



## **PORTADA**

**UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE DE  
GUAYAQUIL  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIO A LA  
OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE  
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
INICIAL**

### **TEMA**

**EL JUEGO PARA LA ENSEÑANZA DE SABERES  
ANCESTRALES DEL ECUADOR EN LOS NIÑOS DE  
CUATRO AÑOS DE INICIAL 2 DEL INSTITUTO “SEÑOR  
DE LA BUENA ESPERANZA” DE LA CIUDAD DE  
GUAYAQUIL DEL PERIODO 2020-2021**

### **TUTORA**

**PHD. MARGARITA LEÓN GARCÍA**

### **AUTORAS**

**GABRIELA DENISSE MACIAS PINTO  
ILIANA VIOLETA MUÑOZ MONTAÑO**

**GUAYAQUIL 2022**

<b>REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA</b>		
<b>FICHA DE REGISTRO DE TESIS</b>		
<b>TÍTULO Y SUBTÍTULO:</b> El juego para la enseñanza de saberes ancestrales del Ecuador en los niños de cuatro años de inicial 2 del instituto “Señor de la Buena Esperanza” de la ciudad de Guayaquil del periodo 2020-2021.		
<b>AUTORES:</b> Macias Pinto Gabriela Denisse Muñoz Montaña Iliana Violeta	<b>REVISORES O TUTORES:</b> PHD. Margarita León García	
<b>INSTITUCIÓN:</b> Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil	<b>Grado obtenido:</b> Licenciado/a en Ciencias de la Educación Inicial	
<b>FACULTAD:</b> EDUCACIÓN	<b>CARRERA:</b> EDUCACIÓN INICIAL	
<b>FECHA DE PUBLICACIÓN:</b> 2022	<b>N. DE PÁGS:</b> 95	
<b>ÁREAS TEMÁTICAS:</b> Formación de personal docente y Ciencias de la Educación		
<b>PALABRAS CLAVE:</b> Conocimientos tradicionales, Cultura tradicional, Juego, Juego educativo		
<b>RESUMEN:</b> Dadas las condiciones actuales de enseñanza virtual, el uso de la tecnología ha reemplazado los momentos de juego en clase, sobre todo el juego tradicional. Esta situación se pudo evidenciar en los niños de 4 años, Instituto “Señor de la Buena Esperanza” de la ciudad de Guayaquil, donde se ha afectado el conocimiento de los niños en relación a los saberes ancestrales. Por lo que la investigación surge de la necesidad de considerar la importancia de la enseñanza y rescate de los saberes ancestrales, por medio de la estrategia del juego en el contexto educativo. Tiene como objetivo general describir las características que tiene el empleo del juego en la enseñanza de saberes ancestrales en los niños de 4 años de inicial 2. La metodología empleada es de enfoque mixto, ya que se empleó una ficha de observación a docentes, encuesta a padres de familia y entrevista a directivos de la institución. Los principales resultados obtenidos durante la investigación permiten comprobar el poco dominio de los docentes para el manejo de contenidos sobre saberes ancestrales, que se utiliza el juego mayormente como medio de distracción y el poco interés de los padres de familia por la enseñanza de saberes ancestrales fuera y dentro del salón de clases. Para contribuir a solucionar esta problemática se propuso un conjunto de talleres dirigidos a docentes, con talleres de capacitación sobre la importancia y uso del juego tradicional, así como un compendio de juegos con las recomendaciones metodológicas para su empleo en clases.		
<b>N. DE REGISTRO</b>	<b>N. DE CLASIFICACIÓN:</b>	
<b>DIRECCIÓN URL (tesis en la web):</b>		
<b>ADJUNTO PDF:</b>	<b>SI</b> <input checked="" type="checkbox"/>	<b>NO</b> <input type="checkbox"/>
<b>CONTACTO CON AUTOR/ES:</b> Muñoz Montaña Iliana Violeta Macias Pinto Gabriela Denisse	<b>Teléfono:</b> 0968916064	<b>E-mail:</b> <a href="mailto:imunozm@ulvr.edu.ec">imunozm@ulvr.edu.ec</a> <a href="mailto:gmaciasp@ulvr.edu.ec">gmaciasp@ulvr.edu.ec</a>
<b>CONTACTO EN LA INSTITUCIÓN:</b>	MSc. Kenya Guzmán Huayamave Decana Teléfono: 2596500 Ext. 217 DECANATO E-mail: <a href="mailto:gchinojosad@ulvr.edu.ec">gchinojosad@ulvr.edu.ec</a> Mg. Dunia Barreiro Moreira, directora de la Carrera Teléfono: 2596500 Ext. 219 E-mail: <a href="mailto:dbarreiom@ulvr.edu.ec">dbarreiom@ulvr.edu.ec</a>	

# CERTIFICADO DE ANTIPLAGIO ACADÉMICO

## Tesis de grado

### INFORME DE ORIGINALIDAD

6%	7%	1%	6%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

### FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uta.edu.ec Fuente de Internet	1%
2	repositorio.utc.edu.ec Fuente de Internet	1%
3	dspace.cordillera.edu.ec Fuente de Internet	1%
4	xdoc.mx Fuente de Internet	1%
5	docplayer.es Fuente de Internet	1%
6	repositorio.unjfsc.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	Submitted to Universidad Laica Vicente Roca fuerte de Guayaquil Trabajo del estudiante	1%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 1%

Docente tutor

## **DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS PATRIMONIALES**

El (Los) estudiante(s) egresado(s) Iliana Violeta Muñoz Montaña y Gabriela Denisse Macias Pinto, declara (mos) bajo juramento, que la autoría del presente proyecto de investigación EL JUEGO Y LA ENSEÑANZA DE SABERES ANCESTRALES DEL ECUADOR EN LOS NIÑOS DE CUATRO AÑOS DEL INSTITUTO “SEÑOR DE LA BUENA ESPERANZA” DE LA INICIAL 2 “B” DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL DEL PERIODO 2020- 2021, corresponde totalmente a el(los) suscrito(s) y me (nos) responsabilizo (amos) con los criterios y opiniones científicas que en el mismo se declaran, como producto de la investigación realizada. De la misma forma, cedo (emos) los derechos patrimoniales y de titularidad a la Universidad Laica VICENTE ROCAFUERTE de Guayaquil, según lo establece la normativa vigente.

