica de juegos tradicionales más relevantes para las edades de los estudiantes, ya que creemos firmemente que este tipo de juegos generarían efectos positivos en el proceso de enseñanza en cuanto a conocimiento cultural y respeto a la diversidad.

1.3 Causas y consecuencias

Con base en la situación conflicto establecida en el apartado anterior, se define el problema central, que corresponde a la poca práctica de los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para conservar la identidad cultural en los estudiantes de primero de bachillerato del Colegio de Bachillerato Ismael Pérez Pazmiño, las causas y consecuencias se detallan a continuación:

Causas

- Conocimiento limitado del docente acerca de la importancia que tiene los juegos tradicionales para que prevalezca la identidad cultural.
- Desinterés del docente en cuanto a la conservación de la identidad cultural de los estudiantes.

- Desactualización del docente al aplicar juegos tradicionales

Consecuencias

- Limitado fortalecimiento de la identidad cultural.
- Pérdida del conocimiento cultural y respeto a la diversidad.
- Poco desarrollo de la identidad cultural

1.4 Delimitación del problema

La problemática se da en la ciudad de Machala, en la unidad educativa Ismael Pérez Pazmiño del nivel de bachillerato, específicamente con los estudiantes de primero de bachillerato para esta investigación se centró en la materia de educación física, dónde el docente ayuda a sus estudiantes a conocer sobre los juegos tradicionales para mantener la identidad cultural. Esta investigación es realizada en el periodo lectivo 2023 -2024 y está dirigida al docente de educación física.

1.5 Planteamiento del problema

En esta investigación se alcanzó a identificar en los problemas señalados, contextos a nivel internacional, regional y nacional con relación a los juegos tradicionales en la educación física como estrategia para mantener la identidad cultural, explicando los antecedentes referenciales de este estudio, respecto a esto, Guapi (2021) menciona que la gran parte de los juegos tradicionales pertenecen al patrimonio cultural, por lo que es preciso promover su reconocimiento para evitar que sean ignorados y pierdan su protagonismo en la sociedad. Asimismo, Camargo et al. (2023) explican que los juegos tradicionales tienen un valor intrínseco para las comunidades, ya que son expresiones lúdicas que forman parte de su identidad cultural, no obstante, existe la preocupación de que en algunos contextos la influencia de la tecnología afecte a la práctica y transmisión de estos juegos.

Por otro lado, Mesías et al. (2021) manifiestan que los juegos tradicionales son esenciales en las diversas culturas y que su incorporación en la educación física ha desarrollado un sinnúmero de habilidades y destrezas, sin embargo, el mundo globalizado en el que se vive amenaza con degradar la identidad cultural de las comunidades, lo que se convierte en un problema considerable en la preservación de la identidad cultural.

Las posibles soluciones que permitirán minimizar esta problemática son: los juegos tradicionales como estrategia para mantener la identidad cultural en los estudiantes de primero de bachillerato. Esta estrategia ha sido seleccionada con la intención de llevar a cabo actividades lúdicas que contribuyan a la preservación de la identidad cultural en el contexto educativo.

Finalmente, el problema queda planteado de la siguiente forma: la poca práctica de los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para conservar la identidad cultural en los estudiantes de primero de bachillerato.

1.6 Formulación del problema

El problema establecido atribuye importancia directamente hacia el docente de educación física ya que de él depende contribuir con estrategias innovadoras a sus clases con el fin de desarrollar a sus estudiantes de forma holística.

Pregunta general

- ¿Qué actividades plantea el docente de educación física para el mantenimiento de la identidad cultural con los estudiantes de primero de bachillerato del Colegio de bachillerato Ismael Pérez Pazmiño?

Preguntas específicas

- ¿Qué juegos tradicionales debe ejecutar el docente para la contribución en el mantenimiento de la identidad cultural en los estudiantes?

- ¿Qué conocimientos tienen los estudiantes en cuanto a la conservación de la identidad cultural en relación a lo impartido por el docente de educación física?

- ¿Qué conocimientos necesita el docente de educación física para utilizar los juegos tradicionales para el fortalecimiento de la identidad cultural?

1.7 Objetivos

1.7.1 Objetivo general

- Analizar y diseñar una propuesta pedagógica con los juegos tradicionales más relevantes para conservar la identidad cultural como estrategia de enseñanza dirigida al docente de educación física del Colegio de Bachillerato Ismael Pérez Pazmiño.

1.7.2 Objetivos específicos

- Caracterizar los juegos tradicionales que contribuyen a mantener la identidad cultural en los estudiantes del décimo año, mediante la revisión bibliográfica.

- Determinar los aprendizajes de los estudiantes sobre el valor de la cultura y la diversidad obtenidos a través de las estrategias de enseñanza efectuadas por el docente de educación física, mediante la aplicación de una encuesta orientada a los estudiantes.

- Plantear al docente de educación física la ejecución de juegos tradicionales, mediante la construcción de una guía pedagógica para fortalecer el mantenimiento de la identidad cultural de los estudiantes de primero de bachillerato del Colegio de bachillerato Ismael Pérez Pazmiño.

CAPITULO II

MARCO REFERENCIAL

2.1 Marco legal

2.1.1 Constitución de la República

2.1.1.1 Título I elementos constitutivos del estado

Al realizar la argumentación legal del tema de estudio, se consideró a la Constitución de la República del Ecuador en la cual menciona el art. **Art. 13.-** Las personas y colectividades tienen derecho al acceso seguro y permanente a alimentos sanos, suficientes y nutritivos; preferentemente producidos a nivel local y en correspondencia con sus diversas identidades y tradiciones culturales. (CONSTITUCION DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR 2008, 2008)

Art. 58.- Para fortalecer su identidad, cultura, tradiciones y derechos, se reconocen al pueblo afro ecuatoriano los derechos colectivos establecidos en la Constitución, la ley y los pactos, convenios, declaraciones y demás instrumentos internacionales de derechos humanos. (CONSTITUCION DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR 2008, 2008)

Art. 171.- Las autoridades de las comunidades, pueblos y nacionalidades indígenas ejercerán funciones jurisdiccionales, con base en sus tradiciones ancestrales y su derecho propio, dentro de su ámbito territorial, con garantía de participación y decisión de las mujeres. Las autoridades aplicarán normas y procedimientos propios para la solución de sus conflictos internos, y que no sean contrarios a la Constitución y a los derechos humanos reconocidos en instrumentos internacionales. El Estado garantizará que las decisiones de la jurisdicción indígena sean respetadas por las instituciones y autoridades públicas. Dichas decisiones estarán sujetas al control de constitucionalidad. La ley establecerá los mecanismos de coordinación y cooperación entre la jurisdicción indígena y la jurisdicción ordinaria (CONSTITUCION DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR 2008, 2008)

2.1.2 Ley del deporte, educación física y recreación

Sección 1 GENERALIDADES

Art. 92.- Regulación de actividades deportivas. - El Estado garantizará: Impulsar programas para actividades recreativas deportivas para un sano esparcimiento, convivencia familiar, integración social, así como para recuperar valores culturales deportivos, ancestrales, interculturales y tradicionales. (LEY DEL DEPORTE, EDUCACION FISICA Y RECREACION , 2010)

Sección 4 DEL DEPORTE ANCESTRAL

Art. 100.- Del Deporte Ancestral y Tradicional. - Comprenden la preparación y práctica de todas las actividades físicas y lúdicas que las comunidades, pueblos y nacionalidades desarrollen para competir dentro de sus zonas, comunas, territorios y regiones. (LEY DEL DEPORTE, EDUCACION FISICA Y RECREACION , 2010)

Art. 102.- Responsabilidades. - Serán responsabilidades del Ministerio Sectorial y de los gobiernos autónomos descentralizados valorar, promover, apoyar y proveer los recursos económicos e instalaciones deportivas para el desarrollo de los deportes ancestrales y juegos tradicionales, garantizando sus usos, costumbres y prácticas ancestrales. (LEY DEL DEPORTE, EDUCACION FISICA Y RECREACION , 2010)

Art. 103.- Tradiciones. - Rescatar y fortalecer las tradiciones de las comunidades, pueblos y nacionalidades quienes organizaron al menos una competencia recreativa anual en las diversas disciplinas en sus zonas, comunas, territorios y regiones. (LEY DEL DEPORTE, EDUCACION FISICA Y RECREACION , 2010)

2.2 Marco teórico

2.2.1 Teoría de Vygotsky

Donayre et al. (2021) quienes menciona a Vygotsky, las bases para los docentes tienen que implementar sus prácticas pedagógicas en diversas teorías, sin señalar a una en particular, ya que las diferentes formas de pensar y aprender de los alumnos no solo se diferencian según sus particularidades individuales, sino también en función del entorno en donde se produzcan los procesos de enseñanza-aprendizaje.

2.2.2 Teoría de Piaget

Castellón et al. (2018) Desde el punto de vista de Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque requiere la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Piaget vincula tres estructuras de juego fundamentales: el juego como simple ejercicio (similar al de un animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego regulado (colectivo, resultado de un acuerdo grupal), con las etapas de la evolución del pensamiento humano.

Es fundamental enfatizar cómo Vygotsky y Piaget todavía ven el aprendizaje constructivista. Mientras que Vygotsky enfatizó la importancia de la cultura y el contexto social, que el niño vio crecer, cuando se trataba de guiarlo y ayudarlo, Piaget enfatizó que los niños dan sentido a las cosas principalmente a través de sus acciones en su entorno. en el proceso de aprendizaje.

2.2.3 Teoría del aprendizaje experiencial de Jhon Dewey

Esta investigación se enfoca en los juegos tradicionales como estrategia para mantener la identidad cultural, al respecto, Soto et al. (2021) señalan que Jhon Dewey destacó la importancia del aprendizaje a través de la experiencia, en este caso los juegos tradicionales ofrecen la oportunidad de un aprendizaje práctico, en el cual los participantes experimentan de forma directa conceptos culturales, físicos y sociales. Asimismo, se señala que el aprendizaje más preciso ocurre cuando los individuos participan de forma activa en experiencias prácticas y significativas, de modo que los juegos tradicionales ofrecen un ambiente propicio a la hora de aprender, ya que permite a las personas percibir directamente conceptos culturales mientras se divierten y se involucran más y mejor activamente en la práctica lúdica, lo que contribuye a un mejor entendimiento de la cultura y la identidad a través de la experiencia.

2.2.4 Teoría de la identidad cultural de Stuart Hall

La teoría de la identidad cultural de Stuart Hall ofrece una perspectiva útil en cuanto al tema de esta investigación relacionada con la identidad cultural de nuestras vidas, este filósofo manifiesta que la identidad no es una entidad estática, en cambio una creación que cambia regularmente tallado por las influencias sociales, culturales y políticas que nos rodean. Es así que, en una investigación realizada por Ojeda (2022)

manifiesta que una de sus principales características de esta teoría en la noción de identidades múltiples, lo que se intenta decir con esto, es que las personas no están limitadas a una única identidad estática; los seres humanos tienden a ser flexibles y pueden llegar a cambiar la forma de identificarse de distintas formas en diferentes contextos y momentos. En el contexto del desarrollo de este estudio, esta teoría es útil para comprender como los juegos tradicionales desempeñan un rol fundamental para fomentar y preservar la identidad cultural de una comunidad determinada, además, de cómo estos juegos influyen en la construcción de la identidad de manera activa.

2.3 Marco conceptual

2.3.1 El juego

Etimológicamente, la expresión juego viene de 2 vocablos del latín: iocus –i, que significa broma, gracia, chiste o chaza, y ludus, –i, que significa diversión, juego. Tenezaca (2023) expone que el juego está relacionado con la diversión, el goce, la recreación física y la satisfacción.

Peñaranda et al (2019) indican que el juego se caracteriza como una actividad libre y voluntaria que se lleva a cabo dentro de ciertos límites de tiempo y espacio, regidos por reglas que deben ser estrictamente seguidas, aunque sean aceptadas de manera voluntaria (como se citó en Espinoza y Espinoza, 2005).

Esta actividad tiene su propia finalidad y está acompañada de emociones de tensión y alegría, además de la conciencia de que es una experiencia diferente a la vida cotidiana. A lo largo del tiempo, diversos autores han empleado el concepto de juego para explicar su función recreativa, su influencia en el desarrollo motor y cognitivo de las personas. Este término, aunque no es nuevo, ha sido fundamental en el desarrollo multidimensional de los individuos y se manifiesta como una actividad espontánea y libre.

Según Andrade (2020) el juego es mucho más que solo una distracción, en nuestra niñez no llega a enseñar habilidades de cómo resolver problemas, el regocijo de la victoria y la paciencia de sufrir la derrota. En la vida adulta, nos une con extraños y amigos por igual, formando fuertes lazos de amistad. Por otro lado, manifiesta que los juegos son historias creadas por nosotros mismos con reglas, giros inesperados y personaje, es decir

son como una hoja en blanco en donde la imaginación toma lugar y escribe mundos enteros, siendo así, una puerta a la tradición y la cultura, un destello de creencias. En el cuerpo el juego es vitalidad y salud, la actividad física mantiene a los individuos en forma y activos, en cambio los juegos mentales mantienen en constante alerta.

2.3.2 Juego tradicional

Los juegos tradicionales según Jiménez et al. (2022) son un tesoro cultural que se ha transmitido de generación en generación a lo largo de la historia, son actividades ancladas en el patrimonio de una comunidad, una región o un país. A menudo estos juegos tienen grandes raíces históricas y en ocasiones están vinculados a creencia, rituales o eventos que dieron forma a la identificación de la comunidad.

Mientras que, citando nuevamente a Peñaranda et al. (2019) señalan que algunos de estos juegos pueden ser sencillos, como el escondite en cambio otros juegos tienden a ser complicados y estratégicos, como los juegos de mesa tradicionales, sin embargo, todos los juegos tienen en común el hecho de que vienen del tiempo y sigues siendo una fuente enseñanza y diversión para muchas generaciones.

2.3.2.1 Origen de los juegos tradicionales

Según Galeano y Giraldo (2019) los juegos tradicionales se remontan a tiempos pasados y antiguos, a sociedades que cazaban, cultivaban y recolectaban la tierra y en medio de sus ocupadas vidas encontraban un tiempo para divertirse, algunas de estos juegos tenían relación con celebración y rituales, era una manera de honrar lo divino y conmemorar eventos importantes, en cambio otros surgieron solo de la necesidad de divertirse y compartir momentos. Así mismo, otros autores como Sobrado y Lozano (2020) expresan que a medida que la civilización avanzaba y lograban explorar nuevas tierras y encontraban nuevas culturas, los juegos se mezclaban y evolucionaban diferentes comunidades acoplaban los juegos a su cultura y a su entorno logrando crear así una variedad de juegos tradicional a lo largo del mundo, son como capítulos en el libro de la historia de la vida, cada uno con narrativa diferente, son tesoros que merecen ser compartidos y cuidados ya que logran conectarnos con nuestras raíces.

Además, Sanchez (2017) señala que los juegos tradicionales han sufrido evoluciones a lo largo del tiempo como todas las cosas, la vida es cambio y evolución.

Estos cambios responden a diversos factores, por ejemplo; religión, pérdida del protagonismo durante los años, sin embargo, estos juegos pueden ser catalogados como perdidos con el tiempo, pero por alguna razón surge el deseo de recuperarlos.

Se puede decir que algunos juegos tradicionales han perdido popularidad o han evolucionado para adaptarse a las tendencias modernas. Sin embargo, todavía se pueden encontrar juegos tradicionales en muchas partes del mundo, y hay esfuerzos para preservar y promover estas tradiciones culturales. Los juegos tradicionales tienen un origen diverso y están arraigados en la historia y la cultura de las sociedades humanas. Han evolucionado a lo largo del tiempo, pero todavía desempeñan un papel importante en la transmisión de la cultura y la diversión en muchas partes del mundo.

2.3.2.2 Características de juegos tradicionales

Desde el punto de vista de Alda y Tamayo (2021) acatan estos tipos de características primordiales de los juegos tradicionales:

- a) Pueden desaparecer por un tiempo y luego reaparecer.
- b) No necesita de objetos costosos o tecnológicos.
- c) Son los niños quienes deciden que quieren jugar.
- d) Puede desarrollarse en cualquier lugar.
- e) Produce la creatividad e imaginación en el niño.
- f) No es necesario tener juguetes para divertirse.
- g) Se puede dar de manera individual o grupal.
- h) Propicia el desarrollo físico.
- i) Respetar normas o reglas del juego.
- j) Mantener nuestras raíces o costumbres.
- k) Relajarnos y sentirnos consigo mismo.

2.3.2.3 Importancia de los juegos tradicionales en el ámbito educativo

Según Daza et al (2020) es importante mencionar que cuando los niños se entregan a estos juegos, se sumergen en un aprendizaje practico, es decir prenden problemas matemáticos a través de un tablero de ajedrez o aprender sobre planificación y estrategia en un juego de estrategia, de modo que cada uno de los juegos es un aprendizaje que es disfrazado de diversión.

Sin embrago no es solo en el aspecto cognitivo lo que hace que estos juegos sean de alta importancia y que sean valiosos, también ayudan a la interacción social, estos juegos promueven muchas habilidades sociales como la empatía, la cooperación y la negociación, además muchos valores y normas culturales se ponen en práctica en estos juegos como hilos de tradición.

2.3.2.4 Beneficios de los juegos tradicionales

A través de una investigación realizada por González y Jarrín (2021) manifiestan que hay una amplia gama de beneficios en los juegos tradicionales, tanto en el desarrollo físico como el cognitivo, estos son algunos de los beneficios más destacados:

- **Desarrollo físico:** los juegos contribuyen a una vida activa, lo que ayuda a mejorar la coordinación la resistencia y la fuerza física.
- **Desarrollo cognitivo:** estas actividades logran mejorar las habilidades cognitivas y el pensamiento crítico.
- **Diversión y placer:** brindan alegría a quienes participan en ellos, lo que ayuda a mejorar el estado de ánimo y logra reducir el estrés.
- **Habilidades sociales:** muchos de estos juegos se juegan en grupo lo que logra fomentar la interacción social y el trabajo en equipo.
- **Inclusión y equidad:** estos pueden ser disfrutados por personas de distintos orígenes económicos, lo que promueve la inclusión y la equidad.

2.3.2.5 Tipos de juegos tradicionales en el Ecuador

Pérez y Valencia (2019) manifiestan que, en Ecuador, como en otros países, existe una variedad de juegos tradicionales que varían por la región o las cultura. Algunos ejemplos de tipo de juegos tradicionales en Ecuador:

- Rayuela
- Elástico
- La cuerda
- Ecuavoley

2.3.2.6 Clasificación de los juegos tradicionales

Los juegos tradicionales se clasifican en distintas categorías según diferentes criterios, algunos ejemplos de la clasificación general de los juegos tradicionales:

1. Juegos de habilidad física.

- Juegos de lanzamiento.
- Juegos de equilibrio.
- Juegos de fuerza.
- Juegos de velocidad.

2. Juegos de estrategia.

- Juegos de tablero.
- Juego de cartas.

3. Juegos de competencia.

- Deportes tradicionales.
- Juegos atléticos.
- Juegos de lucha.

4. Juego de persecución.

- Juegos de escondite.
- Juegos de la topada.

5. Juego de adivinanza y memoria.

- Juego de memoria.
- Juego de adivinanza.

2.3.2.7 Los juegos tradicionales como estrategia didáctica

Los juegos tradicionales, anclado a la historia y la cultura presentan a los docentes una poderosa herramienta, a través de la experiencia práctica, los estudiantes aprender de una manera más divertida y eficaz logrando una mayor retención de información.

En el proceso de jugar, las habilidades cognitivas como la resolución de problemas, la planificación de estrategias y la toma de decisiones se desenvuelve de forma natural. Asimismo, Alfonso et al (2020) dicen que los juegos elevan las habilidades sociales, ya que la mayoría de estos se juegan en un grupo, fomentando el trabajo en equipo y la comunicación efectiva.

2.3.2.8 Estrategias en educación física

De acuerdo con lo expresado por Betancourt et al. (2020) acerca de las estrategias pedagógicas se pueden identificar como una herramienta efectiva en el entorno académico, siempre y cuando sea aplicada de forma adecuada por el docente, estas estrategias buscan desarrollar un mejor aprendizaje y mejorar el conocimiento del estudiante de modo que se genere un impacto positivo en los docentes. Por otro lado, la educación física se centra en el desarrollo físico, salud y el bienestar de los estudiantes, para esto se utilizan diversos enfoques académicos y pedagógicos, algunas estrategias son:

- Enfoque lúdico
- Aprendizaje activo
- Enfoque holístico
- Diferenciación
- Inclusión
- Evaluación formativa
- Integración interdisciplinaria
- Uso de tecnología
- Promoción de la educación física a largo plazo

Además, se puede decir que las estrategias pedagógicas utilizadas en educación física son una herramienta para facilitar el aprendizaje de los estudiantes, ya que, componen un proceso de desarrollo de actividades de formación e interacción de calidad para la enseñanza aprendizaje de cada individuo y de esta manera fortalecer su proceso de enseñanza. Evidentemente existe la articulación entre estrategia pedagógicas y didácticas dentro de la educación física, ya que están articuladas con el fin de obtener

resultados de concepción de aprendizaje en el aula o en entornos académicos para la transmisión de conocimiento.

2.3.3 Identidad cultural

Según Guerrero et al. (2021) la identidad cultural es como decir aquella riqueza que permite diferenciar a una comunidad de otras, ya sean tradiciones e historias que se enlazan en el corazón de una persona o de una sociedad, también es el sentimiento de pertenecer a un grupo o a una cultura que se transmite a lo largo del tiempo, esta identidad se forma desde nuestra infancia, y a medida que absorbemos las enseñanzas de nuestra cultura y nuestras raíces. Por otro lado, las creencias también son una pieza clave de esta identidad, reflejan nuestros sentidos hacia lo incorrecto y lo correcto, lo profano y lo sagrado. Pero la identidad cultural no es estática, esta se adapta con el tiempo y la experiencia.

2.3.3.1 Importancia de la identidad cultural

Martínez et al. (2020) dicen que en la identidad cultural se encuentra el sentimiento de pertenencia y un hogar en la comunidad, desde la comida que se disfruta hasta el idioma en el que habla en una determinada cultura define gran parte de lo que somos y a donde pertenecemos, esta identidad es un puente hacia el futuro, que lleva consigo las tradiciones que se quieren transmitir a las siguientes generaciones, es un faro de variedad en un mundo cada vez más interconectado, esta fomenta el respeto hacia el resto de culturas y promueve la convivencia pacífica en una sociedad diversa.

De tal modo que cuando se hace referencia a la cultura, se habla de la identidad de una comunidad o un pueblo, así como la riqueza que permite diferenciarlo, si esta identidad se pierde, también se pierde la valiosa historia que los antepasados dejaron a sus descendientes, volviéndose vulnerables a adaptar nuevas ideologías y pensamientos de sociedades ajenas a ellos.

CAPÍTULO III

DIAGNÓSTICO DEL OBJETO DE ESTUDIO

3.1 Enfoques Diagnósticos

3.1.1 Tipo de investigación

Esta investigación se la realizó de modo descriptivo, según Monjarás et al. (2019) la investigación descriptiva se lleva a cabo cuando se detalla todos los aspectos trascendentales de los objetos de estudio de la investigación, en definitiva, describir el fenómeno de estudio de acuerdo al contexto de la investigación con todas sus características. Así mismo Sánchez et al. (2018) expresan que este tipo de investigación está direccionado a generar las características del problema en su estado presente. En otras palabras, lo mencionado por los autores nos indica que las particularidades del problema encontrado en su real poder comprender al objetivo de estudio.

Por otro lado, se consideró realizar la investigación con un enfoque mixto; puesto que, se recopiló información a través de observación directa, entrevista y encuesta las cuales fueron desarrolladas al docente de educación física y a los estudiantes de primero de bachillerato. No obstante, consideramos relevante explicar cada uno de los componentes del enfoque mixto, de manera que, Osorio y Castro (2021) enfatizan que el enfoque cualitativo hace referencia a la obtención de opiniones más cercanas y la observación de las conductas personales por lo que su análisis y comprensión se debe dar de manera subjetiva, es decir, según la opinión de cada uno de los participantes. También, Daza (2018) argumenta que esta investigación cualitativa se trata de analizar e interpretar el fenómeno presente, así también, es un enfoque rico y reflexivo que utiliza diversas tradiciones metodológicas para explorar problemas humanos o sociales mediante un proceso interpretativo de indagación (como se citó en Creswell, 1998). Otro aspecto inmerso en el enfoque mixto es el enfoque cuantitativo del cual Acosta (2023) menciona que su énfasis está en la objetividad, la medición y el análisis estadístico para llegar a conclusiones y predicciones basadas en datos numéricos observados (como se citó en Hernández et al, 2014). El mismo autor expone que este tipo de enfoque es una aproximación sistemática que sigue un camino lógico desde lo más amplio hasta lo más detallado en la investigación.