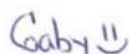


Autor(as)

Firma:

ILIANA VIOLETA MUÑOZ MONTAÑO

C.I. 0967560048



Firma:

GABRIELA DENISSE MACIAS PINTO

C.I. 0941657983

## **CERTIFICACIÓN DE ACEPTACIÓN DEL TUTOR**

En mi calidad de Tutor del Proyecto de Investigación **El juego y la enseñanza de saberes ancestrales del Ecuador en los niños de cuatro años del Instituto “Señor de la Buena Esperanza” de la inicial 2 “B” de la ciudad de Guayaquil del periodo 2020-2021**, designado(a) por el Consejo Directivo de la Facultad de Educación de la Universidad Laica VICENTE ROCAFUERTE de Guayaquil.

### **CERTIFICO:**

Haber dirigido, revisado y aprobado en todas sus partes el Proyecto de Investigación titulado: **EL JUEGO Y LA ENSEÑANZA DE SABERES ANCESTRALES DEL ECUADOR EN LOS NIÑOS DE CUATRO AÑOS DEL INSTITUTO “SEÑOR DE LA BUENA ESPERANZA” DE LA INICIAL 2 “B” DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL DEL PERIODO 2020-2021**, presentado por las estudiantes Iliana Violeta Muñoz Montaña y Gabriela Denisse Macias Pinto como requisito previo, para optar al Título de Licenciadas en ciencias de la Educación Inicial, encontrándose apto para su sustentación.



Firma:

PHD. MARGARITA LEÓN GARCÍA

C.C. 0960023711

## **AGRADECIMIENTO**

Primero le agradezco a Dios por permitirme culminar mi carrera con éxito, a la PHD. Margarita León García que nos acompañó en este proceso con gran paciencia y a todos los docentes que estuvieron guiándome y compartiendo su gran sabiduría desde primer semestre.

A mi compañera de tesis Gabriela Macías, por ser la persona que me motivaba a seguir para lograr culminar con éxito este proceso y construcción del camino hacia la docencia.

Iliana Violeta Muñoz Montaña

Quiero agradecer a Dios, a mi familia y pareja por permitirme la oportunidad de estudiar esta carrera que más amo, a la PHD. Margarita León García, que nos acompañó en gran parte de este proceso, también a mis demás docentes y maestras practicantes, ya que me enseñaron a crecer como estudiante y como profesional.

A mi amiga Iliana Muñoz que ha sido una gran motivación para superarme y me ha demostrado el verdadero valor de una compañera y una amiga, de todo corazón agradezco también a esas personas que he conocido en mi trayectoria y me han ayudado a crecer y madurar como persona.

Gabriela Denisse Macías Pinto

## **DEDICATORIA**

Este logro se lo dedico a mis padres y hermanos que son los pilares fundamentales de mi vida, ellos estuvieron y me apoyaron en todo el camino de mi carrera, ellos me daban fuerza cada vez que sentía que ya no podía más y hoy puedo decir que los esfuerzos que ellos realizaron por mí, yo se los compensaré con el doble del éxito para hacer que se sientan más orgullosos de mí.

Además, quiero plantear una dedicatoria muy especial para mis dos ángeles que me cuidan desde el cielo, mi tía y abuelita, mis guerreras, su mayor sueño era verme graduar del colegio y luego convertirme en una gran profesional. Ahora con la mano en el corazón puedo ver al cielo con una gran sonrisa para decirles: “lo logré” y espero que donde sea que se encuentren, estén muy orgullosas de lo que he logrado.

Iliana Violeta Muñoz Montaña

Dedico este proyecto a todas las personas que se están formando en la carrera de la educación, a mi familia quienes son los que me han apoyado en todo momento incondicionalmente, pero especialmente a mi papá que es el que más atento ha estado para que nada me llegue a faltar en mis estudios; también a mis abuelas en el cielo que han sido un ícono a seguir para mí. A mi tía Eleana que me contó lo maravilloso que fue estudiar educación parvularia y la universidad, motivo por cual decidí estudiar en la Laica.

También dedico esto a todas las personas que quieren iniciar en el mundo de la educación, diciéndoles que se les abrirán las puertas a unas de las carreras más maravillosas de todas, y que a pesar de los grandes retos que se les presentarán como se me presentaron a mí, lograrán salir adelante porque tendrán personas maravillosas que las acompañarán.

Gabriela Denisse Macías Pinto

# ÍNDICE GENERAL

## Contents

PORTADA.....	i
<b>REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA .....</b>	<b>ii</b>
CERTIFICADO DE ANTIPLAGIO ACADÉMICO .....	iii
DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS PATRIMONIALES..	iv
CERTIFICACIÓN DE ACEPTACIÓN DEL TUTOR .....	v
AGRADECIMIENTO .....	vi
DEDICATORIA .....	vii
INTRODUCCIÓN .....	1
CAPÍTULO I .....	3
DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN .....	3
1.1 Tema.....	3
1.2 Planteamiento del Problema.....	3
1.3 Formulación del Problema .....	5
1.4 Sistematización del Problema .....	5
1.5 Objetivo General .....	5
1.6 Objetivos Específicos.....	5
1.7 Justificación.....	6
1.8 Delimitación del Problema.....	7
1.9 Idea a Defender .....	8
1.10 Línea de Investigación Institucional/Facultad.....	8
CAPÍTULO II.....	9
MARCO TEÓRICO.....	9



2.1 Marco Teórico .....	9
2.1.1 Saberes ancestrales y sus características .....	12
2.1.2 Rescate de saberes ancestrales .....	13
2.1.2.1. El saber ancestral dentro de la educación .....	14
2.1.3. Saberes ancestrales y el juego .....	15
2.1.4.1 El juego .....	15
2.1.4.2 El juego y su importancia en el desarrollo infantil.....	16
2.1.4.2. El juego y sus características.....	18
2.1.4.3. El juego dentro de la educación .....	19
2.1.5. El juego tradicional .....	21
2.1.6. El juego como medio para la recuperación de los saberes ancestrales .....	22
2.2. Marco conceptual .....	23
2.3. Marco legal.....	24
CAPÍTULO III .....	27
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	27
3.1 Metodología .....	27
3.2 Tipo de investigación .....	27
3.3 Enfoque de la investigación .....	27
3.4 Técnica e instrumentos.....	28
3.5 Población y Muestra.....	28
3.6 Análisis de resultados.....	30
3.6.1. Análisis de la observación a clases. ....	30
3.6.2 Resultados de la entrevista al director.....	33

3.6.3. Resultados de las encuestas a padres de familia .....	35
CAPÍTULO IV.....	44
LA PROPUESTA .....	44
4.1. Título de la propuesta.....	44
4.2. Objetivo general .....	44
4.3. Objetivos Específicos.....	44
4.4. Esquema de la propuesta .....	45
4.5. Desarrollo de la propuesta.....	46
4.6. Beneficios de la propuesta.....	68
CONCLUSIONES .....	72
RECOMENDACIONES.....	73
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	74
ANEXOS: .....	80

INDICE DE TABLAS	Pág.
Tabla 1 Delimitación del problema.....	7
Tabla 2. Población y muestra.....	29
Tabla 3. Resultados globales de la observación a clases.....	30
Tabla 4. Importancia de la enseñanza de los saberes ancestrales para el adecuado aprendizaje de sus hijos.....	35
Tabla 5. Pertinencia del trabajo para la recuperación y enseñanza de los saberes ancestrales.....	36
Tabla 6. El juego debe ser usado por los docentes como una herramienta para la recuperación de los saberes ancestrales.....	37
Tabla 7. La docente se ocupa de la enseñanza de los saberes ancestrales .....	38
Tabla 8 La docente emplea juegos para la enseñanza de los saberes ancestrales .....	39
Tabla 9. Aprovechamiento de los juegos virtuales para enseñar los Saberes ancestrales en clases en la formación de los niños.....	40
Tabla 10. Necesidad de la inclusión de contenido educativo que se enfoque en la recuperación, y puesta en práctica de los saberes ancestrales como parte del aprendizaje del niño en la escuela.....	41
Tabla 11. Beneficios de la práctica de juegos tradicionales en la Formación de los niños.....	42
Tabla 12. Taller 1. Sensibilización sobre uso del juego para el rescate y aprendizaje de saberes ancestrales.....	49
Tabla 13. Taller 2. Preparación didáctica para el uso del juego en el rescate y transmisión de saberes ancestrales para niños de 4 años.....	51

INDICE DE FIGURAS	Pág.
Figura 1. Importancia de la enseñanza de los saberes ancestrales para el adecuado aprendizaje de sus hijos.....	35
Figura 2. Pertinencia del trabajo para la recuperación y enseñanza de los saberes ancestrales.....	36
Figura 3. El juego debe ser usado por los docentes como una herramienta para la recuperación de los saberes ancestrales.....	37
Figura 4. La docente se ocupa de la enseñanza de los saberes ancestrales .....	38
Figura 5. La docente emplea juegos para la enseñanza de los saberes ancestrales .....	39
Figura 6. Aprovechamiento de los juegos virtuales para enseñar los saberes ancestrales en clases en la formación de los niños.....	40
Figura 7. Necesidad de la inclusión de contenido educativo que se enfoque en la recuperación, y puesta en práctica de los saberes ancestrales como parte del aprendizaje del niño en la escuela.....	41
Figura 8. Beneficios de la práctica de juegos tradicionales en la formación de los niños.....	42
Figura 9. Esquema de la propuesta.....	45
Figura 10. Carátula de la propuesta.....	48

INDICE DE ANEXOS	Pág.
Anexo 1. Ficha de observación a clases.....	75
Anexo 2. Guía de Entrevista a directivo.....	77
Anexo 3. Cuestionario a padres de familia.....	78

## INTRODUCCIÓN

Los saberes ancestrales son considerados un tesoro para las distintas generaciones, ya que estas engloban todos los elementos relacionados con la identidad del país, como las tradiciones, leyendas, creencias, flora, fauna, gastronomía, costumbres y medicina. Por ende, se debe considerar muy importantes todas las acciones que se realizan para implementar su transmisión y aprendizaje, sobre todo desde los primeros niveles de estudio.