Por lo tanto, de acuerdo con Ochoa et al. (2020) quienes establecen que el enfoque mixto busca integrar tanto el método cuantitativo como cualitativo para responder preguntas de investigación, fortaleciendo planteamientos teóricos para la conversión y corroborar datos recolectados, proporcionando así una comprensión más completa y robusta del fenómeno estudiado.

3.1.2 Diseño de investigación

3.1.2.1 Población y muestra

Se consideró a los alumnos del primero de Bachillerato, que está confirmado por 1 docente de educación física y 489 de estudiantes donde esto equivale a la población total de estudio, esta investigación se realizó en la unidad educativa Ismael Pérez Pazmiño. Angulo (2017) en su trabajo de investigación expone acerca de la población en el cual dice que permite examinar de manera minuciosa y detallada un grupo específico de personas u objetos que esté claramente definido, el tipo de análisis dependerá del contexto en el que se aplique, ya sea social, científico, estadístico u otro. Mientras que, Quispe et al (2020) enuncian por muestra a un tamaño adecuado de la población que contribuye a la validez y confiabilidad de los resultados, mejorando la calidad de la investigación cuantitativa.

Considerando lo antes mencionado, debido a la extensa población obtenida se procedió aplicar la fórmula idónea para seleccionar correctamente la muestra.

$$n = \frac{N}{(1 + (E * E) * N)}$$

n= Tamaño de la muestra

N= Población o Universo

E= Error admisible 5%

$$n = \frac{489}{(1 + (5\% * 5\%) * 489)}$$

Se obtuvo como resultado de muestra 220

Tabla 1. Población

Recursos	Población humanos	Muestra
Docentes	1	1
Estudiantes	489	220

3.1.2.2 Métodos de investigación

Rodríguez y Pérez (2019) mencionan que los métodos de investigación surgen de considerar los diferentes momentos de la lógica interna investigativa, que posibilita agruparlos en métodos para la búsqueda de información y métodos para la construcción de conocimientos, según la función que predomine con mayor frecuencia durante su empleo, lo cual resulta de particular importancia en la etapa de planificación de la investigación, porque facilita que el investigador se oriente adecuadamente en la selección de los métodos por emplear.

El método que nos dio paso para realizar nuestra investigación fue el analítico ya que fue de gran utilidad, porque nos permitió analizar el objeto de estudio a través de revisión bibliográfica y de campo, por tal razón, Cabezas et al. (2018) aseguran que la ejecución de un análisis sistemático del objeto de estudio a través de revisión literaria y de campo como es de costumbre, es la forma más implementada por el ser humano para comprender y generar conocimiento.

3.1.2.3 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Dentro de este trabajo se llevó a cabo las técnicas de observación directa, entrevista y encuesta como instrumento de obtención de información.

La observación directa nos permitió conocer la problemática desarrollada en la institución educativa ya que esta nos proporciona una autenticidad al momento de recaudar datos así mismo para Rojas e Ignacio (2011) la observación permite recolectar la información a través de como se la aprecia en la realidad, siempre y cuando esta este

dirigida especialmente al punto directo de la investigación.

La entrevista brinda el aporte necesario para obtener información acerca de las actividades que realiza el docente con sus estudiantes para fomentar el mantenimiento de la identidad cultural, por lo que la guía de preguntas está orientada hacia el docente.

En relación a esta técnica Piza et al. (2019) mencionan que la entrevista es flexible en cuanto a las respuestas de la persona interrogada, razón por la cual al aplicar una entrevista permite conocer más a fondo y con mayor exactitud las expresiones del entrevistado, por tanto, se asegura que las respuestas sean útiles para la investigación.

Así también, se establece una encuesta dirigida a los estudiantes de primero de bachillerato con el fin de conocer sus criterios personales acerca de las causas y efectos que genera el problema investigado, así mismo, como las soluciones que se plantea para mejorarlo. Feria et al (2020) conceptualizan a la encuesta como una fuente de investigación de carácter social con respecto a algún tema a través de un cuestionario diseñado con anterioridad.

3.1.2.4 Validación de los instrumentos de investigación

Con el objetivo de validar los instrumentos de investigación la observación directa, entrevista y encuesta fueron presentadas mediante la aplicación de una prueba piloto con la intención de evidenciar la funcionalidad de los instrumentos utilizados y poder determinar falencias y virtudes veraces que suceden en el contexto con la finalidad de mejorar en lo que se requiera y sea necesario.

La observación directa con cuaderno de campo se destinó hacia el docente que es el profesional en Educación Física y la encuesta se la aplicara a una muestra de estudiantes del primero de Bachillerato, con la finalidad de obtener información acerca del conocimiento que tiene el docente sobre la conservación de identidad cultural en sus estudiantes al igual que sus estrategias de enseñanza para mantener el valor cultural y respeto a la diversidad.

3.2 Descripción del proceso diagnóstico

El diagnóstico comenzó con el planteamiento del problema en el cual se redactó el problema central, además se formaron los objetivos generales y específicos. Al instante se investigó las referentes bibliográficas que nos brindan fundamento teórico a la información.

Consecutivamente, se estableció a investigar el referente teórico para realizar los instrumentos de investigación, dichos instrumentos propuestos acudieron a la aprobación gracias a la aplicación de entrevista y encuestas para poder obtener la factibilidad de las preguntas, en la cual se acudió a modificar y plantear nuevamente.

Las técnicas fueron aplicadas al docente y estudiantes para recopilar información y contrastar los resultados, razón por la cual dichos resultados nos dieron la pauta para establecer una propuesta de solución al problema planteado, concluido dicho procedimiento se decretaron las conclusiones y recomendaciones.

3.3 Recopilación de la información.

Tomando en cuenta las preguntas y objetivos de investigación se procedió a recopilar la información mediante una entrevista en el colegio de bachillerato Ismael Pérez Pazmiño con el docente de primero de Bachillerato y para contrastar se aplicó un segundo instrumento que consistió en una observación directa con cuaderno de campo al mismo.

La información recopilada está organizada a partir de los objetos de estudio clasificados por dimensiones, en donde resultaron los indicadores que sirvieron de referencia para el diseño de los instrumentos de investigación, mismos que estuvieron estructurados de la siguiente manera:

Tabla 2. Organización de los objetos de estudios, dimensiones e indicadores

Objetos de estudios	Dimensiones	Indicadores
		Desarrollo físico
	Principio lúdico	Desarrollo social
		Desarrollo cognitivo
		fomentación en la mejora de la creatividad.
Juegos tradicionales	Característica de los juegos tradicionales	Estimulación de la concentración y desarrollo cognitivo.
		Fomentación del desarrollo socio-afectivo.
	Análisis	Uso excesivo de medios tecnológicos
Identidad cultural		Desinterés
	Propuesta pedagógica	Beneficios
		Nuevas estrategias

3.4 Análisis del contexto y desarrollo de la matriz de requerimientos.

La obtención de datos se llevó a cabo mediante la realización de la observación, la entrevista al docente de educación física y la encuesta a los estudiantes de primero de bachillerato del colegio Ismael Pérez Pazmiño, lo que permitió recopilar datos de acorde lo planteado.

En lo que respecta a la entrevista aplicada a un docente este llevara un código denominado E1 así mismo en la encuesta se llevó a cabo una codificación misma que fue, E1 al E220 los cuales hacen referencia a los estudiantes de manera que nos dé un total de 220 estudiantes participes en la investigación con la finalidad de contractar la información obtenida.

3.4.1 Observación directa al docente en la clase de educación física del colegio de Bachillerato Ismael Pérez Pazmiño.

Se estableció cómo el docente de educación física logra ejecutar sus clases, las cuales fueron valoradas mediante una rúbrica, con la finalidad de conocer cuál es el grado de conocimiento que tiene el docente para luego comparar con la información que nos brinda en la entrevista.

Tabla 3. Observación directa al docente de educación física de primero de bachillerato

Criterio	Indicador	Siempre	Casi siempre	Poco	Muy poco	Nada
Desarrollo de los elementos del currículo	Cumple lo desarrollado en la planificación curricular		X			
	Realiza actividades que permiten cumplir con el objetivo de la clase		X			
	Aplica juegos durante el desarrollo de la clase			X		
Estrategias metodológicas	Hace uso de recursos para el desarrollo de su clase			X		
	Estructura las actividades en función del tiempo		X			
	Orienta y realiza correcciones a los estudiantes durante la ejecución de las actividades			X		

Análisis e interpretación:

Acorde a los criterios expuestos en la tabla se logró obtener información acerca de cómo el docente desarrolla sus clases, razón por la cual se conoce que el docente casi siempre cumple con lo estructurado dentro de la planificación curricular y así mismo las actividades cumplen con el objetivo detallado en la planificación, de la misma manera el docente hace uso correcto del tiempo destinado para sus clases, no obstante al momento de aplicar los juegos durante la clase el docente no aporta con juegos relevante por ende no hace uso de recurso para desarrollar sus clases de la misma forma el docente no demuestra interés por realizar las debidas correcciones a sus estudiantes durante el transcurso del desarrollo de sus actividades.

3.4.2 Resultados de la entrevista dirigida al docente de educación física.

Dimensión 1. El juego como principio lúdico.

1. ¿Qué conoce acerca de los juegos como estrategia de enseñanza?

D1: Sé que son herramientas pedagógicas diseñadas para promover el aprendizaje de manera interactiva y participativa, fomentando la comprensión, retención y aplicación del conocimiento.

Análisis e interpretación

Esta afirmación expresa conocimiento sobre los juegos como herramientas pedagógicas con un enfoque específico en su diseño y objetivos educativos, así también para Sanz Cano (2019) los juegos son considerados importantes para incrementar el aprendizaje, como también se aprovecha la motivación intrínseca de los estudiantes y proporcionando experiencias educativas significativas.

Dimensión 2. Característica de los juegos tradicionales.

2. ¿Qué conocimiento tiene acerca de la importancia de los juegos tradicionales?

D1: Yo creo que los juegos tradicionales han desempeñado un papel significativo en diversas culturas a lo largo de la historia y siguen siendo importantes por varias razones, pero actualmente se están perdiendo estos juegos debido a la tecnología.

Análisis e interpretación

Los juegos tradicionales son importantes por su contribución a la cultura, el desarrollo físico, cognitivo, la socialización y la transmisión de valores, así mismo para Quiroz et al. (2023) este tipo de juegos permite desarrollar tanto la parte motriz como es aspecto intelectual del estudiante, no obstante, en la actualidad existe una disminución y señala a la tecnología como una de las principales razones de este declive.

3. ¿Está comprometido y apoya el fortalecimiento de la identidad cultural?

D1: Como docente apoyo y aplico en mis clases que siempre abunde el respeto para que no haya malos entendidos entre los alumnos, y así doy mi granito de arena para que nuestra identidad cultural no se pierda.

Análisis e interpretación

El enfoque que aplica el docente, es centrado en fomentar el respeto entre los alumnos, es fundamental para crear un ambiente educativo saludable y promover el entendimiento mutuo.

4. ¿Qué piensa sobre la fomentación y conservación de la identidad cultural?

D1: Que la fomentación y conservación de la identidad cultural son fundamentales para construir sociedades inclusivas, respetuosas y enriquecidas por la diversidad. Estos esfuerzos contribuyen a un mundo donde cada alumno puede celebrar su identidad cultural mientras valora y respeta las identidades de los demás.

Análisis e interpretación

La afirmación sugiere que la fomentación y conservación de la identidad cultural son elementos esenciales para construir sociedades inclusivas y respetuosas, contribuyendo no solo al bienestar individual, sino también al fortalecimiento de comunidades y al fomento de relaciones globales más armoniosas. Según Fonseca y Brull

(2020) la identidad cultural debe ser protegida para que cada una de las generaciones tenga reconocimiento del valor cultural y de la diversidad existente en el territorio nacional en el que se encuentren.

5. ¿Cree que la aplicación de juegos tradicionales ayudaría a la conservación de la identidad cultural de los estudiantes?

D1: Sí, considero que la aplicación de juegos tradicionales podría contribuir significativamente a la conservación de la identidad cultural de los estudiantes. Estos juegos no solo son entretenidos, sino que también están arraigados en la historia y las tradiciones culturales. Al incorporar juegos tradicionales en el entorno educativo, se proporciona a los estudiantes una experiencia práctica y participativa que les permite conectarse directamente con su herencia cultural.

Análisis e interpretación

Destaca la importancia de los juegos tradicionales como medio para conservar la identidad cultural de los estudiantes, proporcionando experiencias significativas, históricamente arraigadas y participativas que fortalecen su conexión con sus raíces culturales. La integración de estos juegos en el entorno educativo puede ser un enfoque efectivo para la transmisión y preservación de la identidad cultural.

6. ¿En qué cree que beneficia que en los estudiantes prevalezca la identidad cultural?

D1: Creo que uno de los beneficios es que los estudiantes puedan conocer y conservar la esencia de cada cultura o grupo social y con ello la generación de valores.

Análisis e interpretación

En el desarrollo de esta pregunta el docente responde que inculcar a la conservación de la identidad cultural en el ámbito educativo trae consigo buenos beneficios, razón por la cual, su respuesta se asemeja a lo mencionado por Ojeda (2022) quien manifiesta que la identidad cultural bien sostenida en el ser humano genera una gran posibilidad de desarrollo moral, social y emocional lo que permite que la persona logre integrarse a una sociedad con identidades diversas.

Dimensión 3. Análisis.

7. ¿Establece actividades recreativas que fomenten la conservación de la identidad cultural en los estudiantes, menciónelas?

D1: En realidad no hemos realizado actividades recreativas o juegos, generalmente han sido muy pocas las actividades que he ejecutado con los estudiantes con respecto a la conservación de la identidad cultural, he aplicado las siguientes; coreografía de alguna danza cultural, crear vestimentas de alguna cultura con material reciclado.

Análisis e interpretación

Durante el desarrollo de esta pregunta se logra conocer acerca de la importancia que tiene el docente por aplicar actividades recreativas que fortalezcan la identidad cultural, por lo que, tras la respuesta obtenida por parte del docente es real el debilitamiento de la identidad cultural que existe en sus estudiantes, ya que, el docente no promueve las estrategias necesarias para su sostenimiento.

8. ¿Aplica juegos tradicionales durante el desarrollo de sus clases?

D1: Juegos tradicionales no he aplicado durante mis clases, lo que he realizado son juegos en conjunto, entre otros.

Análisis e interpretación

Es importante saber si el docente ha aplicado juegos tradicionales en alguna de sus clases, es por ello que, a través de la pregunta expuesta se logró conocer que el docente no ha ejecutado este tipo de juegos en sus clases, sin embargo, acentúa que, si ha puesto en práctica los juegos de conjunto, lo que da apertura a la conclusión que valora los resultados que genera aplicar algún tipo de juegos dentro de la clase de educación física.

9. ¿Cómo califica la aceptación de los juegos tradicionales en sus estudiantes, les gusta o no?

D1: En realidad creo que a los estudiantes les llama mucho la atención, porque, me conversan de lo que hacen en los sectores que ellos viven cuando hay una festividad.

Análisis e interpretación

Es importante identificar si existe gusto o no en los estudiantes en relación a la práctica de juegos tradicionales, por lo que, tras la aplicación de esta pregunta, el docente manifestó que es testigo de la atracción que tienen sus estudiantes por este tipo de actividades, es por ello que, nuestra propuesta es factible, porque existe un buen nivel de aceptación por parte de los estudiantes, es así que, esta solución no será devaluada.

Dimensión 4. Propuesta pedagógica.

10. ¿Aceptaría el aporte de diversos juegos tradicionales para la conservación de la identidad cultural de los estudiantes?

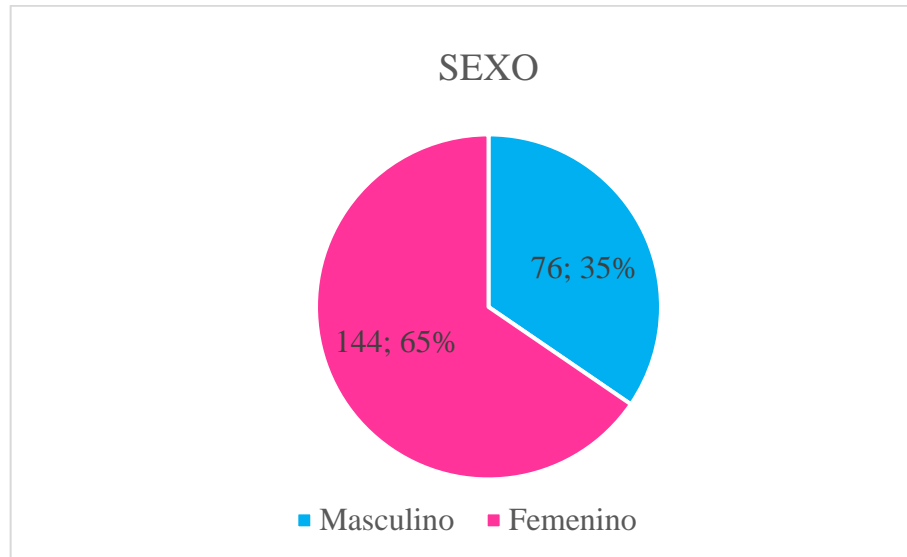
D1: Claro que sí, yo estoy dispuesto a recibir ideas de juegos tradicionales que puedo aplicar en mi clase.

Análisis e interpretación

Para terminar con el desarrollo de la entrevista, se le propuso al docente la acogida de una guía didáctica de juegos tradicionales previamente organizados en relación a la necesidad para contribuir positivamente al fortalecimiento de la identidad cultural de los estudiantes, razón por la cual, cuando el docente tenga a su disposición la guía de juegos, está pueda ser tomada como una herramienta para orientarse al momento de seleccionar el juego para replicarlos en las clases.

3.4.3 Resultados de la encuesta dirigida a la muestra seleccionada de los estudiantes de primero de bachillerato.

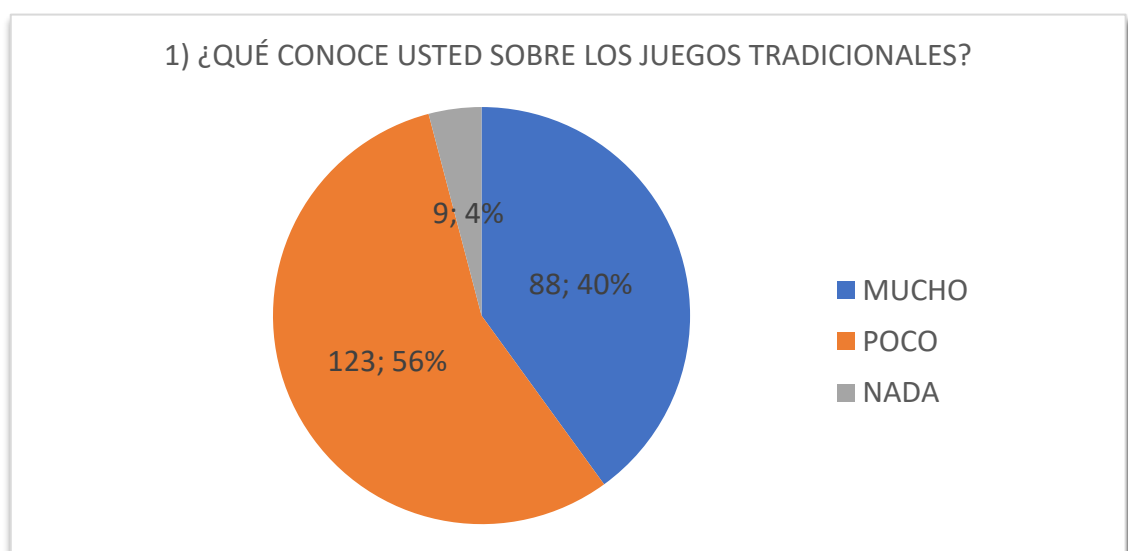
Gráfico 1. Estudiantes categorizados según el sexo



Análisis e interpretación

Se observó que en la población de estudio existe una mayor cantidad de mujeres con el 65% que equivale a 144 alumnas y el 35% en relación a los hombres.

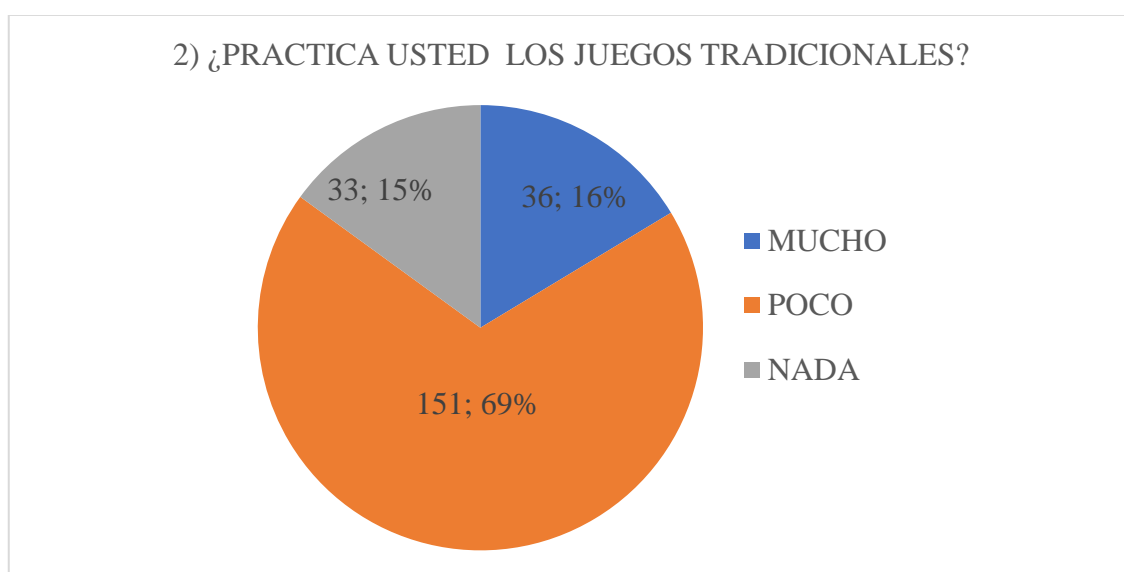
Gráfico 2. Conocimiento de los estudiantes sobre los juegos tradicionales.



Análisis e interpretación

En base a esta pregunta se observa a los estudiantes del colegio de bachillerato Ismael Pérez Pazmiño de primer año, un total de 220 alumnos los siguientes resultados; 123 estudiantes que representan al 56% tienen poco conocimiento sobre los juegos tradicionales y 9 estudiantes que representa un índice de 4% no saben que son los juegos tradicionales.

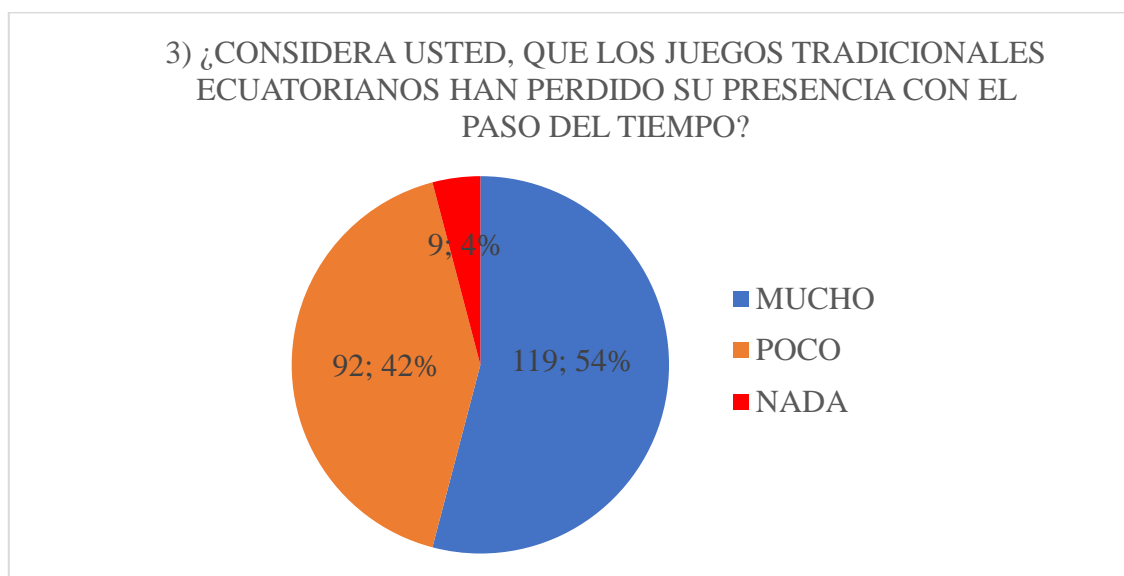
Gráfico 3. Cantidad de estudiantes que practican juegos tradicionales.