Sin embargo, en la actualidad, en algunos escenarios educativos, los conocimientos ancestrales han pasado a segundo plano, tanto en la vida diaria como en el ámbito educativo, lo que ha ocasionado desinterés en su aprendizaje y ejecución, considerando que los saberes ancestrales son la carta de presentación de la cultura de una nación hacia los demás países.

En este sentido se plantea que los saberes ancestrales han estado presentes a lo largo del tiempo, pero la adopción de nuevas culturas ha tenido un impacto negativo para la correcta preservación de los mismos, de tal manera que en algunos lugares han sido olvidados la mayoría de esos conocimientos.

Considerando lo anteriormente planteado, el presente proyecto de investigación tiene como propósito final, profundizar en el tema para describir las características que tiene el empleo del juego como vía para la enseñanza de saberes ancestrales del Ecuador en niños de 4 años en el Instituto “Señor de la Buena Esperanza” de la ciudad de Guayaquil

La estructura del informe final de investigación es la siguiente:

El primero capítulo denominado Diseño de la investigación, recoge el planteamiento y la formulación del problema dirigido a cómo emplean los docentes el juego libro para la enseñanza de saberes ancestrales en niños de Inicial. De acuerdo, se incluye su sistematización, los objetivos (general y específicos), la justificación de la investigación donde se resalta la importancia del tema, la delimitación del problema, idea a defender y línea de investigación de la facultad a la que tributa.

El segundo capítulo se denomina Marco Teórico, que está estructurado por el marco teórico referencial, el marco conceptual y el marco legal pertinente al tema de investigación. En este capítulo se recogen antecedentes recientes de estudios sobre el tema, se profundiza teóricamente en las variables y se declaran los principales documentos legales que justifican la realización del presente estudio.

El tercer capítulo contiene la metodología de investigación en la que se encuentra: tipo de investigación, enfoques, métodos, técnicas, instrumentos de investigación, población, muestra y análisis de resultados resultantes de la aplicación de los instrumentos. Se llega a conclusiones preliminares sobre la caracterización de la situación que existe en relación a la enseñanza de saberes ancestrales del país y las características que tiene el juego en dicha enseñanza, por los docentes de la muestra,

Finalmente, en el capítulo cuarto de la presente investigación se presenta la propuesta de talleres para docentes, Juego y *aprendo sobre saberes ancestrales*, que incluye dos talleres para docentes y seis actividades que permitirán capacitarse para la enseñanza y trasmisión de los saberes ancestrales por medio del juego, a niños de 4 años de edad.

La tesis cierra con las conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas y anexos.

# CAPÍTULO I

## DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

### 1.1 Tema

El juego para la enseñanza de saberes ancestrales del Ecuador en los niños de cuatro años de Inicial 2 del Instituto “Señor de la Buena Esperanza” de la ciudad de Guayaquil del periodo 2020-2021.

### 1.2 Planteamiento del Problema

A nivel mundial, muchos países conservan comunidades originarias donde el saber ancestral se conserva como una forma de vivir y convivir. Sin embargo, la entrada o asimilación de otras culturas, atenta contra dicha conservación. Por ejemplo, en América del Sur, en Brasil aún existe una comunidad indígena reconocida como los Sateré Mawé, Por medio de una entrevista realizada por el periodista Frank Cuesta en su programa Wild Frank (Cuesta, 2021), se conoció que, la adaptación de costumbres de otros lugares, ha afectado considerablemente la trasmisión de sus propias tradiciones, por ende, las nuevas generaciones no conocen o conocen muy poco, la importancia del aprendizaje de los mismos.

Con el avance de la industria cultural y la globalización, se ha generado una creciente pérdida de conocimientos ancestrales en países de esta región, como Perú y Ecuador, donde la presencia indígena es más notoria. La disminución de estos conocimientos ancestrales ha ido en aumento a través del tiempo y en la actualidad, esta situación se ha hecho mayor, generando un desconocimiento de la propia cultura donde la disminución de estos conocimientos pueda llegar a representar la desaparición de la identidad cultural y con ello, la riqueza representativa de cada cultura. Por lo que es necesario “Rescatar la historia, memoria y conocimientos ancestrales, como un espacio para el reconocimiento de la identidad, que se extiende a lo universal”. (Quiroz, 2018, pág. p.1)

La identidad cultural lleva a la presentación de cada país en diferentes partes del mundo, por lo que se crea un enriquecedor intercambio de interculturalidad que genera aprendizaje a todos los involucrados dentro de su proceso.

En el contexto ecuatoriano, la cultura se ha visto gravemente afectada por la llegada de nuevas tendencias, lo que ha ocasionado la adaptación de nuevos comportamientos e ideologías generando que los pueblos del Ecuador, pierdan muchos de sus saberes en la nueva generación. “Se presenta en las generaciones jóvenes, con una pérdida del saber ancestral, acompañada de un cambio en los patrones de alimentación, medicina, vestimenta y vivienda, así como en su cosmovisión”. (Valarezo & et.al., 2017, pág. 29)

En Ecuador, a pesar de existir decretos que impulsan la preservación de los saberes ancestrales, existe un nivel bajo en su difusión, de tal manera que algunas escuelas en determinados sectores, mantienen viva la cultura y los saberes ancestrales que predominan en su región, representando esto un porcentaje insuficiente de estos saberes a nivel nacional, reflejando así que estas enseñanzas se mantienen vivas, pero débiles en comparación con el nivel que se desea tener.