Análisis e interpretación

En esta imagen se observa a la mayor parte de la población estudiantil que son 151 estudiantes que representan el 69% que poco realizan los juegos tradicionales, 36 estudiantes que equivale al 16% si practican mucho los juegos tradicionales y 33 estudiantes que equivale al 15% no practican nada los juegos tradicionales.

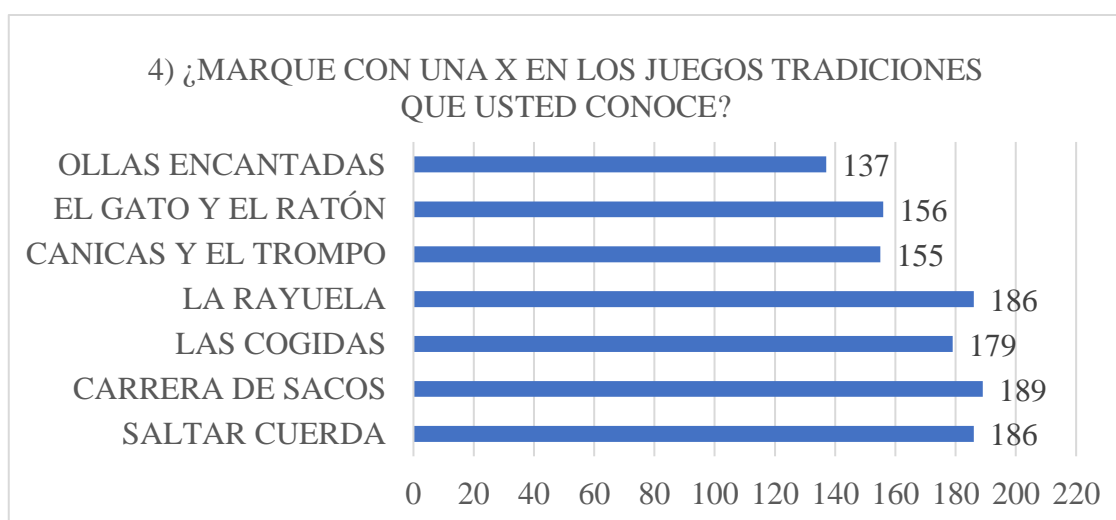
Gráfico 4. Perdida de relevancia de los juegos tradicionales.



Análisis e interpretación

Al analizar la imagen se observó que el 54% que equivale a 119 estudiantes tienen mucho conocimiento que a lo largo del tiempo los juegos tradicionales han perdido identidad cultural, el 4% que equivale a 9 alumnos nos dice que aún se mantienen los juegos tradicionales.

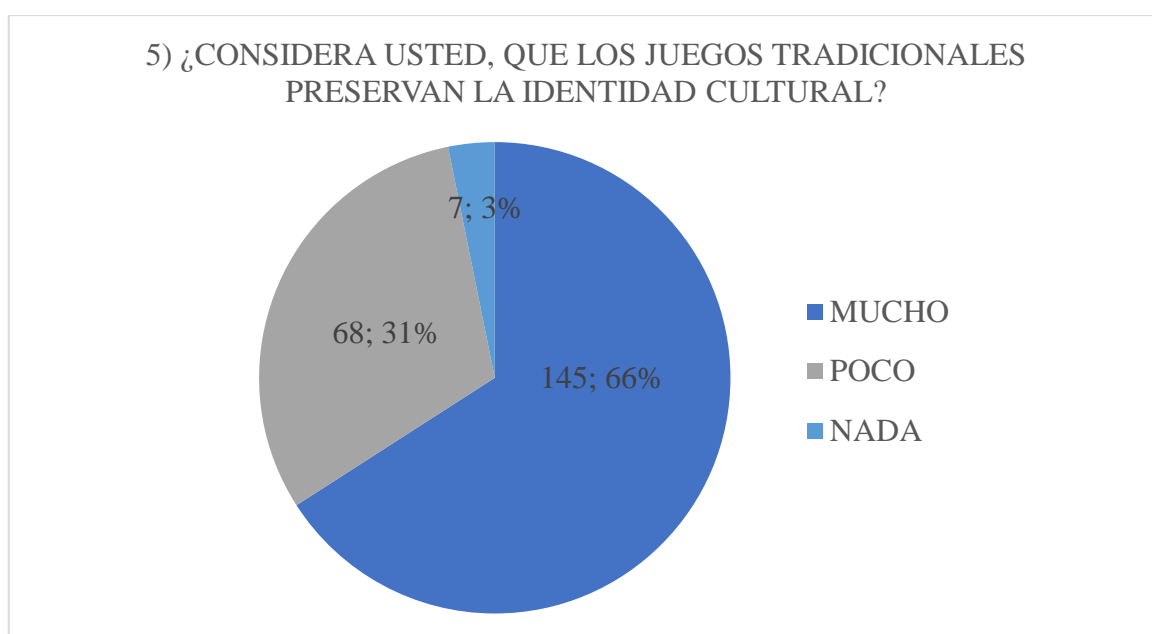
Gráfico 5. Juegos tradicionales que conocen los estudiantes.



Análisis e interpretación

En esta figura se observa que los juegos tradicionales más conocidos por la población estudiantil son la carrera de sacos con 189 estudiantes, el saltar la cuerda con 186 estudiantes y la rayuela con 186 estudiantes, por otro lado, los juegos menos reconocidos son las cogidas con 179 estudiantes, el gato y ratón con 156 estudiantes las canicas y el trompo con 155 y finalmente el juego un poco menos conocido son las ollas encantadas 137 estudiantes.

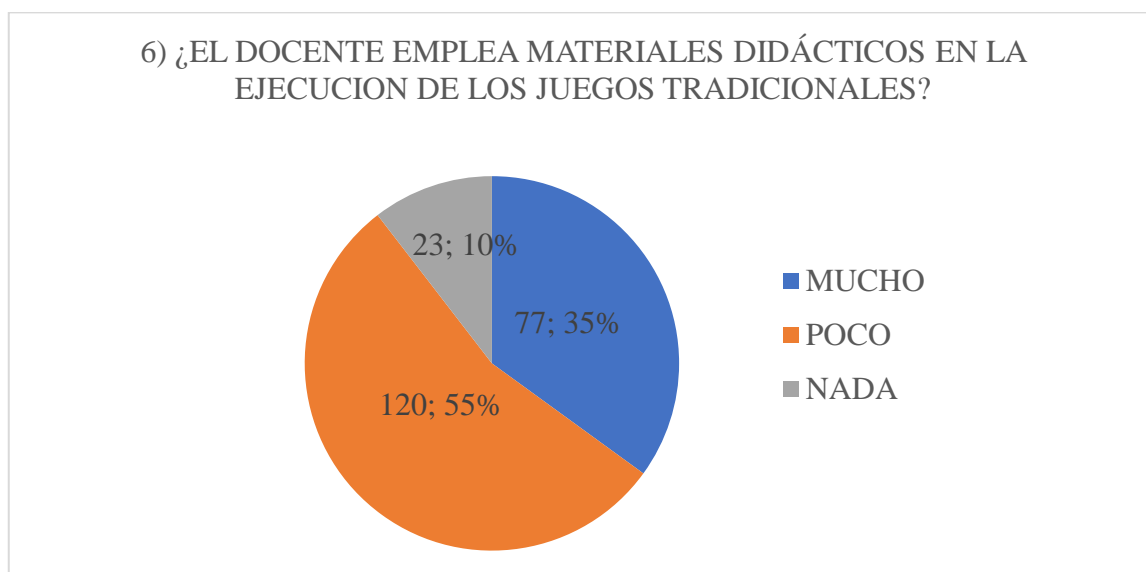
Gráfico 6. Los juegos tradicionales y la identidad cultural.



Análisis e interpretación

Al analizar la imagen se observó que el 66% que equivale a 145 estudiantes tienen mucho conocimiento que los juegos tradicionales ayudan a preservar la identidad cultural por otro lado el 31% que equivale a 68 estudiantes nos dice que poco y con el 3% que equivale a 7 estudiantes nos dice que no sirven de nada los juegos tradicionales para preservar la identidad cultural.

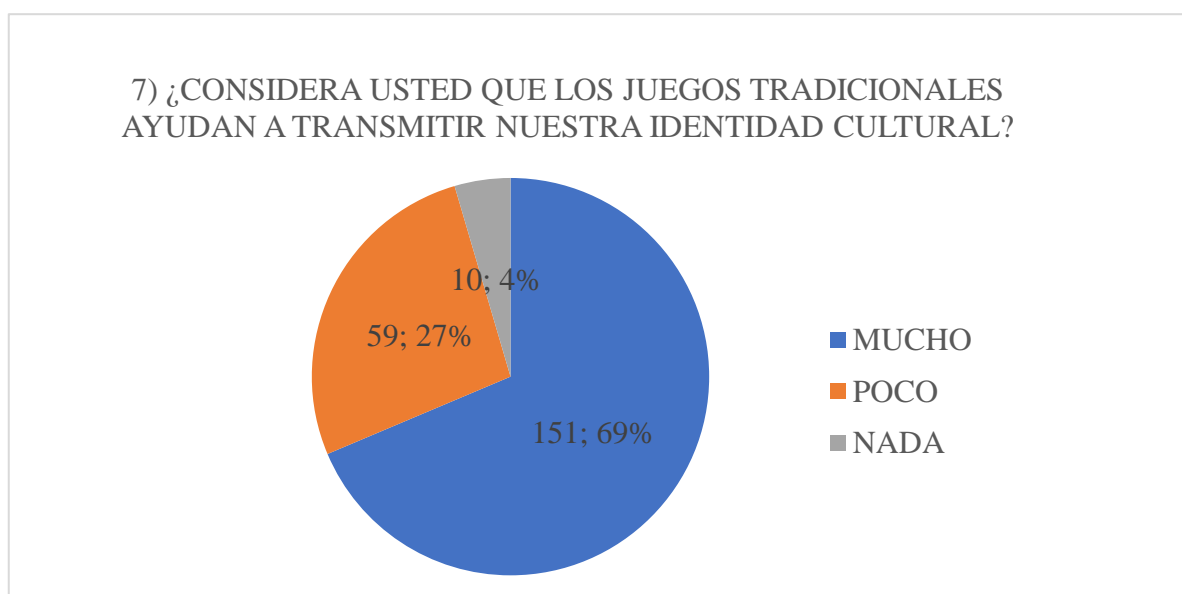
Gráfico 7. El docente y los materiales didácticos.



Análisis e interpretación

En esta imagen se observa a la mayor parte de la población estudiantil que son 120 estudiantes que representan el 55% nos dice que el docente poco ocupa materiales didácticos al momento de realizar los juegos tradiciones y con el 10% que equivale a 23 estudiantes que para nada emplea materiales didácticos en la realización de juegos tradicionales.

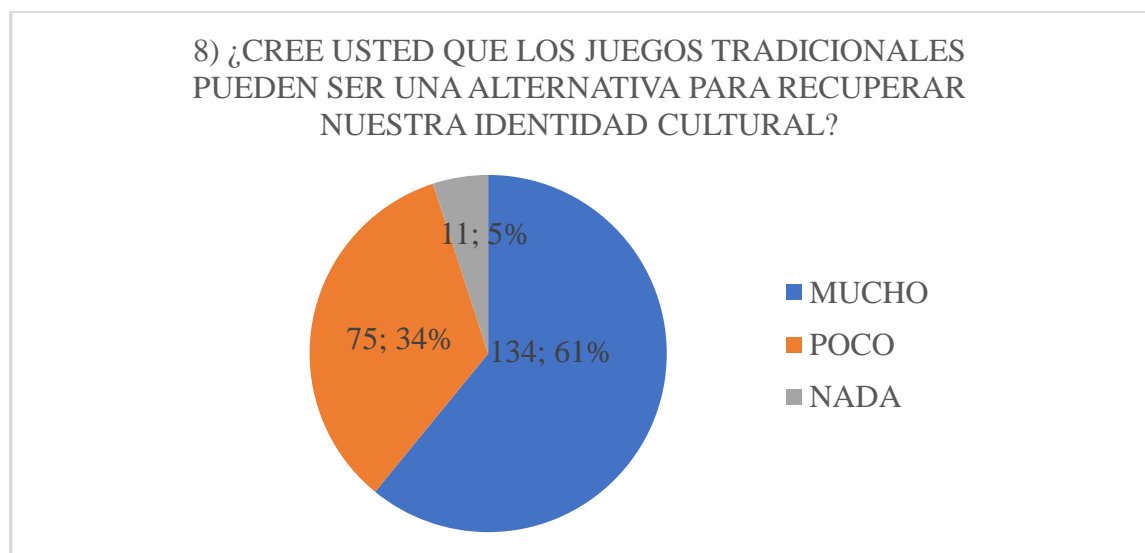
Gráfico 8. Los juegos tradicionales y la transmisión de la identidad cultural



Análisis e interpretación

En esta imagen se observa a la mayor parte de la población estudiantil que son 151 estudiantes que equivale al 69% que mucho ayudan los juegos tradiciones a transmitir nuestra identidad cultural y con 59 estudiantes que equivale al 27% poco ayudan a transmitir la identidad cultural, 10 estudiantes que equivale al 4% dice que nada sirven los juegos tradicionales para transmitir nuestra identidad cultural.

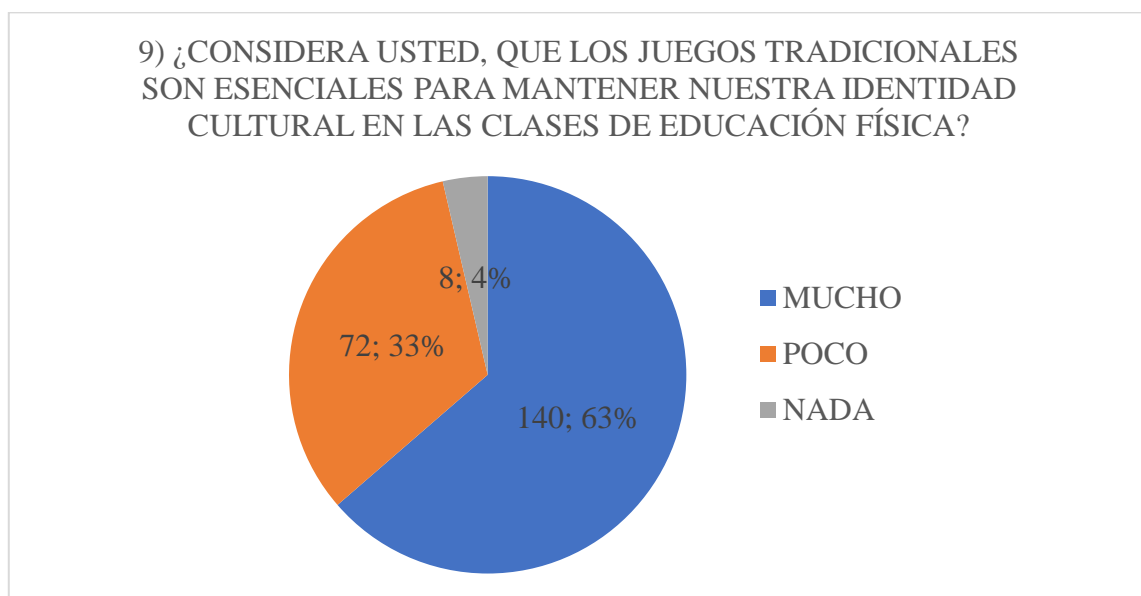
Gráfico 9. Los juegos tradicionales como alternativa de conservación de la identidad cultural.



Análisis e interpretación

Al analizar la imagen se observó que el 61% que equivale a 134 estudiantes nos dicen mucho que los juegos tradicionales pueden ser una alternativa para recuperar nuestra identidad cultural, el 34% que equivale a 75 estudiantes no dice que poco sirven los juegos tradicionales, el 5% que equivale a 11 estudiantes afirman que para nada sirven los juegos tradicionales.

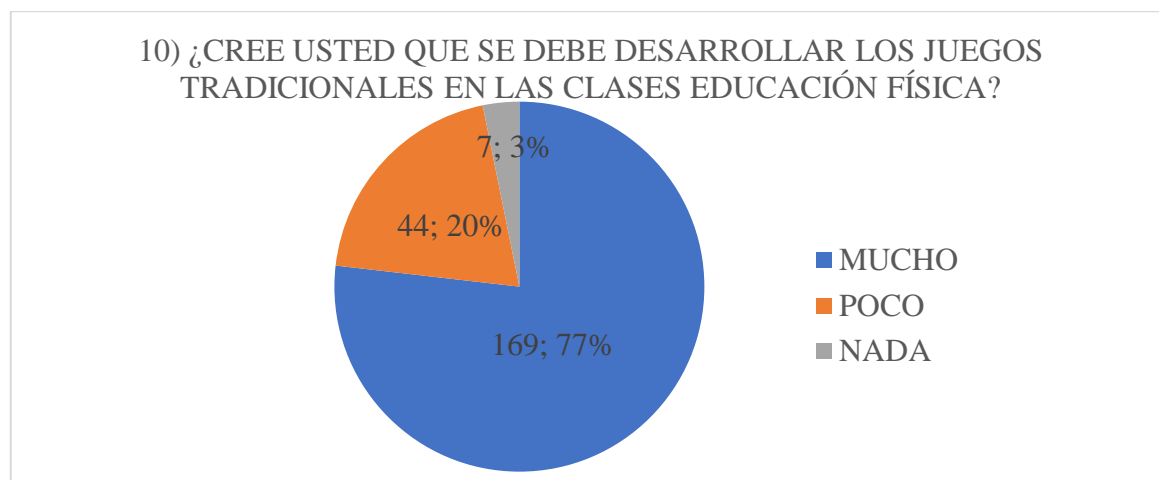
Gráfico 10. Los juegos tradicionales en las clases de EE. FF.



Análisis e interpretación

En base a esta pregunta se observa a los estudiantes del colegio de bachillerato Ismael Pérez Pazmiño de primer año, un total de 220 alumnos los siguientes resultados; 140 estudiantes que representan al 63% dicen que mucho son esenciales los juegos tradicionales para mantener nuestra identidad cultural en las clases de educación física, 8 estudiantes que representan al 4% dicen que para nada son esenciales los juegos tradicionales para mantener nuestra identidad cultural en las clases de educación.

Gráfico 11. Desarrollo de los juegos tradicionales en las clases de EE. FF



Análisis e interpretación

En base a esta pregunta se observa a los estudiantes del colegio de bachillerato Ismael Pérez Pazmiño de primer año, un total de 220 alumnos los siguientes resultados; 169 estudiantes que representan al 77% les gustaría mucho recibir los juegos tradicionales en sus clases de educación física, 44 estudiantes que representan al 20% poco les gustaría recibir los juegos tradicionales en sus clases de educación física y con un total de 7 estudiantes que representan al 3% no les gustaría nada recibir los juegos tradicionales en sus clases de educación física.

3.4.1 Fortalezas y debilidades

Tabla 4. Fortalezas y debilidades

Fortalezas	Debilidades
El docente desea tener más conocimiento en relación a los juegos tradicionales y su importancia que tiene como importancia y en la conservación de la identidad cultural.	Conocimiento limitado del docente acerca de la importancia que tiene los juegos tradicionales para que prevalezca la identidad cultural.
El docente hace uso de actividades descritas dentro de su planificación curricular.	Desinterés del docente en la conservación de la identidad cultural de los estudiantes.
El docente tiene predisposición para conocer juegos tradicionales relevantes para la conservación de la identidad cultural.	Desactualización del docente al aplicar juegos tradicionales.

3.4.1.1 Matriz de requerimientos

Con respecto al análisis del contexto, se delinearón las debilidades, las cuales posibilitaron la elaboración de la matriz de requerimientos. Esta matriz ayudó a organizar las debilidades y sus causas en coherencia con el problema central, las causas y los efectos definidos en el capítulo dedicado al desarrollo del problema de investigación.

Tabla 5. Requerimientos a partir de las debilidades y causas identificadas en la investigación de campo

Debilidades	Causas ¿Por qué?	Requerimiento (Estrategias de solución)
Conocimiento limitado del docente acerca de la importancia que tiene los juegos tradicionales para que prevalezca la identidad cultural.	Falta de capacitaciones del docente en cuanto a los juegos tradicionales y la identidad cultural.	Otorgar charlas que sirvan de orientación para el docente.
Desinterés del docente en la conservación de la identidad cultural de los estudiantes.	Falta de conocimiento acerca de la importancia que tiene la identidad cultural.	Dar información acerca de los beneficios que tiene la identidad cultural.
Desactualización del docente al aplicar juegos tradicionales.	El docente no tiene información actualizada acerca de la aplicación de juegos tradicionales.	Brindarle una diversidad de juegos tradicionales al docente para que sirva de orientación en sus clases.

3.4.1.2 Selección de requerimiento a intervenir y Justificación

La matriz de requerimientos consolidó las debilidades identificadas durante la investigación de campo realizada al docente y estudiantes de primero de bachillerato. Esta matriz sirvió como punto de partida para elegir el requisito a abordar y luego proporcionar la justificación detrás de esa elección.

Respecto a los objetivos establecidos en la investigación, se identificó como una debilidad la limitada comprensión por parte del docente sobre el impacto positivo de los juegos tradicionales en conservación de la identidad cultural en los estudiantes de primero de bachillerato en el Colegio de Bachillerato Ismael Pérez Pazmiño. Esto se debe a que el docente no hace uso de ningún tipo de estrategias motivadoras.

La elección de esta debilidad se basa en el problema central identificado relacionado con las deficiencias identificadas durante la observación directa, especialmente en la escasa implementación de juegos tradicionales para fomentar la identidad cultural de los estudiantes esto provoca que los estudiantes, vayan perdiendo las creencias costumbres ancestrales. Abordar este tema busca reducir dichas dificultades, con la finalidad de prevalecer los conocimientos culturales.

Igualmente, se respalda la elección de esta debilidad debido a que se trata de una investigación que se sumerge en el ámbito socioeducativo y aportará el rendimiento del docente. Esto es crucial ya que la capacidad del docente influye directamente en la adquisición significativa de conocimientos por parte de los estudiantes.

La estrategia que se propone para reducir la debilidad determinada es brindar una diversidad de juegos tradicionales al docente para que sirva de orientación en sus clases y de esta manera él pueda contribuir en la identidad cultural en estudiantes de primero de bachillerato.

CAPÍTULO IV

PROPUESTA INTEGRADORA

GUÍA PEDAGÓGICA DE JUEGOS TRADICIONALES PARA CONSERVAR LA IDENTIDAD CULTURAL DE LOS ESTUDIANTES EN LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA DEL COLEGIO ISMAEL PÉREZ PAZMIÑO

4.1 Descripción de la propuesta

La finalidad de esta investigación es elaborar una guía pedagógica enfocada en juegos tradicionales que ayude a preservar la identidad cultural, destinada específicamente a docentes de primer año de Bachillerato. La propuesta de esta guía busca enriquecer el conocimiento del docente en cuanto a la aplicación de juegos tradicionales. Además, se destaca su versatilidad, ya que puede adaptarse a las necesidades de los adolescentes.

Esta guía se implementará en el Colegio Ismael Pérez Pazmiño, y es crucial resaltar que se considera un recurso esencial para el docente, ya que tendrá un impacto positivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje y en la consecución de los objetivos planteados al inicio.

4.2 Componentes estructurales

Los elementos que conforman la propuesta orientada hacia la creación de una guía didáctica dirigida al docente de primer año de bachillerato en el Colegio Ismael Pérez Pazmiño son los siguientes: introducción, justificación, objetivos, fundamentación legal y teórica, fases de implementación, recursos y evaluación.

4.3 Introducción

Considerando las características de esta investigación se desarrolló dando la importancia a los juegos tradicionales y la identidad cultural, por lo cual el docente desconoce de información acerca de la intervención de los juegos tradicionales en el mantenimiento de la identidad cultural, por tanto, desconoce de la importancia que tiene la conservación de la identidad cultural en sus estudiantes.

De manera que, consideramos el aporte de una guía pedagógica que establezca los juegos tradicionales más relevantes para ser aplicados por el docente a sus estudiantes de primero de bachillerato, tras la revisión literaria acerca de la importancia que tiene las guías en la enseñanza y aprendizaje, Quijije y Flores (2022) en su trabajo de investigación mencionan que una guía práctica de actividades es una de las formas más efectivas para emplear cuando el docente carece de técnicas y estrategias motivacionales y creativas para enseñar. Es así que corroboramos la relevancia que tienen nuestra propuesta ya que a través de esta investigación y otras que guardan un sentido similar como la de Pino y Urías (2020) quienes exponen que una guía en el ámbito educativo permite la orientación principal del docente para que sea el encargado de direccionar correctamente al estudiante en cuanto a logro de su objetivo.