La formación de todos los docentes para la educación y enseñanza de los saberes ancestrales, es una necesidad en estos pueblos, cuya cultura de origen es necesario preservar. Como señalan Aguado, Gil, & Mata, (2020), “La formación del profesorado en educación intercultural implica que el profesor se forme mediante un currículo que adopte un enfoque intercultural en sus objetivos, procesos y contenidos”. (p.282)

El análisis anterior ha servido de base para centrar la atención en el tema planteado y su manifestación en la institución de Educación Básica Particular “Señor de la Buena Esperanza”. En la observación exploratoria realizada, se observa poco conocimiento e implementación de los saberes ancestrales por parte de los docentes en el proceso de enseñanza- aprendizaje de los niños. Derivado de esta situación, los niños no sienten interés por el tema. Por otra parte, dadas las condiciones actuales de enseñanza virtual casi totalmente, el uso de la tecnología ha reemplazado los momentos de juego, por ende, se ha podido evidenciar que se ha afectado el conocimiento de los niños en relación a su cultura y el desplazamiento del juego por actividades tecnológicas.

Ello llevó a las autoras a profundizar en la forma en que el juego puede incidir en la enseñanza de los saberes ancestrales, considerando el juego como el principal método de enseñanza-aprendizaje en las edades entre 0 y 6 años y una vía de potenciación de la enseñanza de los saberes ancestrales en estos infantes. Por ello, se indagó esencialmente



en las características que tiene en juego como estimulador del conocimiento de los saberes ancestrales. Así se formula el siguiente problema de investigación:

### **1.3 Formulación del Problema**

¿Cómo emplean los docentes el juego para la enseñanza de saberes ancestrales del Ecuador en los niños de cuatro años de inicial 2 de la Educación Básica Particular “Señor de la Buena Esperanza” de la ciudad de Guayaquil del periodo 2020-2021?

### **1.4 Sistematización del Problema**

- ¿Qué es el juego?
- ¿Cuál es la importancia del juego?
- ¿Por qué es importante implementar el juego en el aprendizaje de los niños
- ¿Qué son los saberes ancestrales?
- ¿Cuál es la importancia de los saberes ancestrales?
- ¿Cuáles son los beneficios de los saberes ancestrales?
- ¿Porque es importante implementar los saberes ancestrales en la escuela?
- ¿Cómo influye el juego en la enseñanza de saberes ancestrales?
- ¿Cómo los saberes ancestrales forman la identidad cultural en los niños?

### **1.5 Objetivo General**

Analizar las características que tiene el empleo del juego en la enseñanza de saberes ancestrales en los niños de 4 años de inicial 2 “B” de la Escuela de Educación Básica Particular “Señor de la Buena Esperanza”.

### **1.6 Objetivos Específicos**

1. Identificar los fundamentos teóricos que sustentan el empleo del juego y la enseñanza de saberes ancestrales, así como su relación e importancia en la primera infancia.
2. Caracterizar situación que se presenta en el empleo del juego en la enseñanza de saberes ancestrales en los niños de inicial 2 “B” de la Educación Básica Particular “Señor de la Buena Esperanza,
3. Elaborar talleres para docentes, dirigidos al empleo de juegos para la enseñanza de los saberes ancestrales del Ecuador con niños de inicial 2 “B” de la Escuela de Educación Básica Particular “Señor de la Buena Esperanza.

## **1.7 Justificación**

La presente investigación se plantea reflexionar en torno a que los saberes ancestrales y su enseñanza, se han visto afectados con el paso del tiempo, en lo que indudablemente han influido las nuevas tecnologías de la información dentro de las instituciones educativas, y la disminución del juego como una vía importante para su apropiación, teniendo en cuenta que los saberes ancestrales influyen dentro de la formación de la identidad cultural de una comunidad.

Hoy en día la frecuencia con que se enseñan los saberes ancestrales para la educación inicial se ha disminuido debido a los factores que se señalan en la presente investigación; por ende, la presente investigación se centra en la contribución al rescate de la cultura tradicional por medio de los saberes ancestrales vinculado a la actividad de juego en clases.

De tal manera se plantea que el juego es una actividad que puede dinamizar la enseñanza de los saberes ancestrales, ya que se considera que el juego es una estrategia óptima para la enseñanza y aprendizaje en los niños dentro de la educación inicial. (Sarlé, 2006) plantea que la actividad del juego permite obtener el interés de los sujetos en los primeros años de enseñanza porque su esquema genera interés dentro del individuo, por esta razón se busca validar por medio de la presente investigación que, dentro de las primeras etapas de educación inicial, el juego implica mucha más atención y por lo consiguiente, se puede determinar que sea una herramienta útil y efectiva para la enseñanza de los saberes ancestrales.

Cabe recalcar que, mediante este proyecto de investigación, también se pretende dar a conocer la importancia que tiene, mantener y conservar los saberes a través de juegos tradicionales. Según Bañeres, Bishop, Cardona, & Garaigordobil, (2008)

El juego popular y el tradicional, son aquellos juegos que hace muchos años que se juega, a los que ya jugaban nuestros abuelos y que casi no han cambiado. Se transmiten de generación en generación. Cuando es necesario el objeto material que se utiliza para desarrollar el juego lo construyen los propios jugadores y jugadores, normalmente con objetos de la naturaleza o materiales comunes pueden ser reciclados-. No tienen reglas fijas, interviene el consenso entre las

personas que jugaran a la hora de definir la extensión temporal y espacial, así como los objetivos del juego. (p.26)

Para realizar la presente investigación se cuenta con la autorización escrita de los directivos de la institución de Educación Básica Particular “Señor de la Buena Esperanza” y se han programado los costos económicos de la misma que correrán por cuenta de los investigadores.

### 1.8 Delimitación del Problema

El presente proyecto se desarrolló en la Unidad Educativa Particular “Señor de la Buena Esperanza”, ubicada en la ciudad de Guayaquil en la Parroquia Febres Cordero, la comunidad que asiste a la institución, posee un nivel socioeconómico medio; los docentes se encuentran entre las edades de 20 a 50 años. En ella participan un directivo, docentes y padres de familia de los niños de Educación Inicial 2 “B” y se realizó en el año lectivo 2020-2021.

**Tabla 1. Delimitación del problema**

<b>Delimitación de la información</b>	
Campo	Educación
Área	Educación Inicial
Tiempo	6 meses
Lugar	Educación Básica Particular “Señor de la Buena Esperanza”
Tipo de investigación	Descriptiva, de campo
Periodo de investigación	2020- 2021
Unidad de análisis	Niños de 4 años, sus docentes y padres
Responsables	Iliana Violeta Muñoz Montaña Gabriela Denisse Macias Pinto

**Fuente: Unidad Educativa “Señor de la Buena Esperanza”**

**Elaborado por: Muñoz y Macías, 2021**

## **1.9 Idea a Defender**

El juego es un método importante que contribuye de forma positiva en la enseñanza de saberes ancestrales del Ecuador, sin embargo, no siempre se emplea de forma adecuada por lo docentes que imparten clases a los niños de cuatro años del Instituto “Señor de la Buena Esperanza” de la inicial 2 “B” de la ciudad de Guayaquil del periodo 2020-2021.

## **1.10 Línea de Investigación Institucional/Facultad.**

El trabajo de investigación *El juego y la enseñanza de saberes ancestrales del Ecuador en los niños de cuatro años*, tiene un enfoque en la recuperación de los saberes ancestrales mediante el juego, está enmarcada en la línea de investigación de la Facultad de Educación de la Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil, Formación integral, atención a la diversidad y educación inclusiva; con la línea de la facultad de Educación, Inclusión social educativa, atención a la diversidad y la sub línea Desarrollo de la infancia, adolescencia y juventud.

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1 Marco Teórico

En la actualidad, diversos estudios sobre el juego y los saberes ancestrales demuestran que es un tema con gran relevancia, que permite establecer debates e intercambios de opiniones que son de carácter necesario para preparar a los docentes sobre la incidencia que estos tienen en la formación de la identidad cultural en los niños.

En Perú se realizó un estudio titulado *Saberes ancestrales indígenas: una cosmovisión transdisciplinaria*, donde Suárez & Rodríguez, (2018) señalan que los saberes ancestrales indígenas evocan

una forma peculiar y autóctona de hacer cada práctica de estas culturas, inspiradas por el profundo amor por la tierra, la naturaleza y por cada uno de los elementos que la conforman, así como sus creencias, rituales y muestras de todo lo que han recogido sobre su paso por la tierra en el cumplimiento de su ciclo de vida. El autor expresa que es importante conocer y poner en práctica los saberes ancestrales, ya que permite aprender varios puntos importantes para el correcto aprendizaje de la cultura. (p. 72)

La importancia que tiene la conceptualización del juego y sus antecedentes en estudios previos es esencial para entender el papel que desarrolla el juego dentro de las actividades académicas; estos sirven de herramientas de aprendizaje para los individuos y resalta la importancia del juego en las actividades didácticas y de enseñanza.

En España, se realizó la investigación *Juegos para enseñar la naturaleza del conocimiento científico y tecnológico* por Vásquez & Manassero, (2017) quienes detallan que “La importancia del impacto motivacional de los juegos surge de varios factores. El más general es la recompensa benéfica inmediata de los participantes a través del entretenimiento y la diversión por el simple hecho de jugar”. (p.150)

Por lo que es importante destacar que los juegos ayudan y se complementan con los procesos de aprendizaje, a través de los diversos factores que surgen con ellos, como son el intercambio de conocimientos a través del entretenimiento y diversión de los participantes.

Dentro del contexto latinoamericano hay antecedentes investigativos que complementan la presente investigación en el que se detallan la importancia del juego en el contexto académico, por lo que su contenido va apegado a los fines de la presente investigación.

En Colombia se encuentra el artículo *La enseñanza por medio del juego para un mejor aprendizaje* de Morales & Urrego, (2017) quienes denotan que “al jugar, el estudiante retroalimenta el contenido orientado por el docente, comprendiéndolo por sí mismo y llevándolo a la práctica, ya que lo convierte en aprendizaje significativo”. (p.10)

Es así que el juego orientado de manera correcta por el docente hacia los educandos, se convierte en una herramienta de retroalimentación con el estudiante por sus diversos factores de interés que se genera en los niños, logrando conectar el conocimiento y el aprendizaje de nuevos contenidos.

Según Soruco (2017), Colombia es un país ancestral, el 30 por ciento del territorio está habitado por comunidades indígenas que cuentan con un legado imprescindible de la cultura y orígenes. Por ello, la Fundación Sura realizó una investigación antropológica y sociológica de dichas comunidades que, dio origen a su propuesta educativa Sabiduría Ancestral Indígena-SAI- que busca educar a los niños y jóvenes del país en sus saberes, prácticas y valores para rescatar su memoria cultural.