Tomando en cuenta las investigaciones revisadas, confirmamos que nuestra propuesta de brindar una guía pedagógica al docente para que recree los juegos tradicionales que se ubicara en ella, será eficaz para contribuir en el valor cultural y a la diversidad de los estudiantes.

4.4 Justificación

En esta investigación se pudo identificar la necesidad de mejorar la enseñanza-aprendizaje de la Educación Física en el Colegio Ismael Pérez Pazmiño, para lo cual se desarrolló una guía pedagógica destinada a enriquecer la labor docente. Esta guía se enfoca especialmente en preservar la Identidad Cultural que los juegos tradicionales aportan. La investigación se llevó a cabo durante el período lectivo 2023-2024.

La finalidad de la guía metodológica es aportar al docente de educación física con conocimientos acerca de la aplicación de juegos tradicionales que permitan mantener la identidad cultural de los estudiantes de primer año de Bachillerato.

Esta propuesta ofrece al docente un recurso de apoyo crucial en el proceso de enseñanza, con el objetivo de asegurar que la identidad cultural de los adolescentes de primer año de bachillerato para que el valor por la cultura y la diversidad no se pierda.

4.5 Objetivos de la propuesta

4.5.1 Objetivo general

- Diseñar una guía pedagógica compuesta de juegos tradicional para apoyo al docente de educación física como estrategia de enseñanza para promover la conservación de la identidad cultural en los estudiantes de primer año de bachillerato en el Colegio de Bachillerato Ismael Pérez Pazmiño.

4.5.2 Objetivos específicos

- Recopilar los juegos tradicionales más relevantes para los estudiantes de primero de Bachillerato, mediante revisión bibliográfica.

- Establecer los juegos tradicionales más llamativos en relación a la edad que poseen los estudiantes.

- Proveer la guía de juegos tradicionales al docente de educación física para ejecutar con sus estudiantes de primero de Bachillerato.

4.6 Fundamentación legal y conceptual

Fundamentación legal

Ley Orgánica de Educación Intercultural

La Ley Orgánica de Educación Intercultural (2011) menciona en su Art. 2 de los Principios generales, el literal A el cual se refiere a las identidades culturales, señala que “Se garantiza el derecho de las personas a una educación que les permita construir y desarrollar su propia identidad cultural, su libertad de elección y adscripción identitaria, proveyendo a los y las estudiantes el espacio para la reflexión, visibilizarían, fortalecimiento y el robustecimiento de su cultura” (p. 14). Es decir, la educación vela por impulsar la identidad cultural que posee los estudiantes, ya que, se considera que las culturas son lo que permite al ser humano identificarse desde sus cimientos, por esto, existe el derecho de una educación intercultural para rescatar el valor a la diversidad cultural.

De la misma forma, en su Art. 7 de los Derechos de las y los estudiantes, el literal b alude que deben “Recibir una formación integral y científica, que contribuya al pleno desarrollo de su personalidad, capacidades y potencialidades, respetando sus derechos, libertades fundamentales y promoviendo la igualdad de género, la no discriminación, la valoración de las diversidades, la participación, autonomía y cooperación” (p. 21). Este literal enfatiza que las y los estudiantes deben gozar de una educación holística que permita el desarrollo oportuno de las capacidades y habilidades; físicas, sociales, emocionales e intelectuales, teniendo en cuenta que la enseñanza debe estar inmiscuida en la diversidad cultural y sociales de cada uno de los estudiantes, respetando y fomentando los valores a la diversidad cultural.

Fundamentación conceptual

Juegos tradicionales

Acorde a la investigación realizada por Taro y Pincay (2023) los juegos tradicionales son conocidos como actividades culturales expuestas en diversos pueblos y comunidades de una región, las cuales proporcionan una práctica libre y natural y fomentan la comunicación, conexión y expresión de emociones. Su principal característica es que son desarrollados de generación en generación en relación a las tradiciones de cada pueblo. De manera que su práctica sirve proporciona la adquisición de conocimientos y costumbres innatas de cada cultura, y a su vez, fomenta el sentido de riqueza e identidad.

Dicho esto, la práctica de juegos tradicionales como estrategia de enseñanza en las instituciones educativas es relevante para fortalecer la conservación de la identidad cultural. También, interviene en el desarrollo de la creatividad, trabajo cooperativo y habilidades de interacción social.

Identidad cultural

La identidad cultural es la forma en la que las personas obtienen el sentido de pertenencia dentro de la sociedad, es decir, lo que representa a cada uno en torno a sus tradiciones, costumbres. Además, es conceptualizado como un proceso de edificación que se va adquiriendo con el pasar del tiempo y que se establece mediante las conexiones sociales y el entorno en el que se encuentran. Es así que, la importancia de mantener una identidad cultural es que permite diferenciar uno grupo social con otro. En caso contrario,

se puede anteponer una cultura sobre otra y eso generara que se desvanezca las raíces culturales.

4.7 Fases de implementación

Fase I

Revisión diagnostica del problema

Esta primera fase, tiene a fin examinar los resultados generados a partir de la observación, la entrevista y la encuesta dirigidos al docente de educación física y estudiantes de primero año de bachillerato del Colegio de Bachillerato Ismael Pérez Pazmiño, para identificar aquellas necesidades que se presenta en los estudiantes en relación a la conservación de su identidad cultural y lograr establecer una guía pedagógica con juegos tradicionales como estrategia de enseñanza para el docente.

Fase II Diseñar la propuesta pedagógica orientada al docente de educación física.

Los adolescentes de primer año de bachillerato, a través de los juegos tradicionales adquieren conocimientos acerca de traiciones y costumbres, que permiten obtener un sentido de identidad propia. Por lo que, es crucial que los docentes fomenten el proceso de edificación de la identidad, aplicando juegos tradicionales y recursos didácticos.

Razón por la cual, se diseña una guía pedagógica de juegos tradicionales seleccionados acorde a su relevancia y la edad de los estudiantes sin dejar a un lado la diversión y el disfrute durante la clase.


Tabla 6. Actividades de la propuesta

Actividad 1

Nombre de la actividad: EL ENSACADO

Objetivo: Desarrollar el equilibrio mediante el juego del ensacado para que el estudiante pueda compartir con los demás Compañeros de aula y así fomentar el compañerismo.

Edad de los participantes: 14 a 15

Procedimiento	Materiales	Normas	Esquema Grafico
<p>El docente distribuirá un saco a cada participante, quienes se posicionarán en las líneas de partida según el número de filas disponibles y se dirigirán hacia la línea designada. Es esencial que los estudiantes se desplacen en la dirección indicada, y el material proporcionado deberá cubrir al menos hasta la cintura del estudiante. Además, el lugar donde se lleva a cabo la actividad debe ser adecuado para evitar dificultades y garantizar que se cumpla con el objetivo propuesto.</p>	<p>Saco y cinta</p>	<p>Quien empuje a otro compañero será eliminado de inmediato. Cada participante se colocará en la línea marcada por el docente, sin salirse de ella. Los pies deben permanecer dentro del saco, sostenido con las manos. Después del inicio, los jugadores deben avanzar rápidamente hasta llegar a la línea de meta, evitando chocar con sus compañeros.</p>	

Actividad 2

Nombre de la actividad: LA ESTATUA

Objetivo: Ejecutar una variedad de movimientos mediante la adopción de diversas posturas corporales en el juego de la estatua con el fin de fomentar el desarrollo de la motricidad gruesa.

Edad de los participantes: 14 a 15

Procedimiento

El profesor de educación física dirige a los estudiantes para llevar a cabo una variedad de movimientos con diversas partes de su cuerpo al ritmo de la música. Esta actividad puede realizarse tanto de manera individual como grupal, donde todos los participantes deben bailar y luego detenerse cuando el profesor apaga la música. Se destaca que el ganador del juego será aquel que logre permanecer inmóvil y sin realizar ningún movimiento.

Materiales

Parlante.

Normas

Que el estudiante acate la instrucción del profesor, ya que no hacerlo podría resultar en su eliminación.

Esquema Grafico



Actividad 3

Nombre de la actividad: EL PAÑUELO

Objetivo: Observar las conductas de los alumnos en función de los roles que realizan.
Mejorar la velocidad de desplazamiento y de reacción.

Edad de los participantes: 14 a 15

Procedimiento

Se colocarán dos grupos con la misma cantidad de estudiantes a competir, asignándose a cada estudiante un número. Cada estudiante tiene un compañero en el equipo contrario con el mismo número.

Los equipos se posicionan en extremos opuestos del campo, con el profesor en el centro. Este jugador sostendrá un pañuelo y, en cada ronda, mencionará en voz alta un número. Los jugadores de ambos equipos con ese número deben correr hacia el profesor e intentar agarrar el pañuelo. El primero en capturarlo corre de vuelta a su equipo mientras el otro intenta atraparlo antes de que llegue.

Si el jugador con el pañuelo logra regresar a su base antes de ser tocado, su equipo gana un punto; de lo contrario, el punto va al equipo contrario.

Materiales

pañuelo

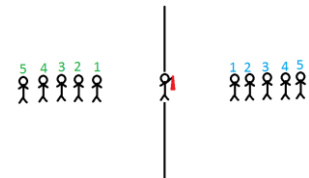
Normas

Al momento de perseguí al compañero evitar jalar la camisa.

Salir justo cuando se diga el número del estudiante.

El juego concluye cuando se han mencionado todos los números, y el equipo con más puntos es declarado el ganador.

Esquema Grafico



Actividad 4

Nombre de la actividad: CALIENTE O FRÍO

Objetivo: Promover el desarrollo de la atención, la psicomotricidad, la escucha, la interpretación y las habilidades cognitivas.

Edad de los participantes: 14 a 15

Procedimiento

Uno de los alumnos esconde un objeto delante de todos, menos de uno que es el que deberá de encontrarlo. El estudiante que no sabe dónde está deberá de guiarse hasta encontrarle por las indicaciones de los demás compañeros, ya que dirán “frío” si está retirado del objeto y “caliente” si se encuentra cerca.

Materiales

Trapo.

Normas

Que los alumnos guíen de la mejor manera a su compañero.

Esquema Grafico



Actividad 5

Nombre de la actividad: TRES PIERNAS

Objetivo: favorecer la coordinación y fomentar el compañerismo de todos los alumnos con este juego.

Edad de los participantes: 14 a 15

Procedimiento	Materiales	Normas	Esquema Grafico
<p>Se marcan dos líneas paralelas, separadas por una distancia de diez metros.</p> <p>Los alumnos se emparejan atando la pierna izquierda de uno con la pierna derecha del otro, eligiendo la ubicación, ya sea un poco por encima del tobillo o un poco debajo de la rodilla. Cuando se da la señal, los pares comienzan a correr hacia la línea de meta.</p> <p>La clave para correr eficientemente es sincronizar el inicio, comenzando con el primer paso utilizando las piernas que tienen libres. El par que llegue primero a la meta será considerado el ganador.</p>	<p>Cordón. Tiza.</p>	<p>Evitar golpearse con sus compañeros.</p> <p>No desamarrar el cordón atado en sus piernas.</p>	 

Actividad 6

Nombre de la actividad: EL BAILE DEL TOMATE

Objetivo: Proporcionar una forma divertida de hacer ejercicio físico, ya que el baile implica movimiento activo y energético.

Edad de los participantes: 14 a 15

Procedimiento

El grupo se divide en parejas, y cada pareja sostiene un tomate en la unión de sus frentes mientras bailan al compás de la música. Además, deben mantener sus brazos detrás de la espalda y evitar que el tomate se caiga durante el baile. La pareja que logre concluir el baile sin dejar caer el tomate es declarada ganadora.

Materiales

Tomate.
Parlante.

Normas

Si el tomate llega a caer la pareja perderá.
Evitar agarrar el tomate con las manos.

Esquema Grafico



Actividad 7

Nombre de la actividad: LAS OLLITAS

Objetivo: Desarrollar fuerza y resistencia en los brazos para fortalecer más las extremidades superiores.

Edad de los participantes: 14 a 15

Tiempo: 30 minutos

Procedimiento

Materiales

Normas

Esquema Grafico

Unir a los alumnos en grupos de 3 donde uno va hacer el vendedor, el otro el comprador y el otro la ollita.

El alumno que es la ollita tiene que adoptar la posición de cuclillas sosteniendo sus manos entre las piernas

Luego se lleva a cabo un diálogo según el siguiente escenario:

COMPRADOR: Pum, pum

VENDEDOR: ¿Quién es?

COMPRADOR: Yo

VENDEDOR: ¿Qué desea?

COMPRADOR: Un sartén

VENDEDOR: Mire esta nuevito

COMPRADOR: ¿Cuánto cuesta?

VENDEDOR: 10 dólares

Ninguno.

Si el alumno que está en cuclillas se suelta automáticamente pierde

Una vez que han concluido

con todos los objetos de cocina, el vendedor y el comprador se dirigen a la misa.



COMPRADOR: Le doy

7

VENDEDOR: Bueno
lleve.

Luego, tanto el vendedor
como el comprador
asumen la
responsabilidad de
balancearlo mientras
entonan los meses del año
(enero, febrero, marzo,
etc.) hasta que el objeto
de cocina se mantenga
estable, lo que indica su
habilidad.

Actividad 8

Nombre de la actividad: LA CEBOLLITA

Objetivo: Desarrollar fuerza y resistencia en los brazos para fortalecer más las extremidades superiores, prevaleciendo el compañerismo.

Edad de los participantes: 14 a 15

Procedimiento

Los alumnos toman asiento en fila, sujetándose de la cintura uno detrás de otro. El primero se aferra con firmeza a un poste de luz o a la pilastra del corredor de la casa. La persona que queda sin sujetarse será la encargada de arrancar las cebollas una por una. La premisa es no soltarse ni permitir ser desplazado.

Materiales

Ninguno.

Normas

No se puede jalar la camisa, ni golpear al compañero.

Esquema Grafico





Actividad 9

Nombre de la actividad: EL GATO Y EL RATÓN

Objetivo: Disfrutar de la emoción y la competencia amistosa que ofrece el juego.

Edad de los participantes: 14 a 15


Procedimiento	Materiales	Normas	Esquema Grafico
<p>Los alumnos se agrupan formando un círculo, unidos por las manos. Se elige a un estudiante como el ratón, quien se posiciona en el interior, y otro estudiante seleccionado como el gato permanece fuera. Luego, se inicia el siguiente diálogo:</p> <p>¡Ratón, ratón! ¿Qué deseas, gato ladrón? ¡Quiero devorarte! ¡Devórame si puedes! ¡Estás bastante rechoncho! ¡Hasta la punta de mi rabito!</p> <p>El gato persigue al ratón, rompiendo la cadena del círculo o deslizándose entre los niños. Mientras tanto, el ratón trata de escapar, siendo protegido por la cadena.</p>	<p>Ninguno.</p>	<p>Evitar golpear a los compañeros</p> <p>Solo se tiene que topar al compañero que va hacer de ratón.</p> <p>Quando el gato logra atrapar al ratón, el juego concluye y se reinicia con nuevos participantes asumiendo los roles de "ratón" y "gato".</p>	 

Actividad 10

Nombre de la actividad: EL REY MANDA

Objetivo: Promover el desarrollo de habilidades de liderazgo, trabajo en equipo y comunicación entre los participantes.

Edad de los participantes: 14 a 15

Procedimiento	Materiales	Normas	Esquema Grafico
<p>El profesor asume el papel de rey, mientras que los demás se dividen en dos equipos. Cada equipo elige un nombre para animar el juego y cuenta con el respaldo de una barra o grupo entusiasta. Se designa un escudero en cada equipo, quien será el único encargado de obedecer las órdenes del rey.</p> <p>El rey, en voz alta, solicita un objeto específico, como, por ejemplo, un zapato de color café. El escudero de cada equipo se esfuerza por encontrar dicho zapato dentro de su equipo y entregárselo rápidamente al rey. Solo se acepta el regalo del primero que lo presente.</p>	<p>Corona de rey elaborado en cartulina o fomix.</p>	<p>Al concluir el juego, los aplausos se otorgan al equipo que haya proporcionado la mayor cantidad de objetos.</p>	

Actividad 11

Nombre de la actividad: LA COMETA

Objetivo: Aprender a lanzar una cometa de manera efectiva para que se eleve en el aire.

Edad de los participantes: 14 a 15

Procedimiento

Los alumnos se esfuerzan en crear sus cometas de la mejor manera posible. Para la estructura, utilizan sigse o carrizo; el papel puede ser cometa, de empaque o periódico; las colas se confeccionan con tiras de tela, y, finalmente, se utilizan hilo grueso o piola para hacerlas volar.

Una vez completada la confección, se procede a hacer volar la cometa lo más alto posible, aprovechando días con buen viento.

Materiales

Papel cometa, sigses o carrizo, piola, tira de tela, tijera y goma.

Normas

Llevar todos los materiales para la confección de su cometa.

Esquema Grafico



Actividad 12

Nombre de la actividad: LOS TROMPOS

Objetivo: Mejorar la coordinación mano-ojo, la precisión y la destreza manual a través de la práctica constante con el trompo.

Edad de los participantes: 14 a 15

Procedimiento	Materiales	Normas	Esquema Grafico
---------------	------------	--------	-----------------

El juego del trompo se puede realizar en tres formas:

A la indicación del profesor o de un compañero, los participantes envuelven el trompo y lo hacen bailar en el suelo. El competidor cuyo trompo permanezca bailando durante más tiempo es el ganador.

Se forman subgrupos de cinco alumnos, y se trazan circunferencias para cada subgrupo. En el centro de cada una se coloca un objeto. De manera ordenada, cada alumno, con su trompo, intenta sacar el objeto de la circunferencia. Si lo logra, el trompo continúa bailando. El ganador es aquel que extrae el objeto cumpliendo con las reglas establecidas.

Trompo, piola.

Tener

cuidado al momento de lanzar el trompo.



Actividad 13

Nombre de la actividad: ANDAR EN ZANCOS

Objetivo: Aumentar la confianza en uno mismo al superar el desafío de caminar sobre zancos y lograr progresos en habilidades físicas.

Edad de los participantes: 14 a 15

Tiempo: 30 minutos

Procedimiento

Para confeccionar los zancos, se requieren dos botes de pintura o aceite del mismo tamaño. En cada uno de estos botes, se realiza un agujero cercano a la base por donde se inserta una piola que facilita el movimiento.

El alumno se posiciona sobre ambos botes y camina sobre charcos sin mojarse o compite en carreras con otros jugadores.

Materiales

Dos botes de pintura o de aceite vacío y ocho metros de piola.

Normas

No agarrarse de sus compañeros
No empujar a sus compañeros.

Esquema Grafico



Actividad 14

Nombre de la actividad: EL BALERO

Objetivo: Mantener viva una tradición y patrimonio cultural transmitiendo el juego del balero a las generaciones más jóvenes.

Edad de los participantes: 14 a 15

Tiempo: 30 minutos

Procedimiento

El juego implica insertar el balero en el mango, y los diversos movimientos para lograrlo se llaman capiruchos, cada uno otorgando puntos según su complejidad.

Al ensartar de manera simple al frente, se obtienen cinco puntos.

Si, estando ensartado al frente, se realiza un movimiento para que el balero salte fuera del mango, dé una vuelta en el aire y vuelva a ensartarse, se ganan diez puntos. En algunas ocasiones, se puede tomar la cuerda con la otra mano para ejecutar este capirucho.

Sosteniendo el balero por el mango y realizando una circunferencia en el aire para que el centro del balero caiga en el mango, se obtienen veinticinco puntos.

Materiales

un balero.

Normas

No encapuchar con las manos

Esquema Grafico



Actividad 15

Nombre de la actividad: ENCANTADOS

Objetivo: Disfrutar de la competencia amistosa con otros jugadores mientras se divierten jugando al juego "Encantados".

Edad de los participantes: 14 a 15

Procedimiento

Los alumnos son divididos en dos equipos, y se realiza un lanzamiento de moneda al aire para determinar qué equipo persigue a sus compañeros del otro grupo.

Si el otro equipo toca a alguien, ese jugador debe quedarse inmóvil, "encantado", hasta que otro jugador lo toque nuevamente para "desencantarlo". El juego concluye cuando todos los jugadores están encantados.

El equipo que "se queda con" a los jugadores encantados tiene la responsabilidad de garantizar que no sean desencantados por sus compañeros.

Materiales

Ninguno.

Normas

Aquellas personas encantadas no deben correr a menos que sean tocadas por otro jugador; si corren o se mueven sin ser tocadas, serán eliminados del juego.

Esquema Grafico





Actividad 16

Nombre de la actividad: LAS CANICAS

Objetivo: Desarrollar habilidades de puntería y precisión en el lanzamiento de canicas para maximizar las posibilidades de éxito en cada ronda.

Edad de los participantes: 14 a 15

Procedimiento	Materiales	Normas	Esquema Grafico
Hacer grupos de 5 Es un juego que implica habilidad y precisión, donde el objetivo es tocar la canica designada con nuestra propia bola lanzada mediante el dedo pulgar. Hay diversas modalidades para participar en este juego, y entre ellas, algunas de las más fascinantes incluyen Bombardero, Círculo y Túnel.	Canicas.	No se permite asistirnos mediante el arrastre de la mano acompañar el lanzamiento con algún movimiento.	 

Actividad 17

Nombre de la actividad: LA CARRETILLA

Objetivo: Fomentar la confianza y la comunicación entre los dos jugadores al trabajar juntos para lograr el objetivo común de avanzar en la posición de la carretilla.

Edad de los participantes: 14 a 15

Procedimiento

Los alumnos tienen que estar en parejas.

Una pareja sostiene al compañero por los tobillos y lo guía a lo largo de una distancia aproximada de treinta metros, intercambiando roles y regresando.

Materiales

Ninguno.

Normas

No golpear a las demás carretillas

Gana el que pasa la meta.

Esquema Grafico



Actividad 18

Nombre de la actividad: LA CUCHARA Y EL HUEVO

Objetivo: Disfrutar de una actividad lúdica y social que promueve el juego activo y la interacción entre los participantes.

Edad de los participantes: 14 a 15

Procedimiento

Se forman en hileras y cada alumno corre con una cuchara en la mano, utilizando esta herramienta para transportar un huevo. Los participantes inician desde la línea de salida y corren lo más rápido posible con el objetivo de no dejar caer el huevo.

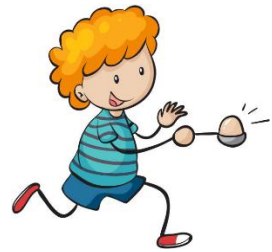
Materiales

Cuchara de plástico
Huevos

Normas

Si el huevo se cae, debe pararse para recuperar el huevo, colocarlo en la cuchara y seguir corriendo hasta alcanzar la meta.

Esquema Grafico



Actividad 19

Nombre de la actividad: LA SOGA

Objetivo: Promover la colaboración en equipo, la fuerza y la resistencia física, así como fomentar la camaradería y la competencia amistosa entre los participantes.

Edad de los participantes: 14 a 15

Procedimiento

Se organizan dos grupos en los extremos de una cuerda, en cuyo centro se encuentra un pañuelo. Ambos equipos deben jalar simultáneamente la cuerda con el objetivo de llevar el pañuelo hacia su lado. Es esencial que los equipos estén equilibrados en términos de edad y altura para asegurar un desafío equitativo en el juego.

Materiales

Soga
pañuelo

Normas

Ganará el que logre arrastrar en su dirección al equipo contrario.

Esquema Grafico



Actividad 20

Nombre de la actividad: EL JUEGO DE LA SILLA

Objetivo: Mejorar la coordinación y la agilidad al moverse rápidamente para encontrar un asiento disponible sin chocar con otros jugadores.

Edad de los participantes: 14 a 15

Procedimiento

Un conjunto específico de sillas se colocará en el centro de la cancha. Los alumnos, siempre en número mayor al de sillas disponibles, danzarán alrededor de estas sillas al ritmo de una canción o música que se reproduzca. Cuando la melodía se detenga abruptamente, los alumnos deberán rápidamente buscar una silla y sentarse.

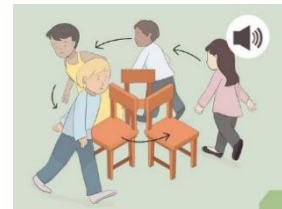
Materiales

Sillas parlante

Normas

Los alumnos que no logren hacerlo serán excluidos. En la siguiente ronda, se retirará una silla y se repetirá el juego, continuando este proceso hasta que quede solo una silla y un ganador único.

Esquema Grafico



FASE III

Socialización de la propuesta con el docente de educación física

Una vez finalizado se procedió a la socialización de un la guía de juegos tradicionales, y se programó una reunión con el docente de educación física para presentar las actividades y explicar detalladamente cada una de las actividades propuestas. Tras haber finalizado este proceso, se entregó la guía metodológica al docente, la cual le servirá como recurso invaluable para sus clases. Así mismo, se estableció la exposición practica de todas las actividades con los estudiantes de primero año de Bachillerato y el docente de educación física presente, finalmente se logró concretar todas las acciones y se presencié el agrado de cada uno de los miembros por la propuesta efectuada.

4.8 Recursos logísticos

Los recursos que se empleó para la elaboración de la investigación, mismas que, permitieron el desarrollo eficiente de cada una de las fases de la propuesta son:

- Internet
- Laptop
- Zoom
- Materiales didácticos

4.9 Evaluación del proyecto

La propuesta es valorizada a través de la lista de verificación, en la cual se analiza cada una de las fases de implementación de la propuesta en función del objetivo establecido, para corroborar el proceso de evaluación se expone lo siguiente:

Tabla 7. Indicadores de evaluación a partir de las actividades

Objetivo de la propuesta: Diseñar una guía pedagógica compuesta de juegos tradicional para apoyo al docente de educación física como estrategia de enseñanza para promover la conservación de la identidad cultural en los estudiantes de primer año de bachillerato en el Colegio de Bachillerato Ismael Pérez Pazmiño.

Fases	Actividades	Indicadores
Fase I Revisión diagnóstica del problema.	Examinar los resultados obtenidos con los instrumentos de recolección de datos.	Identificar la necesidad de la investigación.
Fase II Diseñar la propuesta pedagógica orientada al docente de educación física.	Elaboración de la guía pedagógica de juegos tradicionales.	La guía plantea juegos tradicionales que fomenten el mantenimiento de la identidad cultural en los estudiantes de primero de bachillerato.
FASE III Socialización de la propuesta con el docente de educación física.	Exposición práctica de la guía pedagógica de juegos tradicionales. Aceptación de la propuesta por parte del docente y estudiantes.	La guía pedagógica de juegos tradicionales es satisfactoria y enriquecedora para los estudiantes.

Tabla 8. Cronograma de la Propuesta

N°	Actividades	Responsable	Noviembre				Diciembre				Enero				Febrero			
			S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4
1	Diseñar la propuesta pedagógica.	Estudiante investigador.																
2	Coordinar el docente la socialización y aceptación de la guía.	Estudiante investigador																
3	Exponer de forma práctica con el docente y estudiantes presentes las actividades propuestas.	Estudiante investigador																
4	Plantear una lista de cotejo para evaluar el logro del objetivo con la guía.	Estudiante investigador																
9	Elaborar un informe dirigido a la directora de la institución.	Estudiante investigador																

CAPÍTULO V

VALORACIÓN DE LA FACTIBILIDAD

5.1 Análisis de la dimensión técnica de implementación de la propuesta

En relación a la dimensión técnica, la propuesta se evidenció como factible debido a que se hizo uso de los medios tecnológicos que permitieron la generación de datos para continuar con el desarrollo eficiente de la investigación, cabe recalcar que, para la ejecución de la propuesta no se requirió el uso de aparatos tecnológicos, por lo que nos resultó eficiente nuestra labor.

5.2 Análisis de la dimensión económica de implementación de la propuesta

La propuesta presentada fue factible en cuanto a la dimensión económica, por motivo de que no fue necesario una inversión exhaustiva para la creación de la propuesta. Al referirnos a la propuesta, el aspecto económico no es relevante, ya que el docente o los estudiantes lograron conseguir los materiales sin ningún problema para el desarrollo de las actividades expuestas en la guía.

5.3 Análisis de la dimensión social de implementación de la propuesta

La propuesta es netamente factible en el aspecto social, porque, esta direccionada a un buen número de estudiantes pertenecientes al primero de bachillerato del Colegio de Bachillerato Ismael Pérez Pazmiño. La institución educativa cuenta con gran cantidad de estudiantes los cuales serán de una u otra manera veedores de las actividades que se desarrollaran a través de la guía planteada, de esta manera tendría un gran impacto en la sociedad porque son juegos tradicionales llamativos que generan atracción y participación.

5.4 Análisis de la dimensión ambiental de implementación de la propuesta

La propuesta es factible en consideración a la dimensión ambiental, debido a que, la implementación de la propuesta no requiere el uso de materiales nocivos para el medio ambiente. En su lugar, se hace uso de la acción de reciclaje para poder juntar el material necesario para llevar a cabo el desarrollo de las actividades, acción aplicada para reducir la contaminación ambiental y fortalecer el cuidado del medio ambiente.

CAPÍTULO VI

CONCLUSIONES, RECOMENDACIONES, LIMITACIONES Y PROSPECTIVA.

6.1 Conclusiones

En relación al objetivo general, se estableció que el docente de educación física del primer año de bachillerato no poseía los conocimientos suficientes acerca de la importancia que poseen los juegos tradicionales como estrategia de enseñanza para conservar la identidad cultural.

Teniendo en cuenta el primer objetivo específico, que trató sobre la revisión literaria, los juegos tradicionales como estrategia de enseñanza son efectivos para promover la conexión social tras involucrar el trabajo cooperativo y con ello las habilidades socioemocionales por lo que es considerado como la herramienta necesaria para continuar con el proceso de adquisición de una pertenencia cultural.

Continuando con el segundo objetivo específico, tras la aplicación de una encuesta direccionada a los estudiantes de primer año de bachillerato para determinar los aprendizajes adquiridos en base a las estrategias de enseñanza usadas por el docente de educación física sobre la identidad cultural, se concluyó que los estudiantes carecen de conocimientos acerca de la identidad cultural porque el docente no emplea este tipo de estrategia como enseñanza en las clases de educación física.

Finalmente, con el tercer objetivo específico se estableció que el docente de educación física requiere una propuesta pedagógica que genere conocimientos y guíe su proceso de enseñanza, en relación a la conservación de la identidad cultural, lo que generará su fortalecimiento para erradicar la pérdida de las raíces culturales en los estudiantes de primer año de bachillerato.

6.2 Recomendaciones

Acorde a los resultados de nuestro trabajo de investigación y las conclusiones se recomienda al docente de educación física que aplique la guía pedagógica de juegos tradicionales y la ejecute con responsabilidad, ya que, en base a la investigación, nuestra propuesta es factible para conservar la identidad cultural.

Además, se sugiere que se les otorgue relevancia a los juegos tradicionales como estrategia en el proceso de enseñanza, ya que, posibilitan los aprendizajes de las diversas raíces culturales, así mismo, contribuyen al desarrollo afectivo, social y cultural de los estudiantes.

También, es fundamental que el docente de educación física se capacite con talleres, cursos, seminarios etc., acerca de los juegos tradicionales como estrategia para conservar la identidad cultural, para que enriquezca sus conocimientos y pueda aplicarlos en sus clases.

Para concluir, se invita que el docente establezca mecanismos para evaluar y brindar seguimiento a la propuesta, debido a que, es importante la aplicación de la guía elaborada como propuesta por lo que se le debe otorgar la debida atención.

6.3 Limitaciones y Prospectiva

6.3.1 Limitaciones

La aplicación de la entrevista directa al docente de educación física fue postergada por varios días, porque no contábamos con la aceptación rápida para acceder a la institución.

La ejecución de las encuestas a los estudiantes estaba planteada para realizarla personalmente, pero tras los conflictos presentados en el Ecuador y la declaración de una guerra interna se cambió a la modalidad virtual, por lo que esperamos muchos días para tener las respuestas de los estudiantes según el número de la muestra requerida, lo que nos proporcionó negativamente un retraso en la consecución de la investigación.

6.3.2 Prospectiva

Capacitaciones para los docentes de educación física acerca de la aplicación de actividades tales como juegos que contribuyan en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Investigaciones adicionales para buscar más estrategias de enseñanza para contribuir a la identidad cultural desde la educación.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acosta Faneite, S. F. (2023). Los enfoques de investigación en las Ciencias Sociales. *revista Latinoamericana OGMIOS*, 82-95.
- Alda Leon, S. B., y Tamayo Ly, C. C. (2021). el juego tradicional como estrategia para desarrollar la psicomotricidad en los niños de 3 años de la institución educativa los ángeles de Chimbote del distrito de Chimbote en el año 2019. Universidad Católica de los ángeles de Chimbote, 1-133.
- Alfonzo, A., Enriquez, L., y Alcívar, L. (2020). Estrategias didácticas para la efectividad de la educación física: un reto en tiempos de confinamiento. *Revista Electrónica Formación y Calidad Educativa (REFCalE) Vol. 8 núm 3*, 198-206.
- Amaiquema Marquez, F. A., Beltrán Baquerizo, G. E., y Piza Burgos, N. D. (2019). Métodos y técnicas en la investigación cualitativa. algunas precisiones necesarias. *Revista Conrado*, 455-459.
- Feria Avila, H., Mantecón Licea, S., y Matilla González, M. (2020). La entrevista y la encuesta: ¿métodos o técnicas de indagación empírica?. *Didasc@lia: D&E*.
- Andrade, A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Revista Ciencia e Investigación Vol. 5, N° 2*, 132-149. doi:<https://doi.org/10.5281/zenodo.3820949>
- Andrade, D. S., Mesías, G. A., Salazar, C. A., y Tapia, J. G. (2021). Juegos tradicionales ecuatorianos y su aporte al turismo cultural. *Polo del Conocimiento: Revista científico – profesional*, 1332-1348.
- Angulo, J. S. (2017). Sobre la población y muestra en investigaciones empíricas. *Revistas Científicas de Educación en Red*, 1-3.
- Ardila, J. (2022). Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contextos rurales. *Revista Digital: Actividad Física y Deporte. 8(1): e215*, 1-10.

- Barrios, N., Barros, M., Barrios, N., Gutiérrez, D., Montenegro, V., Olivares, O., y Rivera, N. (2018). Formación en valores mediante juegos tradicionales usando la investigación como estrategia pedagógica. *Cultura. Educación y Sociedad* 9(3), 775-782.
- Bazán, A., Cuevas, C. Monjarás, A., Pacheco, Z., Rivera, J., y Zamarripa, J. (2019). Diseños de Investigación. *Salud y educación*, 119-122.
- Betancourt, M., Bernate, J., Fonseca, I., y Rodríguez, L. (2020). Revisión documental de estrategias pedagógicas utilizadas en el área de la educación física, para. *Retos*, 38, 845-851.
- Borja Peña, J. L., Cuervo Zapata, J. J., Hernández Lopera, S. y Quiroz Varela, J. D. (2023). Efecto de una unidad didáctica basada en los juegos tradicionales en las habilidades motrices básicas de locomoción. *Revista digital de educación física*, 43-60.
- Bracho, Y., y Bracho, K. (2020). Estrategias Pedagógicas para el Fortalecimiento de Valores a través de Juegos Tradicionales en Educandos de Educación Inicial. *Revista Digital Conocimiento, Investigacion y Educacion (CIE) Vol. 1. (9)*, 26-44.
- Brull González, M., y Fonseca Martínez, A. (2020). Patrimonio cultural e identidad en las universidades. *Revista Universidad y Sociedad*, 12(5), 328-336.
- Bueno, H., Huaman, M., Pinto, D., Quispe, A., y Valle-Campos, A. (2020). Metodologías cuantitativas: Cálculo del tamaño de muestra con STATA y R. *Revista del Cuerpo Médico Hospital Nacional Almanzor Aguinaga Asenjo*, 78-83.
- Camargo, M., Cerra, N., y Cerra, J. (2023). Fortalecimiento de la identidad cultural a través de los juegos tradicionales zenú. *Educación en Contexto* 9(18), 37-56.
- Campoverde, Bélgica., y Espinoza, Eudaldo (2019). Incidencia de la tecnología en la pérdida de los juegos tradicionales. *Revista Electronica para Maestros y Profesores*, 895-903.
- Castellón León, G., Cuellar Cartaya, M. E., y Miriam Tenreyro, M. (2018). El juego en la educación preescolar. fundamentos históricos. *Revista pedagógica de la Universidad de Cienfuegos*, 117-123.
- Castro, D., y Osorio, R., (2021). Aproximaciones a una metodología Mixta. *Nova Rua*, 65-84.

CONSTITUCION DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR 2008. (2008). *CONSTITUCION DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR 2008*.

Daza, A., Illidge Margelis, y Carabali, A. (2020). La importancia de los juegos ancestrales como mecanismo de valoración cultural y fortalecimiento de las relaciones sociales. *Prisma Social: revista de investigación social*, N°. 30, 207-228.

Daza, W. G. (2018). Investigación educativa desde un enfoque cualitativo: la historia oral como método. *Voces de la Educación*, 93-110.

Donayre Vega, J. A., Gallegos Elias, W. H., Magallanes Palomino, Y. V., y Maldonado Espinoza, H. E. (2021). el lenguaje en el contexto socio cultural, desde la perspectiva de Lev Vygotsky, *Revista venezolana de ciencias y tecnologia*, 25-35.

Fusil, D., Nava, N., y Ochoa, R. (2020). Comprensión epistemológica del tesista sobre investigaciones cuantitativas, cualitativas y mixtas. *Revista Científica Electrónica de Ciencias Humanas*, 13-22.

Galeano Lopez, Y., y Giraldo Duque, E. (2019). Características de los Juegos tradicionales de la comunidad Embera Chamí de Pueblo Rico, Risaralda. *Contribuciones sociales de la Educación Física y el Juego*, 51-58. doi:<https://doi.org/10.17227/ludica.num30-11125>

González, L., & Jarrín, S. (2021). Los juegos tradicionales en la educación física como método de desarrollo de las capacidades coordinativas. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía* Vol. 6, N°2, 234-257. doi:<http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v6i2.1238>

Guapi, F. (2021). Los juegos y deportes tradicionales declarados como Patrimonio Cultural Inmaterial: alternativa legítima en el caso de los pueblos amazónicos del Ecuador. *PODIUM - Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física*, 16(3), 947-958.

Guerrero, M., Pilaquina, V., y Guerrero, C. (2021). La revalorización de la identidad cultural: Un análisis retrospectivo de las principales culturas del Ecuador. *Revista Scientific*, 6(21), 336–355. doi:<https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2021.6.21.18.336-355>

Jiménez, R., Ludeña, L., y Medina, C. (2022). Actividades lúdicas (juegos tradicionales) como dinamizador de las relaciones interpersonales. *Revista Científica Y Arbitrada De Ciencias Sociales Y Trabajo Social: Tejedora*, 172-185.

LEY DEL DEPORTE, EDUCACION FISICA Y RECREACION . (2010). *LEY DEL DEPORTE, EDUCACION FISICA Y RECREACION*.

Ley Orgánica de Educación Intercultural (2011) Art. 2, literal aa. Identidades culturales.

Ley Orgánica de Educación Intercultural (2011) Art. 7. Derechos de las y los estudiantes, literal b.

Martínez, R., Martí, A., Paneque , A., Hernández , J., Rodríguez, C., y Llosa, M. (2020). fundamentos de la estrategia educativa para el fortalecimiento de la identidad cultural cubana en el desempeño docente. *Revista Cubana de Tecnologia de la Salud*, 40-47.

Mejía Sáenz, K., Reyes Romero, C., y Sánchez Carlessi, H. (2018). Manual de términos en investigación. *Lima: Editorial de la Universidad Ricardo Palma.*, 1-146.

Mesías, G., Salazar, C., Andrade, D., & Tapia, J. (2021). Juegos tradicionales ecuatorianos y su aporte al turismo cultural. *Polo del Conocimiento* Vol. 6, No 9, 1332-1348. doi:10.23857/pc.v6i9.3114

Ministerio de Educacion. (2016). Currículo de EGB y BGU, 1-657.

Ojeda, A. (2022). Políticas educativas: fortalecimiento de la identidad cultural en estudiantes de educación básica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(1), 613-632.

Peñaranda, A., Prada, R., y Gamboa, A. (2019). Juego y enseñanza de las Matemáticas: Reflexiones teóricas para el trabajo de aula. *Revistas Perspectivas*, 80-84. doi:https://doi.org/10.22463/0122820X.1793

Pérez Jacinto, A. O., y Rodríguez Jiménez, A., (2017). Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento. *Revista Escuela de Administración de Negocios*, 1-26.

Cabezas Mejía, E. D., Andrade Naranjo , D., & Torres Santamaría , J. (2018). Introducción a la metodología de la investigación científica. *Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE*, 1-137.

Pérez, I., y Valencia, A. (2019). Una experiencia de evaluación alternativa en un proyecto interdisciplinar de juegos tradicionales en Educación Primaria. *revista Infancia*,

- Pino Torrens, R. E., y Urías Arbolaez, G. (2020). Guías didácticas en el proceso enseñanza-aprendizaje: ¿ Nueva estrategia?. *Revista Scientific*, 5(18), 371-392.
- Quiijije, A., y Flores, . (2022). Guía de actividades lúdicas que fomenten la autonomía en los niños de Educación Inicial II. *Revista EDUCARE-UPEL-IPB-Segunda Nueva Etapa 2.0*, 26(Extraordinario), 215-235.
- Rodríguez Fernández, J. E., Pereira, B. O., y Navarro Paton, R. (2018). Análisis de las prácticas lúdicas y tradicionales en la en la zona norte del Camino Central Portugués y su relación con el ámbito educativo. *Revista Digital: Retos*, 25-30.
- Rojas, C., y Ignacio, R. (2011). Elementos para el diseño de técnicas de investigación: una guía de definiciones y procedimientos en la investigación científica. *Tiempo de Educar*, 278-297.
- Sánchez Mota, A. (2017). Juegos Tradicionales desde BRUEGHEL hasta ahora. UNIVERSIDAD DE GRANADA, 1-27.
- Sanz Cano, P. J. (2019). El juego divierte, forma, socializa y cura. *Rev Pediatr Aten Primaria*, 307-312.
- Sobrado, C., y Lozano, D. (2020). Situaciones Problemáticas para la enseñanza - aprendizaje de la Educación Física en la UCI. *Serie Científica de la Universidad de las Ciencias Informáticas Vol. 13, No. 2*, 1-10.
- Soto, Á., López, O., Medina, B., Camargo, L., y Gómez, J. (2021). Los roles en el proceso educativo de educación superior desde la teoría del aprendizaje experimental. *Revista Boletín Redipe 10(3)*, 249–266.
- Taro, J., y Pincay, M. A. (2023). Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para afianzar la identidad cultural en educación primaria. *Warisata - Revista De Educación*, 5(15), 38–52.

Tenezaca Guamán, J. E. (2023). Juegos tradicionales en el aprovechamiento del tiempo libre de estudiantes. 1-108.

ANEXOS

Anexo 1. Observación rubrica

Criterio	Indicador	Siempre	Casi siempre	Poco	Muy poco	Nada
Desarrollo de los elementos del currículo	Cumple lo desarrollado en la planificación curricular		X			
	Realiza actividades que permiten cumplir con el objetivo de la clase		X			
	Aplica juegos durante el desarrollo de la clase				X	
Estrategias metodológicas	Hace uso de recursos para el desarrollo de su clase			X		
	Estructura las actividades en función del tiempo		X			
	Orienta y realiza correcciones a los estudiantes durante la ejecución de las actividades				X	

ENTREVISTA AL DOCENTE

1. **¿Qué conoce acerca de los juegos como estrategia de enseñanza?**
2. **¿Qué conocimiento tiene acerca de la importancia de los juegos tradicionales?**
3. **¿Está comprometido y apoya el fortalecimiento de la identidad cultural?**
4. **¿Qué piensa sobre la fomentación y conservación de la identidad cultural?**
5. **¿Cree que la aplicación de juegos tradicionales ayudaría a la conservación de la identidad cultural de los estudiantes?**
6. **¿En qué cree que beneficia que en los estudiantes prevalezca la identidad cultural?**
7. **¿Establece actividades recreativas que fomenten la conservación de la identidad cultural en los estudiantes, menciónelas?**
8. **¿Aplica juegos tradicionales durante el desarrollo de sus clases?**
9. **¿Cómo califica la aceptación de los juegos tradicionales en sus estudiantes, les gusta o no?**
10. **¿Aceptaría el aporte de diversos juegos tradicionales para la conservación de la identidad cultural de los estudiantes?**

Anexo 3. Autorización de la autoridad del establecimiento educativo.


UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
D.L. No. 89-04 de 14 de abril de 1969
Calidad, Pertinencia y Calidad
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA: PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE
Machala, 1 de febrero del 2024

Abg. Luis Tigre Suconota
Recto del Colegio De Bachillerato Ismael Pérez Pazmiño

Ciudad. -

De nuestra consideración:

La universidad técnica de Machala que tiene un convenio con el Zonal 007 para realizar las siguientes investigaciones educativas, para informarle que los estudiantes de octavo semestre de la carrera de Pedagogía de la Actividad Física y del Deporte de la Universidad Técnica de Machala, en su proceso de titulación tienen que elaborar una investigación para poder realizar su tesis.

Por tal motivo, con el debido respeto le solicitamos se digne autorizar el permiso correspondiente a los estudiantes **Leonel Israel Arévalo Cucalón y Román Valarezo Nilo Gonzalo**, para realizar su trabajo de investigación denominado: **LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA CONSERVAR LA IDENTIDAD CULTURAL EN EL COLEGIO DE BACHILLERATO ISMAEL PÉREZ PAZMIÑO.**

Cabe mencionar que los datos que se obtengan se mantendrán en absoluta reserva y se utilizarán únicamente con fines del presente estudio.

Por la favorable atención, le expresamos nuestro sincero agradecimiento.

Atentamente,




PROF. YUBBER ALEXANDER CEDENO, MGS.
Coordinador de la Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte

Anexo 4. Cronograma

N°	Actividades	Responsable	Noviembre				Diciembre				Enero				Febrero			
			S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4
1	Diseñar la propuesta pedagógica.	Estudiante investigador.	■	■	■													
2	Coordinar el docente la socialización y aceptación de la guía.	Estudiante investigador				■	■	■										
3	Exponer de forma práctica con el docente y estudiantes presentes las actividades propuestas.	Estudiante investigador								■								
4	Plantear una lista de cotejo para evaluar el logro del objetivo con la guía.	Estudiante investigador										■	■					
5	Elaborar un informe dirigido a la directora de la institución.	Estudiante investigador													■			

1.



CONOCIMIENTO, INVESTIGACION Y EDUCACION REVISTA DIGITAL

ISSN: 2539-5289

INICIO

ACERCA DE
ACTUAL

INICIAR SESIÓN
ARCHIVOS

REGISTRARSE
AVISOS

BUSCAR

Inicio > Vol. 1, Núm. 9 (2020) > Bracho Pérez

OPEN JOURNAL S

Servicio de ayuda

USUARIO/A

Nombre de usuario/a

Contraseña

No cerrar ses

NOTIFICACION

Vista
Suscribirse

IDIOMA

Escoge idioma

ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS PARA EL FORTALECIMIENTO DE VALORES A TRAVÉS DE JUEGOS TRADICIONALES EN EDUCANDOS DE EDUCACIÓN INICIAL

Yassilette Ch. Bracho Pérez, Kleeder José Bracho Pérez

RESUMEN

práctica educativa en educación Inicial está as potencialidades de principalmente en el ón humana, desde una la cual se les concibe de sus experiencias, exto sociocultural, en nentos de afectividad vés de lo lúdico en n su entorno, bajo una valorar y promover el idizaje de los niños, está llamado a ser esoso de formación.

Partiendo de lo anteriormente descrito, es interesante el desafío de las estrategias pedagógicas que emplean los docentes al promover los juegos tradicionales, frente a las diversas situaciones en las que viven expuestos día a día los niños bien sea en sus hogares, comunidad, escenarios educativos, así como el mal uso de los medios tecnológicos, lo que en efecto termina por perjudicar esta etapa de la vida que es fundamental para la formación integral del infante.

Mediante la realización de observaciones no sistematizadas a los docentes del nivel de Educación Inicial. se

Título: Estrategias Pedagógicas para el Fortalecimiento de Valores a través de Juegos Tradicionales en Educandos de Educación Inicial

Autores: Bracho Pérez Yassilette Ch. , Kleeder José Bracho Pérez

Año: 2020

Revista: Revista Digital: Conocimiento, Investigación y Educación (CIE)

Enlace:

https://revistas.unipamplona.edu.co/ojs_viceinves/index.php/CIE/article/view/4082

Página(s): 26-44.

ISSN: 2539-5289

DOI: No tiene



Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales

Traditional games: contribution to socio-cultural development in rural educational contexts

José Noé Ardila-Barragán^{1,2}

¹Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia. Tunja - Boyacá, Colombia.