En el contexto local se han desarrollado investigaciones dentro de la comunidad académica que impulsan y sustentan el motivo de la presente investigación, y es que Ecuador también es un país con fuerte ancestralidad. Por lo que se detallan a continuación esos estudios, vinculados al tema del juego.

Un trabajo de interés para el presente estudio es el de Gonzabay, (2018), titulado *Rescate de saberes ancestrales por medio de actividades lúdicas en busca del desarrollo integral del niño*, realizado en la Universidad de Machala, Ecuador. En este trabajo la autora resalta que:

Los saberes ancestrales que deben ser incorporados a la escuela como una educación para la vida, en donde al niño se le enseñe a amar, respetar,

tolerar y respetar todo aquello que le ofrece identidad propia que es algo que se está perdiendo ya que se está imitando ideas y costumbres ajenas a nuestros antepasados, nuestros ancestros que a su manera tienen mucho que enseñarnos. (p. 10)

Según detalla (Ozaeta & Caycedo , 2020) en su artículo *El juego en el desempeño ocupacional de los niños con déficit intelectual moderado*, “Mediante juegos que sean específicamente educativos los niños se interesan por la actividad y mediante esta logran adquirir nuevos aprendizajes para el desenvolvimiento de una mejor calidad de vida siendo capaces de aprender y jugar a la vez”. (p. 9) Por lo que el desarrollo del juego dentro del proceso de aprendizaje es primordial para el proceso de adquisición de conocimientos.

De tal manera los niños demuestran interés mediante el uso del juego, por lo que adquieren aprendizajes de una manera entretenida y con interés para ellos, lo que logra que se desenvuelvan mejor y amplíen sus capacidades.

Otro trabajo de interés es el de Andrade (2020) quien en su artículo *El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial*, plantea lo siguiente:

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. (p. 134)

Este mismo autor resalta que los niños toman el juego como parte de sí, puesto que es en lo que enfocan su atención dentro de los primeros años de formación, Y al plantear el juego como parte de los procesos de enseñanza, se contribuye a que su desarrollo aumente mediante el empleo del juego dentro de los procesos de enseñanza.

(Kamii & DeVries, 1988 citados por Moreano 2020) detallan que el juego, “Es la base más importante para consolidar las relaciones con sus pares en toda la etapa infantil. Un juego que proporcione a los niños algo interesante y estimulante los lleva a actividades mentales complejas; por lo tanto, los niños pequeños casi siempre aprenden más en juegos colectivos que con lecciones o ejercicios. (p. 1) De tal manera se recoge que

los juegos ofrecen al niño en sus primeras fases de aprendizaje una capacidad de manera dinámica para que puedan desarrollar sus aptitudes y puedan obtener conocimientos nuevos en comparación con la instrucción formal.

Un ejemplo de trabajos investigativos comunitarios que se realizan en torno a los saberes ancestrales es el de Trujillo (2020) quien trabaja en El proyecto SUMAK RURAY que se enfoca en la revalorización de saberes ancestrales, vinculándose con diversas asociaciones interculturales, con la docencia y la investigación, de lo que se infiere que en la actualidad se están realizando varios proyectos en los cuales los principales objetivos son la recuperación, conservación y aprendizaje de saberes ancestrales a nivel de educación.

### 2.1.1 Saberes ancestrales y sus características

Los saberes ancestrales son enseñanzas tradicionales que fueron puestos en práctica por los ancestros y que se transmiten a futuras generaciones, tomando en cuenta los puntos importantes de cada ámbito que se desarrolle como lo son las medicinas, juegos, gastronomía, flora, fauna, cultura y tradiciones.

Según (Olivé, 2017 ), los conocimientos tradicionales se pueden entender como aquellos conocimientos que han sido generados, preservados, aplicados y utilizados por comunidades y pueblos tradicionales, como los grupos indígenas de América Latina, que constituyen una parte medular de las culturas de dichos pueblos, y tienen un enorme potencial para la comprensión y resolución de diferentes problemas sociales y ambientales. (s/p)

Ecuador, es uno de los países en esta situación, por lo que busca el rescate de los saberes ancestrales; pero las crisis de todo tipo a lo largo de los años, siguen de manera paulatina quebrando las acciones que se realizan entre los equipos interesados en el tema, por lo que se hace necesario unir fuerzas.

Noreña (2018) comenta que “las manifestaciones culturales como la lengua, las tradiciones, el territorio, la organización social y los conocimientos sobre la naturaleza y el universo siguen siendo parte esencial de la humanidad”. (p.91)

La cita anteriormente presentada indica la importancia de las manifestaciones culturales basándose en las acciones o enseñanzas que expresa cada pueblo, región o país donde se evidencian las diversas tradiciones que se mantienen en varios lugares, además



de referirse a la diversidad de lenguas que pueden existir en los pueblos indígenas, por ende, se considera una clara manifestación de su cultura y transmisión de sus conocimientos.

La transmisión de conocimientos contenidos en los saberes ancestrales se centra en los aprendizajes artesanales que se relacionan más con el convivir y conocer la cultura del país, permitiendo que las nuevas generaciones puedan aprenderlas de manera adecuada y de esta manera, el resultado será, que con el pasar del tiempo no se pierdan detalles importantes de las tradiciones y costumbres.

Según Jamiroy (2017), “Los sabedores mediante la comunicación de sus conocimientos tradicionales desarrollan su compromiso social de proteger la identidad asignada” (p.65). La cita planteada refleja que mientras más se conozca y se aprendan los saberes ancestrales, se logrará que las nuevas generaciones noten la importancia de su transmisión, preservación y rescate.