²Institución Educativa Técnica Ignacio Gil Sanabria. Siachoque - Boyacá, Colombia; jotardila@gmail.com.

Cómo citar: Ardila-Barragán, J.N. 2022. Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales. Rev. Dig. Act. Fis. Deport. 8(1):e2152. <http://doi.org/10.31910/rdafd.v8.n1.2022.2152>

development; Traditional games; Ludic heritage. en

INTRODUCCIÓN

Los juegos tradicionales han contribuido, de manera significativa, a los procesos educativos y evolutivos de la sociedad, desde los diferentes contextos en los que se desarrolla el ser humano; a través de ellos, se pueden identificar costumbres, tradiciones y estilos de vida de generaciones pasadas, ya que hacen parte del patrimonio cultural de la humanidad y, a la vez, se constituyen como un elemento de la cultura popular, que se transmite de generación en generación. El juego tradicional representa, además, un recurso de gran valor educativo en sí mismo, que contribuye al desarrollo corporal, afectivo y sociocultural del niño, fortaleciendo su identidad cultural y acercándolo, de manera más dinámica, a su entorno local.

El
an.
coi
un
qu
api
he
coi
pai
his
su
de
inc
En
tec
en

Título: Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales

Autores: José Noé Ardila-Barragán

Año: 2022

Revista: Revista Digital: Actividad Física y Deporte

Enlace: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8670953>

Página(s): 1-10

ISSN: 2462-8948

DOI: <http://doi.org/10.31910/rdafd.v8.n1.2022.2152>

Incidencia de la tecnología en la pérdida de los juegos tradicionales

Incidence of technology in the loss of traditional games

Bélgica Leticia Campoverde-Ordoñez, blcampoverde_est@utmachala.edu.ec;
Eudaldo Enrique Espinoza-Freire, eespinoza@utmachala.edu.ec

Universidad Técnica de Machala, Machala, Ecuador

Resumen

ISSN 1815-4867, 16(4) 2019

895

Bélgica Leticia Campoverde Ordoñez, pp. 895-903

Introducción

Los juegos tradicionales han sido transmitidos desde los antepasados a sus descendientes, desvirtuados de su alcance territorial, en ocasiones, su práctica resulta universal. En la actualidad, estos juegos están en decadencia tendiendo a desaparecer; muchas son las causas para que se dé esta devaluación de la práctica, ya sea por el avance tecnológico, falta de información, falta de tiempo de los padres, entre otros, lo cierto es que los juegos tradicionales son parte de nuestra cultura y no debe permitirse que se pierdan por completo.

Título: Incidencia de la tecnología en la pérdida de los juegos tradicionales.

Autores: Bélgica Leticia Campoverde-Ordoñez y Eudaldo Enrique Espinoza-Freire

Año: 2019

Revista: Revista Electrónica para Maestros y profesores

Enlace:

<https://maestrosociedad.uo.edu.ec/index.php/MyS/article/view/5079/4529>

Página(s): 895-903

ISSN: 1815-4867

4.



Juegos tradicionales ecuatorianos y su aporte al turismo cultural

Ecuadorian traditional games and their contribution to cultural tourism

Jogos tradicionais equatorianos e sua contribuição ao turismo cultural

Gustavo Antonio Mesías-Enriquez^I

gamesias1@espe.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-5984-2240>

Carlos Asdrúbal Salazar-Churaco^{II}

casalazar17@espe.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0001-5089-5007>

Diego Santiago Andrade-Naranjo^{III}

dsandrade3@espe.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-5536-6267>

Juan Gabriel Tapia-Pazmiño^{IV}

ancestrales y nacionalidades; pueblos que además de demostrar sus tradiciones, costumbres, creencias, saberes expresan su identidad cultural; siendo algunas de ellas consideradas como Patrimonio Intangible de la Nación, y reconocidas a nivel internacional. (Proaño, 2017)

La importancia y el impacto de los juegos tradicionales en el Ecuador, radica en que, si bien son vistos como una actividad meramente recreativa, en sus tiempos de apogeo fueron parte del intercambio e interacción social entre las personas en sus pueblos o comunidades. Gracias a estas actividades se forjaban vínculos, amistades y lazos dentro de las comunidades, aun así en la actualidad en Ecuador estos juegos han tomado poca relevancia; tanto que los niños prefieren pasar horas y horas sentados en un ordenador o en sus dispositivos móviles.

juegos tradicionales ecuatorianos en el desarrollo del turismo. La metodología utilizada fue a partir de un diseño documental, que consistió en la búsqueda exhaustiva y caracterización de los elementos teóricos de las variables propuestas en el estudio; el nivel investigativo; el descriptivo, ahí el origen del presente artículo de revisión descriptiva. Los resultados: Los juegos tradicionales actualmente son considerados un patrimonio inmaterial de la comunidad ecuatoriana, y aportan de manera decisiva a las nuevas opciones que actualmente el turismo requiere. Conclusión: Se concluye que ahora existe intereses por conocer la riqueza cultural de otros pueblos a través de sus prácticas ancestrales, esto representa un mayor desafío para los investigadores y profesionales del área turística; actualmente los turistas están no solo interesados en encontrar lugares para descansar o relajarse, ahora también buscan aprender de la historia y las costumbres de los lugares que los reciben, a través de los juegos tradicionales como una opción de turismo cultural; constituyéndose en un importante fuente de ingresos monetarios para el Ecuador, a partir de un turismo responsable y sustentable.

Título: Juegos tradicionales ecuatorianos y su aporte al turismo cultural

Autores: Gustavo Mesías, Carlos Salazar, Diego Andrade, Juan Tapia

Año: 2021

Revista: Polo del conocimiento

Enlace: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8094518>

Página(s): 1332-1348

5.

Artículo de revisión

Los juegos y deportes tradicionales declarados como Patrimonio Cultural Inmaterial: alternativa legítima en el caso de los pueblos amazónicos del Ecuador

Traditional games and Sports declared as Intangible Cultural Heritage: a legitimate alternative in the case of the Amazonian Peoples of Ecuador

Jogos tradicionais e Desportos declarados como Património Cultural Imaterial: uma alternativa legítima no caso dos Povos Amazónicos do Equador

Fausto Iván Guapi Guamán^{1*}  <https://orcid.org/0000-0003-2594-3892>

INTRODUCCIÓN

Gran parte de los juegos y deportes tradicionales pertenecen al patrimonio cultural nacional, regional o mundial, por lo que es preciso fomentar su reconocimiento (Unesco, 2005, p.8). Cada vez es más difícil ignorar que los juegos y deportes tradicionales van perdiendo su protagonismo en la sociedad, a pesar de que algunos de ellos constituyen patrimonio cultural nacional. Por ello, varios autores a nivel nacional e internacional han abordado esta temática con la finalidad de dar a conocer cómo las actividades lúdicas y deportivas, siendo patrimonio cultural, aportan a promover la identidad, pertenencia y sistema de valores a las comunidades o etnias de un país.

En el contexto internacional, destacan autores como: Alonzo y Medina (2017; 2019 y

Título: Los juegos y deportes tradicionales declarados como Patrimonio Cultural Inmaterial: alternativa legítima en el caso de los pueblos amazónicos del Ecuador

Autores: Guapi Guamán Fausto Iván

Año: 2021

Revista: Revista PODIUM

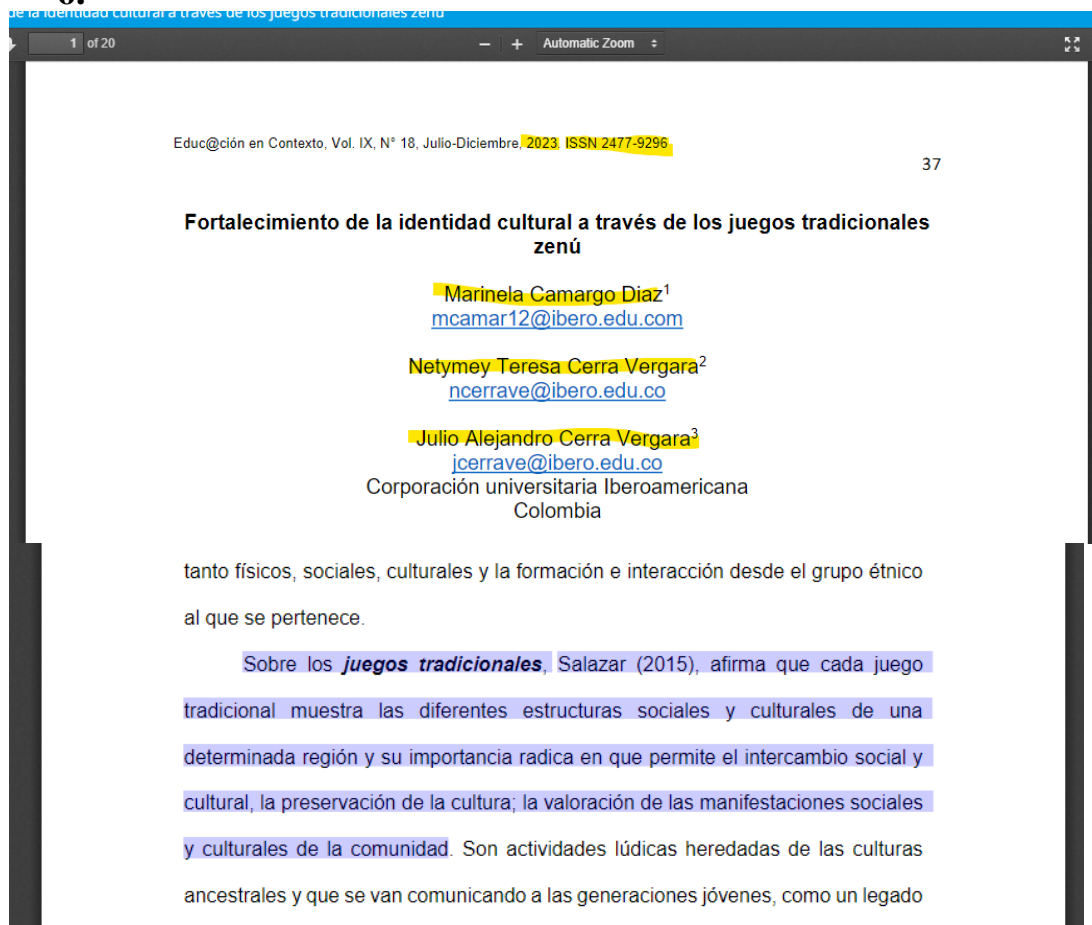
Enlace: <https://podium.upr.edu.cu/index.php/podium/article/view/1088/pdf>

Página(s): 947-958

ISSN: 1996-2452

DOI: No tiene

6.



Título: Fortalecimiento de la identidad cultural a través de los juegos tradicionales zenú

Autores: Marinela Camargo, Netymey Cerra, Julio Cerra

Año: 2023

Revista: Educacion en Contexto

Enlace:

<https://educacionencontexto.net/journal/index.php/una/article/view/211/405>

Página(s): 37-56

ISSN: 2477-9296

DOI: No tiene

7.

CIEG, REVISTA ARBITRADA DEL CENTRO DE INVESTIGACIÓN Y ESTUDIOS GERENCIALES (BARQUISIMETO - VENEZUELA) ISSN: 2244-8330
DEPÓSITO LEGAL: ppi201002LA3492 / MAGALLANES PALOMINO, YULIANA VERONICA - DONAYRE VEGA, JULIO ARMANDO - GALLEGOS
ELIAS, WALTER HUMBERTO - MALDONADO ESPINOZA, HUGO ELIAZAR / EL LENGUAJE EN EL CONTEXTO SOCIO CULTURAL, DESDE LA
PERSPECTIVA DE LEV VYGOTSKY / LANGUAGE IN THE SOCIO-CULTURAL CONTEXT, FROM THE PERSPECTIVE OF LEV VYGOTSKY / Nº 51
septiembre - octubre 2021 [pág. 25-35] Recibido: 26abr2021 - Aceptado: 08jul2021

EL LENGUAJE EN EL CONTEXTO SOCIO CULTURAL, DESDE LA PERSPECTIVA DE LEV VYGOTSKY

Magallanes Palomino, Yuliana Veronica¹ Donayre Vega, Julio Armando²

Gallegos Elias, Walter Humberto³ Maldonado Espinoza, Hugo Eliazar⁴

estándar utilizado en contextos relacionados con la educación. No obstante, algunos aspectos de esas teorías pudieran ser problemáticos en relación con el aprendizaje de los niños y la formación de profesores (Norbahira & Radzuwan, 2018), lo cual sentaría las bases para argumentar que los docentes deben basar sus prácticas pedagógicas en varias teorías, sin limitarse a una en particular, ya que los modos de pensar y aprender de los estudiantes no solo varían según sus particularidades individuales, sino también en función de los contextos que los que se produzcan los procesos de enseñanza-aprendizaje. Surge, en consecuencia, el interés de efectuar una revisión de la literatura a partir de la cual se puedan encontrar los aspectos fundamentales de la obra de Vygotsky y hallar posibles puntos de vista divergentes en torno a la pertinencia de sus postulados teóricos en el contexto contemporáneo.

Título: EL LENGUAJE EN EL CONTEXTO SOCIO CULTURAL, DESDE LA PERSPECTIVA DE LEV VYGOTSKY

Autores: MAGALLANES PALOMINO, YULIANA VERONICA - DONAYRE VEGA, JULIO ARMANDO - GALLEGOS ELIAS, WALTER HUMBERTO - MALDONADO ESPINOZA, HUGO ELIAZAR

Año: 2021

Revista: Retos,

Enlace: <https://revista.grupocieg.org/wp-content/uploads/2021/11/Ed.5125-35-Magallanes-Veronica-et-al.pdf>

Página(s): 25-35

ISSN: 2244-8330

DOI: No tiene

8.

Fecha de presentación: octubre, 2017 Fecha de aceptación: diciembre, 2017 Fecha de publicación: febrero, 2018

20

EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR. FUNDAMENTOS HISTÓRICOS

THE GAME IN PRESCHOOL EDUCATION. HISTORICAL FOUNDATIONS

MSc María Elena Cuellar Cartaya¹

E-mail: mecuellar@ucf.edu.cu

MSc. Miriam Tenreyro Mauriz¹

E-mail: miltenreyro@ucf.edu.cu

MSc. Gisela Castellón León¹

¹ Universidad de Cienfuegos, Cuba.

121 |

Volumen 14 | Número 62 | Febrero 2018

CONRADO | Revista pedagógica de la Universidad de Cienfuegos | ISSN: 1990-8644

necesario para la maduración que no se alcanza sino al la biología (preservación y reproducción de la especie).
Para Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. dad (Piaget).

Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo). Piaget se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es "una inteligencia" o una "lógica" que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por eta-

En tiempos más recientes el juego ha sido estudiado e interpretado de acuerdo a los nuevos planteamientos teóricos que han ido surgiendo en Psicología de Piaget (1932, 1946, 1962, 1966) que ha destacado tanto en sus escritos teóricos como en sus observaciones clínicas la importancia del juego en los procesos de desarrollo. Sternberg (1989), también aporta a la teoría piagetiana. Son muchos los autores que, de acuerdo con la teoría piagetiana, han insistido en la importancia que tiene para el proceso del desarrollo humano la actividad que el propio individuo despliega en sus intentos por comprender la realidad material y social. Los educadores, influidos por la teoría de Piaget revisada, llegan a la conclusión de que la clase tiene que ser un lugar activo, en el que la curiosidad de los niños sea satisfecha con materiales adecuados para explorar, discutir y debatir (Berger & Thompson, 1997). Además, Piaget también fundamenta sus investigaciones sobre el desarrollo moral en el estu-

Título: el juego en la educación preescolar. fundamentos históricos

Autores: MSc María Elena Cuellar Cartaya, MSc. Miriam Tenreyro Mauriz, MSc. Gisela Castellón León

Año: abr.-jun. 2018

Revista: Retos,

Enlace: http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S199086442018000200020&script=sci_arttext&tlng=pt

Página(s): 117-123

ISSN: 1990-8644

DOI: No tiene

LOS ROLES EN EL PROCESO EDUCATIVO DE EDUCACIÓN SUPERIOR DESDE LA TEORÍA DEL APRENDIZAJE EXPERIMENTAL

THE ROLES IN THE EDUCATIONAL PROCESS OF HIGHER EDUCATION FROM THE THEORY OF EXPERIENTIAL LEARNING

Ángelo Joseph Soto Vergel¹

Oriana Alexandra López Bustamante²

Byron Medina Delgado³

Luis Leonardo Camargo Ariza⁴

Jorge Gómez Rojas⁵

REVISTA BOLETÍN REDIFE 10 (3): 249-266 - MARZO 2021 - ISSN 2256-1536



complemento, (Renes & Martínez, 2016) desarrollan un instrumento para identificar los estilos de enseñanza con el propósito que el docente se conozca así mismo en el aula de clase y pueda llevar a sus estudiantes en una cooperación que les permita alcanzar mejores aprendizajes,

2.1. Teoría del aprendizaje experimental.

La teoría del aprendizaje experimental define el aprendizaje como el proceso por el cual se crea el conocimiento a través de la transformación de la experiencia (D. A. Kolb, 1984). En otras palabras, el aprendizaje se concibe mejor como

Título: LOS ROLES EN EL PROCESO EDUCATIVO DE EDUCACIÓN SUPERIOR DESDE LA TEORÍA DEL APRENDIZAJE EXPERIMENTAL

Autores: Ángelo Joseph Soto Vergel, Oriana Alexandra López Bustamante, Byron Medina Delgado, Luis Leonardo Camargo Ariza, Jorge Gómez Rojas

Año: 2021

Revista: REVISTA BOLETÍN REDIFE

Enlace: <https://revista.redife.org/index.php/1/article/view/1232/1139>

Página(s): 249–266

ISSN: 2256-1536

10.

**Políticas educativas: fortalecimiento de la identidad cultural
en estudiantes de educación básica**

Abraham Simeón Ojeda Torres

aojedatorres@yahoo.es

<https://orcid.org/0000-0002-5511-2937>

Universidad "César Vallejo"

Piura - Perú

RESUMEN

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo general: proponer la aplicación de políticas educativas institucionales para fortalecer la identidad con la cultura local de

Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, Ciudad de México, México.

ISSN 2707-2207 / ISSN 2707-2215 (en línea), enero- febrero, 2022, Volumen 6, Número 1.

https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i1.1521 p615

Ojeda Torres

a la identidad cultural es tanto un derecho de igualdad y libertad" (Fernández, 2020). Es imposible pensar en un proceso de liberalización, o incluso combatir con éxito la nueva ola de globalización que estamos viviendo si no es a partir de esta categoría. (EcuRed, 2021). El tema identidad cultural, ha sido relacionado también con el desarrollo territorial, por ello, Molano (2007), sustenta que, para comprenderla, debemos revisar el progreso de los conceptos de identidad, cultura, patrimonio y la interrelación que hay entre ellos. El tema debe ser tratado desde varios aspectos: económico, humano, patrimonial. Al final,

Título: Políticas educativas: fortalecimiento de la identidad cultural en estudiantes de educación básica

Autores: Ojeda Torres Abraham Simeón

Año: 2022

Revista: Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 6(1)

Enlace: <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/1521>

Página(s): 613-632

ISSN: 2707-2215

DOI: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i1.1521

11.

Perspectivas, 4 (2), pp. 80-84, 2019, E-ISSN 2590-9215



Revista
Perspectivas
Social Sciences Journal

Artículo Original

<https://doi.org/10.22463/0122820X.1793>

Juego y enseñanza de las Matemáticas: Reflexiones teóricas para el trabajo de aula

Game and teaching of mathematics: theoretical reflections for classroom work

Angélica María Peñaranda Ramírez¹, Raúl Prada Núñez², Audín Aulo Gamboa Suárez³

la solución de problemas (Hernández-Suárez, Prada-Núñez & Gamboa-Suárez, 2017; Vergel-Ortega, Hernández & Rincón-Leal, 2016).

De acuerdo a estudios de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE, 2016) los 64 países participantes en el Programa para la Evaluación Internacional de los Alumnos (PISA, por sus siglas en inglés), señala que Latinoamérica está por debajo de los estándares globales de rendimiento escolar en áreas como

El concepto de juego ha sido aplicado en distintas situaciones para explicar funciones de recreación, de desarrollo motor y hasta el nivel cognoscitivo de una persona, este término no es nuevo, ya que a través del tiempo y de acuerdo a cada autor representa una acción importante en la vida del ser humano desde el desarrollo de sus funciones para la vida adulta como su desarrollo cognoscitivo de acuerdo a su desarrollo multidimensional y como una actividad u ocupación libre y espontánea.

Título: Juego y enseñanza de las Matemáticas: Reflexiones teóricas para el trabajo de aula.

Autores: Peñaranda Ramírez, A. M. ., Prada Núñez, R. ., y Gamboa Suárez, A. A

Año: 2019

Revista: Revista Perspectivas

Enlace: <https://revistas.ufps.edu.co/index.php/perspectivas/article/view/2459>

Página(s): 80–84

ISSN: 2590-921

DOI: <https://doi.org/10.22463/25909215.2459>

EL JUEGO Y SU IMPORTANCIA CULTURAL EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS EN EDUCACIÓN INICIAL
PLAY AND ITS CULTURAL IMPORTANCE IN THE LEARNING OF CHILDREN IN EARLY EDUCATION

<https://doi.org/10.5281/zenodo.3820949>

AUTORA: Ana Andrade Carrión^{1*}

DIRECCIÓN PARA CORRESPONDENCIA: alac1969@yahoo.es

Fecha de recepción: 30 / 09 / 2019

Fecha de aceptación: 25 / 01 / 2020

RESUMEN.

Los juegos son de gran utilidad en el medio educativo, funcionan como estrategias de enseñanza de tal manera que el objetivo principal del juego es de incrementar y estimular. El juego es recreación, ya que toda actividad lúdica va en función de aumentar el conocimiento de la vida y de las relaciones involucradas en él, es el centro de la vida del niño, es la única actividad que tiene a su alcance, como diversión básica, se constituye en una necesidad vital tanto para su desarrollo físico y psicológico como para el proceso de aprendizaje.

Rosas (2005) manifiesta que el juego ha sido considerado un componente esencial del aprendizaje, ya que sea como causa, como fenómeno que lo facilita como parte del acto creativo. Todas las teorías modernas del aprendizaje y la enseñanza sin excepción, le

Título: EL JUEGO Y SU IMPORTANCIA CULTURAL EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS EN EDUCACIÓN INICIAL

Autores: Ana Andrade Carrión

Año: 2020

Revista: Revista Ciencia e Investigación

Enlace: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7398049>

Página(s): 132-149

ISSN: 2528-8083

DOI: No tiene

13.



Revista Científica y Arbitrada de Ciencias Sociales y Trabajo Social "Tejedora": Vol. 5 (Núm. 9) (ene-jun 2022). ISSN: 2697-3626
Actividades lúdicas (juegos tradicionales) como dinamizador de las relaciones interpersonales

ACTIVIDADES LÚDICAS (JUEGOS TRADICIONALES) COMO DINAMIZADOR DE LAS RELACIONES INTERPERSONALES

STRENGTHENING INTERPERSONAL RELATIONSHIPS THROUGH LEISURE ACTIVITIES (TRADITIONAL GAMES)

Jiménez-Tamayo Rosa Johanna ¹

Ludeña-Jaramillo Luis Fernando ²

Medina-León Claudia Sofía ³

humanos. De acuerdo a la Real Academia Española, etimológicamente esta tiene origen de la palabra «iocus», que significa la actividad de jugar o ejercicio dinámico (RAE, 2020), sobre juegos lúdicos podemos encontrar algunas posiciones de autores como Motta (2002, citado por Posada, 2014) expresa que "es el juego una manifestación externa del impulso lúdico." (p.23); así mismo Carigal (1996, como se citó en

El juego va más allá de una actividad recreativa que permite un gozo tanto profundo como sublime: permea todas las manifestaciones humanas y sus relaciones con el mundo, define el comportamiento y el desarrollo humanos en los ámbitos sociales, culturales, afectivos y, por supuesto, educativos, todos ellos relacionados con la construcción de conocimiento. (Melo, 2014,

Título: ACTIVIDADES LÚDICAS (JUEGOS TRADICIONALES) COMO DINAMIZADOR DE LAS RELACIONES INTERPERSONALES

Autores: Jiménez-Tamayo Rosa Johanna, Ludeña-Jaramillo Luis Fernando, Medina-León Claudia Sofía

Año: 2022

Revista: Revista Científica y Arbitrada de Ciencias Sociales y Trabajo Social "Tejedora"

Enlace:

<https://publicacionescd.uleam.edu.ec/index.php/tejedora/article/view/285/468>

Página(s): 172-185

ISSN: 2697-3626

DOI: No tiene

Inicio / Acerca de / Equipo Editorial / Contacto / Actuar / Numeros / Avances

Inicio / Archivos / Vol. 1 Núm. 30 (2019): jul-dic. Contribuciones sociales de la Educación Física y el Juego / Sección central

Características de los Juegos tradicionales de la comunidad Embera Chamí de Pueblo Rico, Risaralda

Characteristics of the traditional games of the Embera Chamí community of Pueblo Rico, Risaralda

Características dos jogos tradicionais da comunidade Embera Chamí de Pueblo rico, Risaralda

f Compartir X Twittear ✉ Correo electrónico Compartir in Compartir 📷 ↩

DOI: <https://doi.org/10.17227/ludica.num30-11125>  Check for updates

Yenni Galeano Lopez
Edwin Giraldo Duque

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, el campo de la investigación en pueblos indígenas en Colombia ha ido en auge y se pueden encontrar estudios sobre etnoeducación, especialmente enfocados en las matemáticas y en las experiencias culturales de estos pueblos y su interacción con otras comunidades (Tamayo y Cuellar 2016; Aroca, 2010; Aroca 2013). Este crecimiento puede deberse a varias causas, una de ellas es el fin que tiene la etnoeducación para Boadnar (citado por

contacto permanente de dental, que ha generad del conocimiento, usos

Es por esto que se pro rísticas y los alcances d la comunidad indígena municipio de Pueblo Ri siguiente interrogante: , y alcances de los jueg nidad embera chamí e:

Título: CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS TRADICIONALES DE LA COMUNIDAD EMBERA CHAMÍ DE PUEBLO RICO, RISARALDA

Autores: Edwin Giraldo Duque, Yenni Galeano López

Año: 2019

Revista: *Lúdica Pedagógica*, 1(30)

Enlace: 1–13

Página(s): 51-58

ISSN: 0121-4128

DOI: <https://doi.org/10.17227/ludica.num30-11125>

15.

Serie Científica de la Universidad de las Ciencias Informáticas
Vol. 13, No. 2, Mes Febrero, 2020
ISSN: 2306-2495 | RNPS: 2343
Pág. 1-10
<http://publicaciones.uci.cu>

Tipo de artículo: Artículo original
Temática: Soluciones informáticas
Recibido: 10/11/19 | Aceptado: 20/01/2020 | Publicado: 02/02/2020

Situaciones Problémicas para la enseñanza - aprendizaje de la Educación Física en la UCI

Problems Situations for the teaching - learning of Physical Education in the UCI

Carlos Ismel Sobrado Olalde^{1*}, Denesit Lozano Ramos².

¹ Universidad de las Ciencias Informáticas. ciiso@uci.cu

Introducción

La Educación Física, como asignatura que propicia la comprensión de la conducta motriz no puede aislarse de las vivencias personales. La educación a través del cuerpo y del movimiento, no puede reducirse a los aspectos perceptivos o motores, sino que implica además aspectos expresivos, comunicativos, afectivos y cognoscitivos.

El nivel al que ha llegado la Educación Física es indetenible, la transformación del sujeto en protagonista de su aprendizaje es anhelada desde épocas pasadas, independientemente de las líneas seguidas a lo largo de su historia, esta se ha caracterizado por (Betancourt, 1997):

- ✓ Ser de naturaleza flexible y adaptativa.
- ✓ Utilizar metodologías indirectas

Título:

Situaciones Problémicas para la enseñanza - aprendizaje de la Educación Física en la UCI

Autores: Carlos Ismel Sobrado Olalde, Denesit Lozano Ramos

Año: 2020

Revista: Serie Científica de la Universidad de las Ciencias Informáticas

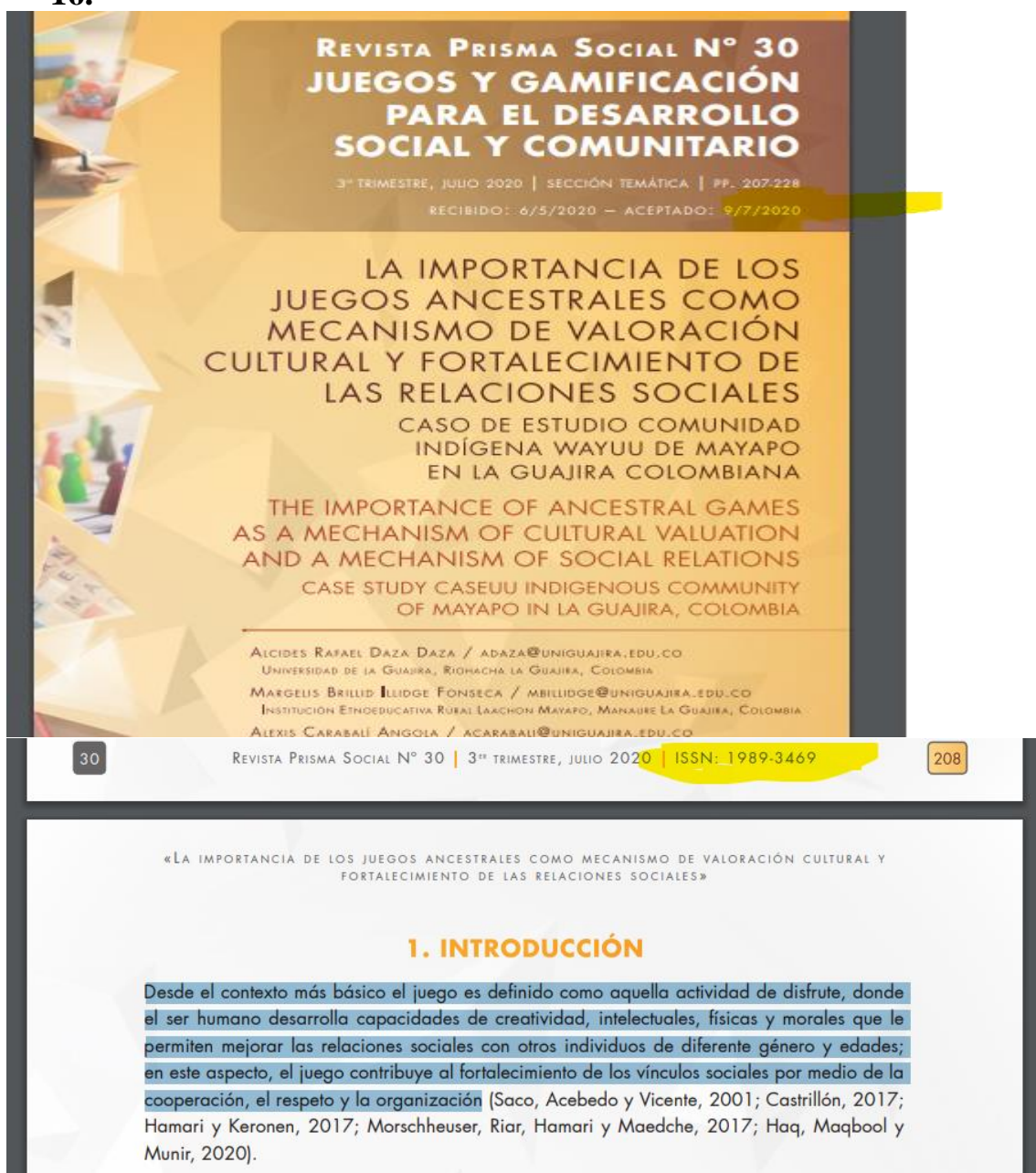
Enlace: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8590244>

Página(s): 1-10

ISSN: 2306-2495

DOI: No tiene

16.



Título: La importancia de los juegos ancestrales como mecanismo de valoración cultural y fortalecimiento de las relaciones sociales

Autores: Daza Daza, Alcides Rafael; Illidge Fonseca, Margelis Brillid ; Carabalí Angola , Alexis

Año: 2020

Revista: Prisma Social: revista de investigación social,

Enlace: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7524836>

Página(s): 207-228

ISSN: 1989-3469

DOI:No tiene

17.

Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA
Año VI, Vol VI, N°2, Edición Especial: Educación, 2021
Hecho el depósito de Ley: FA2016000010
ISSN: 2542-3088
FUNDACIÓN KOINONIA (F.K.) - Santa Ana de Coro, Venezuela.

Luis Hedison González-Cordero; Santiago Alejandro Jarrín-Navas

<http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v6i2.1238>

Los juegos tradicionales en la educación física como método de desarrollo de las capacidades coordinativas

Traditional games in physical education as a method for the development of coordination skills

Luis Hedison González-Cordero

luis.gonzalez01@ucacue.edu.ec

Universidad Católica de Cuenca, Azogues
Ecuador

<https://orcid.org/0000-0002-7764-7385>

Santiago Alejandro Jarrín-Navas

Referencial teórico

La Educación Física (EF) es una disciplina pedagógica que recoge del contexto varias prácticas corporales para provocar aprendizajes, el docente selecciona contenidos, permitiendo que los estudiantes experimenten diferentes actividades y relacionen sus conocimientos previos y nuevos (Ruiz et al, 2003). Cuando el docente elabora su propuesta educativa, generalmente lo hace considerando la edad, por ejemplo, cuando trabaja con niños frecuentemente selecciona los juegos ya que estos poseen características especiales que favorecen el ambiente de la clase, mejoran las relaciones entre pares y estimulan de gran manera la imaginación (Pérez-Gómez & Sacristán, 2003). Los juegos en el Sistema Educativo tienen un alcance muy particular, sus características permiten a nivel cognitivo desarrollar el pensamiento lógico y abstracto a nivel comportamental promueven la disciplina gracias al respeto a las normas, promueven habilidades de liderazgo y adicionalmente se cree que los juegos son un elemento importante para la motivación (Crespillo, 2010; Extremera & Ruiz, 2016 y Göncü et al.,

Título: Los juegos tradicionales en la educación física como método de desarrollo de las capacidades coordinativas

Autores: Luis Hedison González-Cordero, Santiago Alejandro Jarrín-Navas

Año: 2021

Revista: Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA

Enlace: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7953209>

Página(s): 234-257

ISSN: 2542-3088

DOI: <http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v6i2.1238>

**UNA EXPERIENCIA DE EVALUACIÓN ALTERNATIVA EN UN PROYECTO
 INTERDISCIPLINAR DE JUEGOS TRADICIONALES EN EDUCACIÓN
 PRIMARIA**

An experience of alternative assessment in an interdisciplinary project of traditional
 games in primary school

Uma experiência de avaliação alternativa num projeto interdisciplinar de jogos
 tradicionais na educação primária

Isabel Pérez-Herráez (1)

Alexandra Valencia-Peris (2)

5. Conclusiones

En el proyecto interdisciplinar llevado a cabo para trabajar los juegos tradicionales se ha empleado un modelo de evaluación poco convencional en el contexto en el que se ha desarrollado, en el que se ha utilizado la evaluación formativa y compartida. Así, se ha pretendido involucrar al máximo al alumnado tanto en el diseño y ejecución de las actividades como en la evaluación de las mismas y en su propio proceso de aprendizaje. Esto, que inicialmente puede parecer beneficioso desde un punto de vista teórico, a la hora de llevarlo a la práctica con alumnado poco acostumbrado a participar en su evaluación puede acarrear algún inconveniente, el cual se va subsanando conforme el estudiantado se va habituando a esta nueva metodología.

En definitiva, esta propuesta innovadora parece resultar efectiva, sostenible y replicable

Título: Una experiencia de evaluación alternativa en un proyecto interdisciplinar de juegos tradicionales en Educación Primaria

Autores: Isabel Pérez-Herráez, Alexandra Valencia-Peris

Año: 2019

Revista: *Revista Infancia, Educación y Aprendizaje*, 5(2)

Enlace: <https://micologia.uv.cl/index.php/IEYA/article/view/1669/1736>

Página(s): 127–131

ISSN: 0719-6202

DOI: <https://doi.org/10.22370/ieya.2019.5.2.1669>

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA LA EFECTIVIDAD DE LA EDUCACIÓN FÍSICA: UN RETO EN TIEMPOS DE CONFINAMIENTO.

EDUCACIÓN FÍSICA: EFECTIVIDAD EN TIEMPOS DE CONFINAMIENTO SOCIAL.

AUTORES: Arnoldo Eliezer Alfonzo Marín¹
 Lázaro Clodoaldo Enríquez Caro²
 Luís Javier Alcívar Pico³

DIRECCIÓN PARA CORRESPONDENCIA: aalfonzo4794@utm.edu.ec

Fecha de recepción: 28-07-2020

Fecha de aceptación: 19-11-2020

Las estrategias a modo general, son todas aquellas reglas, normas, leyes o vías que afirman que la decisión tomada fue la adecuada para conseguir los objetivos propuestos (Méndez, 2016). En el contexto educativo, las estrategias son aquellas acciones conscientes, responsables e intencionadas que direccionan el proceso de enseñanza-aprendizaje en un área específica del conocimiento (Rosales, 2004). Este proceso, está regido por la Didáctica, la cual, epistemológicamente es el "arte de enseñar", está se encarga de estudiar la forma en que se transmiten los conocimientos (Viñaspre, 2002). Declara Villarroel, (2006) que "...la didáctica es la reflexión del hombre inteligente sobre el acto de enseñar...".

Título: ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA LA EFECTIVIDAD DE LA EDUCACIÓN FÍSICA: UN RETO EN TIEMPOS DE CONFINAMIENTO

Autores: Arnoldo Eliezer Alfonzo, Lázaro Clodoaldo Henríquez, Luís Javier Alcívar

Año: 2020

Revista: Revista Electrónica Formación y Calidad Educativa (REFCaE)

Enlace: <http://refcale.uleam.edu.ec/index.php/refcale/article/view/3260>

Página(s): 191-206

ISSN: 1390-9010

DOI: No tiene

Revisión documental de estrategias pedagógicas utilizadas en el área de la educación física, para fortalecer las competencias ciudadanas
Documentary review of pedagogical strategies used in the area of physical education to strengthen citizen competencies

Milthon Betancourt, Jayson Bernate, Ingrid Fonseca, Luis Rodríguez

Corporación Universitaria Minuto de Dios (Colombia), Universidad Metropolitana de Educación Ciencia y Tecnología (Panamá)

Resumen. En el presente artículo se exponen los resultados obtenidos a través de una revisión documental de artículos científicos y orientaciones gubernamentales nacionales e internacionales sobre las concepciones, percepciones, perspectivas y desarrollo teórico sobre la formación en competencias ciudadanas orientado al contexto colombiano. El propósito de este análisis es determinar los mecanismos

dad y valoración de las diferencias (Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico, 2015; Ministerio de Educación Nacional, 2011).

En este sentido, las competencias están constituidas por saberes donde se tienen en cuenta las actitudes, aptitudes, así como las habilidades cognitivas, emocionales y educativas, para integrarse en los diferentes cursos y contextos de aula incluyendo las matemáticas, religión, sociales y lengua entre otras, con el fin de fortalecer permanentemente estos conocimientos. Teniendo en cuenta lo anterior, se resalta que la educación física no está exenta de este compromiso

Estrategias pedagógicas

De acuerdo a lo expuesto por Chauz, Lleras & Velásquez (2012), las estrategias pedagógicas se pueden identificar como una herramienta asertiva en el aula, siempre y cuando sea aplicada de forma adecuada por cada uno de los docentes ya que, si hay un desconocimiento de estas y de su significado, la aplicación se dará de manera errónea y se corre el riesgo de perder el esfuerzo de quienes buscan que se dé un uso correcto. Estas estrategias buscan generar condiciones de calidad en los aprendices, y mejores resultados

Título: Revisión documental de estrategias pedagógicas utilizadas en el área de la educación física, para fortalecer las competencias ciudadanas

Autores: Milthon Betancourt, Jayson Bernate, Ingrid Fonseca, Luis Rodríguez

Año: 2020

Revista: Retos, 38

Enlace: <https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/7447016.pdf>

Página(s): 845-851

ISSN: 1579-1726

DOI: No tiene

La revalorización de la identidad cultural: Un análisis retrospectivo de las principales culturas del Ecuador

Autores: María Elena Guerrero Salazar
 Universidad de Guayaquil, UG
maria.guerreros@ug.edu.ec
 Guayaquil, Ecuador
<https://orcid.org/0000-0002-0506-7509>

Verónica Paulina Pilaquinga Cantuña
 Agencia de Regulación y Control Fito y Zoonosanitario, AGROCALIDAD
veronica.pilaquinga@agrocalidad.gob.ec
 Guayaquil, Ecuador
<https://orcid.org/0000-0002-3059-8248>

Christian Virgilio Guerrero Salazar
 Asesoría y capacitación pedagógica, ASCAPED
chguerrero.ascaped@gmail.com

clase de comportamiento aprendido (pág. 13).

Se deduce que hablar de cultura no solo constituye mencionar características personales que identifican al individuo como tal, sino que engloba también a aquellas características comunes que le permiten relacionarse con otras personas, entre las que se encuentran: el dialecto, comportamiento, vestimenta, historia, ideas, tradiciones, hábitos, folklore, entre otras. Sin embargo, la cultura también comprende a la naturaleza en que se desenvuelve un individuo, así lo menciona Eagleton (2000): al indicar que la cultura es un concepto derivado de la naturaleza «...acción».

Guerrero Salazar, La revalorización de la identidad cultural del Ecuador.
 Pilaquinga Cantuña, Christian Virgilio Salazar. Un análisis retrospectivo de las principales culturas del Ecuador.

o - Registro n.º 295-14548 - pp. BA2016000002 - 1
 e-ISSN: 2542-2987 - ISBN: 0000-0004-604

3, N.º 21 - Agosto-Octubre 2021 - pag. 336/355
 61

Título: La revalorización de la identidad cultural: Un análisis retrospectivo de las principales culturas del Ecuador

Autores: María Elena Guerrero Salazar, Verónica Paulina Pilaquinga Cantuña, Christian Virgilio Guerrero Salazar

Año: 2021

Revista: *Revista Cientific*, 6(21)

Enlace:

http://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/article/view/530/1318

Página(s): 336/355

ISSN: 2542-2987

DOI: <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2021.6.21.18.336-355>



www.revtecnologia.sld.cu

ARTÍCULO ORIGINAL CUALITATIVO

FUNDAMENTOS DE LA ESTRATEGIA EDUCATIVA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA IDENTIDAD CULTURAL CUBANA EN EL DESEMPEÑO DOCENTE

FOUNDATIONS OF THE EDUCATIVE STRATEGY FOR THE STRENGTHENING OF CUBAN CULTURAL IDENTITY IN THE TEACHING PERFORMANCE

Autores: Raydel Martínez Pérez,¹ Alejandro Erasmo Martí Núñez,² Alida Nersa Paneque Ginarte,³ Juan José Hernández Casas,⁴ Carmen Rita Rodríguez Díaz,⁵ Mayelin Llosa Santana.⁶

Rodríguez M, citado por Cabrera K en el año 2016, concibió la Estrategia educativa como: "la proyección de un sistema de acciones a corto, mediano y largo plazo que permite la transformación del desempeño de los escolares para alcanzar en un tiempo concreto los objetivos comprometidos con la formación, desarrollo y perfeccionamiento de sus facultades morales e intelectuales."⁴ A su vez, Cabrera K⁴ manifestó que este tipo de estrategia debe de ser capaz de convertir las amenazas en oportunidades, para alcanzar los objetivos propuestos, con el fin de menguar las debilidades o convertirlas en fortalezas.

Por su parte, Martí A en el año 2019, definió la Estrategia Educativa para el mejoramiento de la Comunicación entre profesores y estudiantes de la Licenciatura en Enfermería en el desarrollo del Proceso Docente Educativo: "como el plan de acciones de Comunicación que, en el contexto de la Educación Médica, serán guiadas por los profesores, hacia un conjunto de labores dirigidas al desarrollo de habilidades comunicativas con el fin de reflexionar, intervenir y ejercer una influencia educativa, en la formación y desarrollo de los estudiantes de la Licenciatura en Enfermería."⁵

Estas definiciones permitieron identificar como **regularidades**, las que se exponen a continuación:

- Constituyen opciones pensadas e identificadas sobre la base de los problemas que se deben resolver.
- Están dirigidas a la transformación individual o colectiva de un ente o entidad determinada.
- Permiten el perfeccionamiento y desarrollo de conocimientos, habilidades y valores.

A partir de la identificación de estas regularidades, se definió de forma operativa, **Estrategia educativa para el fortalecimiento de la identidad cultural cubana en el desempeño docente** como el sistema de acciones encaminadas a la formación de actitudes y sentimientos de pertenencia comunes a la cultura e historia de Cuba que, en el contexto de la Educación Médica, serán aprehendidas por los profesores, y reflejadas en su desempeño docente como herederos de la cultura nacional.

Para constituir la estructura de la estrategia educativa, se partió de la elaboración de fundamentos teóricos desde un perfil filosófico, psicológico, sociológico, pedagógico y de las Ciencias de la Educación Médica. De esta forma fue posible otorgar organización, coherencia y carácter científico a la misma, para el fortalecimiento de la identidad cultural cubana en el desempeño docente. Al respecto, Izquierdo E manifestó en el año 2017, que "la

Título: FUNDAMENTOS DE LA ESTRATEGIA EDUCATIVA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA IDENTIDAD CULTURAL CUBANA EN EL DESEMPEÑO DOCENTE

Autores: Martínez Pérez, Raydel; Martí Núñez, Alejandro Erasmo; Paneque Ginarte, Alida Nersa; Hernández Casas, Juan José; Rodríguez Díaz, Carmen Rita; Llosa Santana, Mayelin

Año: 2020

Revista: Revista Cubana de Tecnología de la Salud 11(2)


Enlace: <https://www.medigraphic.com/cgi-bin/new/resumen.cgi?IDARTICULO=102805>


Página(s): 40-47

ISSN: 2218-6719

DOI: No tiene

23.

 <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/ICSA/issue/archive>
Educación y Salud Boletín Científico Instituto de Ciencias de la Salud
Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo
Publicación semestral No. 15 (2019) 119-122

 ISSN: 2007-4573

Diseños de Investigación
Research Designs


Ana J. Monjarás-Ávila^a, Ana K. Bazán-Suárez^b, Zaida K. Pacheco-Martínez^c,
José A. Rivera-Gonzaga^d, Juan E. Zamarripa-Calderón^e, Carlos E. Cuevas-Suárez^f.

Abstract:

Research is a reflexive, systematic, controlled and critical procedure that aims to discover or interpret the facts of a phenomenon. The research design constitutes the general plan of the researcher to obtain answers to his questions or to verify the research. El diseño de investigación se describe por sus características en niveles de investigación y tipos de estudio.

2.- **Descriptivo.** Se efectúa cuando se describen los componentes principales del objeto de estudio. Se

^a Autor de Correspondencia, Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, Instituto de Ciencias de la Salud, ORCID: 0000-0002-5916-6510, Email: ana_monjaraz@uaeh.edu.mx
^b Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, Instituto de Ciencias de la Salud, Email: karenbazam@gmail.com
^c Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, Instituto de Ciencias de la Salud, Email: karen_tuzos@hotmail.com
^d Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, Instituto de Ciencias de la Salud, ORCID:0000-0001-6496-4659, Email: jose_rivera10098@uaeh.edu.mx
^e Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, Instituto de Ciencias de la Salud, ORCID:0000-0001-5830-5550, Email: eliezerz@uaeh.edu.mx
^f Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, Instituto de Ciencias de la Salud, ORCID:0000-0002-2759-8984, Email: cecuevas@uaeh.edu.mx



Publicación semestral, Educación y Salud Boletín Científico Instituto de Ciencias de la Salud Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo,
Vol. 8, No. 15 (2019) 119-122

describen frecuencias y promedios, y se estiman
parámetros con intervalos de confianza.
Ej. Prevalencia de la enfermedad periodontal.

• En base a su dimensión temporal:

Título: Diseños de Investigación

Autores: Ana J. Monjarás-Ávila^a, Ana K. Bazán-Suárez^b, Zaida K. Pacheco-Martínez^c, José A. Rivera-Gonzaga^d, Juan E. Zamarripa-Calderón^e, Carlos E. Cuevas-Suárez

Año: 2019

Revista:

Enlace:

<https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/ICSA/article/view/4908/6895>

Página(s): 119 - 122

ISSN: 2007-4573

DOI: No tiene

APROXIMACIONES A UNA METODOLOGÍA MIXTA^{1,2}

Approaches to a mixed methodology

Recibido: 9 de febrero de 2021
Aceptado: 26 de mayo de 2021

1. Rebeca Osorio-González. Grado académico: Doctora en Ciencias Sociales. Adscripción: Facultad de Turismo y Gastronomía de la Universidad Autónoma del Estado de México. Correo electrónico: rosoriog@uaemex.mx. ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-8901-8124> autor de correspondencia

2. Diana Castro-Ricalde. Grado académico: Doctora en Ciencias Sociales. Adscripción: Facultad de Turismo y Gastronomía de la Universidad Autónoma del Estado de México. Correo electrónico: dmcastror@uaemex.mx. ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-6441-7153>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional. <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

Idé

NOVA
RUA

Aproximaciones a una metodología mixta / Vol. 13, No. 22, enero-junio 2021

DOI: <http://dx.doi.org/10.20983/novarua.2021.22.4>

66

de manera tal que puedan ser utilizados y evaluados sin mayor dificultad, porque existe ya un consenso en cómo aplicarlos en la comunidad científica, favoreciendo un nivel de análisis “macro” que, a su vez, hace posible la generalización de los hallazgos. En este enfoque se asume que los fenómenos sociales presentan patrones recurrentes y generales, por lo que es posible formular nuevas teorías, también generales (Castro, 1996).

En consecuencia, el conocimiento se desarrolla por medio de una lógica hipotética deductiva que permite la verificación, y el recorte de la realidad en una forma precisa. Por su parte, **el enfoque cualitativo enfatiza el estudio de las opiniones, actitudes, conductas y expresiones humanas; el supuesto ontológico fundamental que lo sustenta es que la realidad se construye socialmente y, por lo tanto, debe poder comprenderse e interpretarse de manera subjetiva, según como la aprecia cada individuo.**

En lo cuantitativo, el énfasis está puesto en el estudio objetivo de fenómenos externos a los individuos; en lo cualitativo, se privilegia el estudio interpretativo de la subjetividad de los actores involucrados, y de

Título: APROXIMACIONES A UNA METODOLOGÍA MIXTA

Autores: - Rebeca Osorio-González y Diana Castro-Ricalde

Año: 2021

Revista: Nova Rua

Enlace:

https://www.researchgate.net/publication/353084328_Aproximaciones_a_una_metodologia_mixta

Página(s): 65-84

ISSN: No tiene

DOI: <http://dx.doi.org/10.20983/novarua.2021.22.4>

25.

REVISTA LATINOAMERICANA OGMIOS

Revista de Investigación en Ciencias Sociales

Vol. 3 Núm. 8 p. 82-95

ISSN-L: 2789-0309

Licencia: CC BY NC

Instituto de Investigación y Capacitación
Profesional del Pacífico - IDICAP PACÍFICO

Los enfoques de investigación en las Ciencias Sociales

ARTÍCULO DE REVISIÓN

DOI: <https://doi.org/10.53595/rlo.v3.i8.084>

Recibido: 31/mayo/2023

Aceptado: 23/junio/2023

En línea: 13/julio/2023

Savíer Fernando Acosta Faneite¹

<https://orcid.org/0000-0003-2719-9163>

investigación son rutas para la obtención del conocimiento en las ciencias sociales e indican que son el cuantitativo, cualitativo, mixto, experimental y participativo.

En relación con el enfoque cuantitativo, Barrantes (2014), expresa que es llamado también racionalista-analítico o positivista-cuantitativo; surge finalizando el siglo XIX e inicios del XX, proviene de las ciencias naturales y se trasladó a las ciencias sociales. Para, Hernández-Sampieri et al. (2014) el enfoque cuantitativo se caracteriza por las predicciones la cual son interpretaciones de los hechos observados; por lo tanto, su dirección es predecible. Por su parte, Ñaupas et al. (2018), expresan que es un proceso analítico en el que el todo se divide en sus elementos básicos; es decir, de lo general a lo específico; también puede percibirse como un camino que va del fenómeno a la ley, es decir, del efecto a la causa.

Título: Los enfoques de investigación en las Ciencias Sociales

Autores: Savíer Fernando Acosta Faneite

Año: 2023

Revista: REVISTA LATINOAMERICANA OGMIOS

Enlace: <https://idicap.com/ojs/index.php/ogmios/article/view/226/237>

Página(s): 82-95

ISSN: 2789-0309

DOI: <https://doi.org/10.53595/rlo.v3.i8.084>

26.

ORBIS

Revista Científica Electrónica de Ciencias Humanas / Scientific e-Journal of Human Sciences /

PPX200502ZU1935 / ISSN 1856-1594 / By Fundación Unamuno /

Ochoa, Roselva, Nava, Ninoska, Fusil, Damaris (2020)

COMPRENSIÓN EPISTEMOLÓGICA DEL TESISISTA SOBRE INVESTIGACIONES CUANTITATIVAS, CUALITATIVAS Y MIXTAS

www.revistaorbis.org.ve / núm. 45 (año 15) 13-22

EPISTEMOLOGICAL UNDERSTANDING OF THE TESTIST ON QUANTITATIVE, QUALITATIVE AND MIXED INVESTIGATIONS

COMPRENSIÓN EPISTEMOLÓGICA DEL TESISISTA SOBRE INVESTIGACIONES CUANTITATIVAS, CUALITATIVAS Y MIXTAS



Ochoa, Roselva

Nava, Ninoska

Fusil, Damaris

Según Di Silvestre (2015), los estudios mixtos, se basan en una estrategia de investigación que permite combinar la metodología cualitativa y cuantitativa, denominada multi métodos, métodos mixtos o triangulación metodológica. Se refieren a un único estudio para responder a las preguntas de investigación o comprobar hipótesis desde lo cual se fortalece el origen a planteamientos teóricos acerca de su validez y de los procedimientos de triangulación referidos a la convergencia o corroboración de los datos recolectados e interpretados al respecto del mismo fenómeno, donde el método de recolección y/o interpretación de los datos bien podría ser diferente.

Título: comprensión epistemológica del tesista sobre investigaciones cuantitativas, cualitativas y mixtas

Autores: Ochoa, Roselva, Nava, Ninoska, Fusil, Damaris

Año: 2020

Revista: Revista Científica Electrónica de Ciencias Humanas

Enlace: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7407375>

Página(s): 13-22

ISSN: 1856-1594

DOI: No tiene

27.

Contribución Especial

Metodologías cuantitativas: Cálculo del tamaño de muestra con STATA y R

Quantitative methods: Sample size calculation with STATA and R

Antonio M Quispe^{1,a}, Diego F Pinto^{2,b}, Mariella R Huaman^{2,b}, Gilda M Bueno^{3,c}, Andree Valle-Campos^{4,d}

RESUMEN

El cálculo de tamaño de muestra es un aspecto esencial del diseño de estudios cuantitativos. Un adecuado tamaño de muestra nos permite determinar cuál es la mínima cantidad de participantes necesarios para probar nuestra hipótesis de interés. De esta manera, podemos reducir costos, maximizar el uso de nuestros recursos de investigación y garantizar la factibilidad del estudio. Contradictoriamente, a pesar de su relevancia muy pocos investigadores dominan esta habilidad. Esta revisión tiene por objeto revisar los conceptos básicos para realizar un cálculo de tamaño de muestra y compartir códigos de Stata y R específicamente diseñados para facilitar estos cálculos.

[Revista del Cuerpo Médico Hospital Nacional
Almanzor Aguinaga Asenjo](#)

versión impresa ISSN 2225-5109 versión On-line ISSN 2227-4731

Rev. Cuerpo Med. HNAAA vol.13 no.1 Chiclayo ene./mar 2020 Epub 31-Mar-2020

<http://dx.doi.org/10.35434/rcmhnaaa.2020.131.627>

CONTRIBUCIÓN ESPECIAL

Metodologías cuantitativas: Cálculo del tamaño de muestra con STATA y R

Quantitative methods: Sample size calculation with STATA and R

Título: Metodologías cuantitativas: Cálculo del tamaño de muestra con STATA y R

Autores: Antonio M Quispe, Diego F Pinto, Mariella R Huaman, Gilda M Bueno, Andree Valle-Campos

Año: 2020

Revista: Revista del Cuerpo Médico Hospital Nacional Almanzor Aguinaga Asenjo

Enlace: http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2227-47312020000100012

Página(s): 78-83

ISSN: 2227-4731

28.

Fecha de presentación: julio, 2019, Fecha de Aceptación: septiembre, 2019, Fecha de publicación: octubre, 2019

60

MÉTODOS Y TÉCNICAS EN LA INVESTIGACIÓN CUALITATIVA. ALGUNAS PRECISIONES NECESARIAS

METHODS AND TECHNIQUES IN QUALITATIVE RESEARCH. SOME NECESSARY DETAILS

Narcisca Dolores Piza Burgos¹
E-mail: npiza@utb.edu.ec
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2415-5221>
Francisco Alejandro Amaiquema Marquez¹
E-mail: famaiquema@utb.edu.ec
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5411-6282>
Gina Esmeralda Beltrán Baquerizo¹
E-mail: gbeltran@utb.edu.ec
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4061-5195>
¹ Universidad Técnica de Babahoyo, Ecuador.

Cita sugerida (APA, sexta edición)

Entrevista	<ul style="list-style-type: none">- Es flexible, permite aclaraciones.- Las preguntas se adecuan a los participantes.- La información que se obtiene es más amplia que cuando se limita a una respuesta escrita.- Se pueden captar gestos, tonos de voz, percepciones, sensaciones, sentimientos que aportan información.- El estilo de la guía de la entrevista permite integralidad y sistematicidad por la delimitación de temas a tratar.	<ul style="list-style-type: none">- Proporcionan información "permeada" por los puntos de vista del participante.- Limitaciones en la expresión oral de los participantes.- Inhibición de personas sobre temas tabúes o ante el entrevistador, lo que puede producir rechazo.- No permite que el entrevistador introduzca temas nuevos.
Grupos de enfoque	<p>La técnica utilizada por estos grupos es de fácil comprensión y los resultados son viables y admisibles para los consumidores de la investigación. Permite obtener información cualitativa con profundidad, detalle y rapidez. Reduce los gastos de personal y tiempo. Los grupos focales colocan a los participantes en situaciones reales y naturales para componer estructuras en situaciones de conocimientos. La flexibilidad del formato de las discusiones le permite al facilitador explorar nuevos contenidos que salgan a la luz.</p> <p>- Se realizan con un costo relativamente bajo.</p>	<p>Si todos los miembros convocados no asisten, pueden perderse aristas importantes a contrastar con el resto de los participantes.</p>

Título: MÉTODOS Y TÉCNICAS EN LA INVESTIGACIÓN CUALITATIVA. ALGUNAS PRECISIONES NECESARIAS

Autores: Piza Burgos, N. D., Amaiquema Marquez, F. A., & Beltrán Baquerizo, G

Año: 2019

Revista: Revista Conrado

Enlace: <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v15n70/1990-8644-rc-15-70-455.pdf>

Página(s): -459

ISSN: 1990-8644

DOI: No tiene

29.

Hernán Fera Avila, Margarita Matilla González, Silverio Mantecón Licea

LA ENTREVISTA Y LA ENCUESTA: ¿MÉTODOS O TÉCNICAS DE INDAGACIÓN EMPÍRICA?

LA ENTREVISTA Y LA ENCUESTA

AUTORES: Hernán Fera Avila¹
Margarita Matilla González²
Silverio Mantecón Licea³

DIRECCIÓN PARA CORRESPONDENCIA: hernanfa@ult.edu.cu

Fecha de recepción: 24-06-2020

Fecha de aceptación: 18-08-2020

RESUMEN

Annotate Highlight

Didasc@lia: Didáctica y Educación
LA ENTREVISTA Y LA ENCUESTA

ISSN 2224-2643

KEYWORDS: Method; technique; survey; interview; empirical inquiry

Así, se define al método de encuesta, como: la vía de indagación del nivel empírico, de carácter autoadministrado, que se aplica a un conjunto de sujetos, con el fin de conocer, mediante un cuestionario, sus opiniones o criterios,

Vol. XI. Año 2020. Número 3, Julio-Septiembre

77

Hernán Fera Avila, Margarita Matilla González, Silverio Mantecón Licea

acerca de las causas, las consecuencias, las posibles soluciones y los responsables directos e indirectos, del problema investigado.

Título: LA ENTREVISTA Y LA ENCUESTA: ¿MÉTODOS O TÉCNICAS DE INDAGACIÓN EMPÍRICA?

Autores: Hernán Fera Avila¹Margarita Matilla González²Silverio Mantecón Licea

Año: 2020

Revista: Didasc@lia: D&E.

Enlace: <https://revistas.ult.edu.cu/index.php/didascalia/article/view/992/997>

Página(s): 62-79

ISSN: 2224-2643

DOI: No tiene

30.



Publicado en Internet:
11-septiembre-2019

Pedro Juan Sanz Cano:
pjsanzcano@gmail.com

Colaboración especial

El juego divierte, forma, socializa y cura

Pedro Juan Sanz Cano
Psicólogo-psicoterapeuta. Colmenar Viejo. Madrid.

Cómo citar este artículo: Sanz Cano PJ. El juego divierte, forma, socializa y cura. Rev Pediatr Aten Primaria. 2019;21:307-12.

Rev Pediatr Aten Primaria. 2019;21:307-12 | 307
ISSN: 1139-7632 • www.pap.es

Resumen

Palabras clave:

- Desarrollo infantil
- Factores psicosociales
- Terapia de juego

El juego contribuye de manera fundamental al desarrollo de las capacidades intelectuales, emocionales y motoras. En él manifiestan los niños sus vivencias, necesidades y conflictos. La terapia de juego busca un ambiente de confianza, comprensión, respeto y responsabilidad, donde expresen sus problemas mientras juegan, creando una relación que atienda las carencias de sus circunstancias personales y familiares, facilitando el desarrollo de la personalidad y la adquisición progresiva de una madurez personal y social.

Título: El juego divierte, forma, socializa y cura

Autores: Pedro Juan Sanz Cano

Año: 2019

Revista: Rev Pediatr Aten Primaria

Enlace: <https://scielo.isciii.es/pdf/pap/v21n83/1139-7632-pap-21-83-307.pdf>

Página(s): 307- 312

ISSN: 1139-7632

DOI: No tiene

EFECTO DE UNA UNIDAD DIDÁCTICA BASADA EN LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LAS HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS DE LOCOMOCIÓN

José Daniel Quiroz Varela

Estudiante Licenciatura en Educación Física y Deporte
Email: danielquiroz20014@gmail.com

Jorge Luis Borja Peña

Estudiante Licenciatura en Educación Física y Deporte
Email: jorge-b2010@hotmail.com

Sebastián Hernández Lopera

Estudiante Licenciatura en Educación Física y Deporte
Email: sebas.lopera1098@gmail.com

Juan José Cuervo Zapata

Docente Universidad de San Buenaventura, Medellín, Magíster en Ciencias de la

EmásF, Revista Digital de Educación Física. Año 14, Num. 80 (enero-febrero de 2023)
<http://emasf.webcindario.com>

46

Ahora bien, en la actualidad la educación física, recreación y deporte situada como disciplina pedagógica debe extender el hilo conductor con el currículo desde una matriz multifacética, en la cual, se puedan establecer o gestar relaciones de apertura al conocimiento. Además, es necesario que el entorno educativo desde el currículo, la metodología y las actividades implementadas mediadas por el juego, puedan articular desde la teoría y la práctica el respeto a la diversidad de las culturas, garantizando procesos de igualdad entre ellas (Bantulá Janot & Mora Verdeny, 2005).

Además, diferentes estudios demuestran que el rescate y trabajo desde "los juegos tradicionales facilitan encuentros sociales democráticos y fomentan la capacidad reflexiva de los estudiantes" (Lavega et al., 2018, p. 1), así mismo, son prácticas motrices que se enlazan con un enfoque lúdico y permite la formación desde las dimensiones del desarrollo (Valero Valenzuela & Gómez-López, 2008)

Título: EFECTO DE UNA UNIDAD DIDÁCTICA BASADA EN LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LAS HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS DE LOCOMOCIÓN

Autores: Quiroz Varela, José Daniel [2] ; Borja Peña, Jorge Luis [2] ; Hernández Lopera, Sebastián [2] ; Cuervo Zapata, Juan José

Año: 2023

Revista: revista digital de educación física

Enlace: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8732843>

Página(s): 43-60

ISSN: 1989-8304

DOI: No tiene

41

Fecha de presentación: mayo, 2020
 Fecha de aceptación: julio, 2020
 Fecha de publicación: septiembre, 2020

PATRIMONIO CULTURAL E IDENTIDAD EN LAS UNIVERSIDADES

CULTURAL PATRIMONY AND IDENTITY IN THE UNIVERSITIES

Ailén Fonseca Martínez¹

E-mail: ailen.fonseca@uo.edu.cu

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9079-1525>

Maribel Brull González¹

E-mail: brull@uo.edu.cu

ORCID : <https://orcid.org/0000-0001-6253-9915>

¹ Universidad de Oriente. Santiago de Cuba. Cuba.

Cita sugerida (APA, séptima edición)

Fonseca Martínez, A., & Brull González, M. (2020). Patrimonio cultural e identidad en las universidades. *Revista Universidad y Sociedad*, 12(5), 328-336.

UNIVERSIDAD Y SOCIEDAD | Revista Científica de la Universidad de Cienfuegos | ISSN: 2218-3620

Volumen 12 | Número 5 | septiembre-octubre, 2020

328

dos independientemente de las generaciones.

- La identidad y el patrimonio **debe ser conservados y percibidos por cada generación siendo portadora de sus expresiones discursivas verbales y no verbales.**

Este proceso de asimilación de las identidades y el patrimonio cultural universitario no solo se expresa en lo cognitivo o valorativo, sino también en los elementos creativos

Oriente.

Cuenca, J. M. (2002). *El patrimonio en la didáctica de las ciencias sociales. Análisis de concepciones, dificultades y obstáculos para su integración en la enseñanza obligatoria.* (Tesis doctoral). Universidad de Huelva.

Cuenca, J. M., & López Cruz, I. (2014). La enseñanza del patrimonio en los libros de textos de Ciencias Sociales

Título: PATRIMONIO CULTURAL E IDENTIDAD EN LAS UNIVERSIDADES

Autores: Ailén Fonseca Martínez y Maribel Brull González

Año: 2020

Revista: Revista Científica de la Universidad de Cienfuegos |

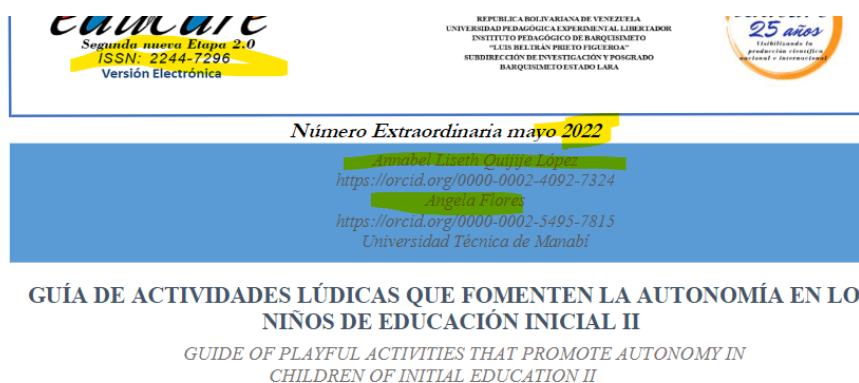
Enlace: <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v12n5/2218-3620-rus-12-05-328.pdf>

Página(s): 328-336

ISSN: 2218-3620

DOI: No tiene

33.



comer, ir al baño, expresar sus ideas, entre otras, necesitando la ayuda constante de un adulto para realizar dichas actividades, es decir, que no han adquirido en su totalidad las destrezas propias de sus edades, debido, entre otras razones, a la falta de técnicas y estrategias de los docentes en el aula, por lo tanto el objetivo de la presente investigación es establecer una guía de actividades lúdicas que fomenten la autonomía en los niños de educación inicial II de la Unidad Educativa Fiscal Dr. “Daniel Acosta Rosales”; misma que permitirá orientar al docente en los procesos de enseñanza aprendizaje con diversas actividades.

Título: Guía de actividades lúdicas que fomenten la autonomía en los niños de educación inicial II

Autores: Annabel Liseth Quijije López y Angela Flores

Año: 2022

Revista: revista educare

Enlace: <https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1704/1615>

Página(s): 197-217

ISSN: 2244-7296

DOI: No tiene

Guías didácticas en el proceso enseñanza-aprendizaje: ¿Nueva estrategia?

Autores: Ricardo Enrique Pino Torrens
 Universidad Nacional de Educación, UNAE
ricardo.pino@unae.edu.ec
 Azogues, Ecuador
<https://orcid.org/0000-0001-9576-1264>

Graciela de la Caridad Urías Arbolaez
 Universidad Nacional de Educación, UNAE
graciela.urias@unaeedu.onmicrosoft.com
 Azogues, Ecuador
<https://orcid.org/0000-0001-5927-3351>

Resumen

El pensar sobre las guías didácticas constituye un tema de discusión renovado en los momentos actuales, con el propósito de contribuir a este debate se reflexiona en estas páginas. Se entiende la guía didáctica como recurso didáctico que integra en sí mismo otros recursos y componentes del proceso enseñanza-aprendizaje como los objetivos, los contenidos, estrategias metodológicas, los recursos de apoyo a las estrategias, las formas de organizar el proceso y las estrategias de evaluación, las cuales se personalizan por el trabajo de planificación del docente y las posibilidades, carencias y necesidades satisfechas por los estudiantes. Por su amplitud, las guías pueden organizar una tarea docente, una clase con varias tareas, una unidad, un curso, disciplinas integradoras, por tanto, puede considerarse una guía o un sistema de guías didácticas. La estructura funcional de las guías didácticas es variada, dado factores contextuales como, características y nivel de desarrollo de los estudiantes, preparación del docente en el área de conocimiento y la didáctica, entre otros. Las guías didácticas pueden elaborarse para diversidad de modalidades de aprendizaje, formas de organizar la enseñanza-aprendizaje e independencia de los estudiantes. El ensayo propone la reflexión sobre aspectos teóricos y prácticos relacionados con las guías didácticas.

Palabras clave: enseñanza; aprendizaje; proceso enseñanza-aprendizaje; guía didáctica.

Instituto Internacional de Investigación y Desarrollo Tecnológico Educativo INDTEC, C.A.

DOI: <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2020.5.18.20.371-392>

OAI-PMH: http://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/oai

Ensayo Original / Original Essay

dirigir o enseñar a otros un camino, por tanto, puede ser una persona que enseña y dirija a otra para cumplir una meta, un documento donde se planifica, organiza, facilita u orienta hacia ese fin, o ambos. En este trabajo se asume

Título: Guías didácticas en el proceso enseñanza-aprendizaje: ¿Nueva estrategia?

Autores: Pino, R., & Urías, G

Año: 2020

Revista: Revista Científica, 5(18),

Enlace:

https://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/article/view/476/1205

Página(s): 371/392

ISSN: 2542-2987

DOI: No tiene

Joseph Taro

josepharo29@gmail.com
https://orcid.org/0000-0003-4213-8377

Marisleysis Aracely Pincay Soriano

marisleysisps3003@gmail.com
https://orcid.org/0000-0003-4094-9467

Universidad Estatal Península de Santa Elena, Libertad, Ecuador

<https://doi.org/10.61287/warisata.v5i15.9>

Artículo recibido: 10 de marzo 2023 | arbitrado: 11 de abril 2023 | aceptado: 15 de mayo 2023 | publicado: 01 de septiembre 2023

El juego tradicional

El juego tradicional ha sido reconocido como una manifestación cultural arraigada en comunidades y sociedades específicas transmitida de generación en generación. Se caracterizan por su origen en la cultura local y su conexión con tradiciones, costumbres y valores culturales. Según (Hernández & Rosell, 2022) “los juegos tradicionales tienen la tendencia a perdurar a lo largo del tiempo y se transmiten de generación en generación, pasando de abuelos a padres y de padres a hijos. Aunque puedan sufrir algunas modificaciones, conservan su esencia original” (p.571). A su vez, desempeña un papel importante en la preservación y afianzamiento de la identidad cultural, ya que permite a las personas, especialmente a los niños, experimentar y participar activamente en prácticas culturales arraigadas en su comunidad. De tal forma que, mediante la implicación en juegos tradicionales, los niños adquieren conocimientos acerca de la historia, los valores y las costumbres propias de su cultura, lo que contribuye a reforzar su sentido de pertenencia e identidad cultural.

Título: Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para afianzar la identidad cultural en educación primaria.

Autores: Taro, Joseph; Pincay Soriano, Marisleysis Aracely

Año: 2023

Revista: Warisata Revista de Educación

Enlace: <https://revistawarisata.org/index.php/warisata/article/view/1178/2572>

Página(s): 38-52

ISSN: 2708-6305

DOI: <https://doi.org/10.61287/warisata.v5i15.9>