### 2.1.2 Rescate de saberes ancestrales

La importancia del rescate de los saberes ancestrales está dirigido a traer al presente cultural, el pasado. Manco (2019) expresa que “sin darnos cuenta se estaba perdiendo nuestra cultura, pero hoy está en nuestras manos rescatarla y pasarla de generación en generación”. (p. 1) El autor valora como mientras más pasa el tiempo, varias tradiciones se van olvidando, por lo que es necesario que los adultos conocedores del tema, ayuden a su recuperación y transmisión en la actualidad, tanto en el ámbito escolar como social.

En el rescate de los saberes ancestrales, el rol del docente es ser creador, innovador, creativo y sobre todo guía, de tal forma que también se pide su ayuda e intervención como transmisores de enseñanza-aprendizaje. Es aquí donde se puede expresar que, por medio de adecuaciones curriculares, se puede dirigir un tiempo específico al trabajo con saberes ancestrales, se puede trabajar por el rescate de estos, aunque no estén directamente relacionados con el contenido del currículo.

Por eso Campaña (2016) dice “No hace falta suscribir ningún documento, para que el Ministerio de Educación asegure el cumplimiento del derecho a la educación de niños y niñas de los pueblos y nacionalidades indígenas, respetando su lengua y sabiduría ancestrales”. (p. 01) De esta forma se puede analizar, cuál sería la mejor manera o estrategia de integrar los saberes ancestrales a las aulas de clase de manera oportuna.

#### 2.1.2.1. El saber ancestral dentro de la educación

Es bien entendido que a pesar de que los saberes ancestrales forman parte de la identidad cultural y que, a pesar de su transmisión en distintas generaciones, debido a la riqueza pluricultural que posee el país, este no siempre ha estado presente en los currículos de educación, pasando a ser solo una enseñanza superficial para la realización de eventos escolares, tomando su importancia como un simple folklore, ocasionando una creciente preocupación para su conservación.

Mantener la cultura de cada nación es un esfuerzo que va más allá de la voluntad de la comunidad, las intenciones de sus miembros y del propio país. En algunos casos, la educación es responsable de debilitar la visión del mundo de las personas, su conocimiento e incluso su comportamiento social. Por tanto, es imposible mantener una visión pura de la cultura actual, es decir, es necesario comprender muchos procesos de vida en campos como la fe, la alimentación, el vestido, la salud y la vivienda.

Por tanto, se entiende que una educación intercultural es el camino de la mano de la aplicación de modelos de sistemas educativos bilingües transculturales. Es por esto, que el Ministerio de Educación ecuatoriano, como respuesta a esta problemática, ha comenzado un plan de conservación de los saberes ancestrales, mediante su incorporación en el sistema educativo, implementando políticas como la Guardiana de las Lenguas, que pretende revitalizar la enseñanza de las lenguas nativas de las culturas ecuatorianas, portando con el cumplimiento de los objetivos del régimen de desarrollo previsto en la Constitución de la República (Asamblea Constituyente, 2008) y en el Plan Nacional de Desarrollo (Senplades, 2017-2021), y contribuyendo al conocimiento, preservación y enriquecimiento de los saberes ancestrales y de la cultura nacional ecuatoriana.

Al mismo tiempo busca que la educación permita analizar el origen, evolución y desarrollo de diversas culturas indígenas antes y después de los incas, así como el desarrollo de la colonia y república. De acuerdo con lo anterior, se retoma lo planteado por Sánchez & Rhea (2020), quienes consideran que existen diferentes formas de exclusión entre los estudiantes, donde algunos se enfrenten a perturbaciones culturales y se deben buscar niveles de desarrollo académico para la enseñanza de estos saberes, lo que conduce al fortalecimiento del proceso de integración cultural.

### 2.1.3. Saberes ancestrales y el juego

Del análisis que se ha presentado, se puede relacionar el juego como estrategia de integración de los saberes ancestrales, dando énfasis en que por medio de este método de enseñanza- aprendizaje, se puede aplicar el juego de roles, exploración y creación, se puede despertar el interés y curiosidad de los estudiantes hacia el tema de su cultura y conocimientos ancestrales. Es necesario conocer la importancia de los juegos y los juegos tradicionales, como mecanismo de valoración cultural y fortalecimiento de las relaciones sociales.

Por ende, el juego es una estrategia muy poderosa para lograr un aprendizaje significativo, guiando a los alumnos para que conozcan y valoren su identidad cultural, que se plantea como la carta de presentación de cada país.

#### 2.1.4.1 El juego

El juego es toda aquella actividad que se compone de experiencias, conocimientos, creatividad, imaginación, vivencias en un contexto lúdico, contribuyendo a la formación integral del ser humano. Según García (2013), “el juego es una necesidad vital, contribuye al equilibrio humano, y a la vez es una actividad exploradora donde por su aventura nacen ciertas experiencias”. (p. 187) Expresando de esta manera, que el juego es un elemento vital con el que el ser humano da sus primeros conocimientos hacia el mundo, abre las puertas a la comunicación, a lo social y al desarrollo a lo largo de la vida.

Según lo que se aprecia en (Mendoza, Tartu, & Lara, 2017). “Los juegos son considerados como actividades placenteras y agradables que aportan al desarrollo integral, logrando una activación física y mental para que el niño trabaje en conjunto aprendiendo de su propia experiencia.” Por lo que, a nivel mundial, dentro de la educación inicial, el juego va acompañado del desarrollo integral de los niños menores y se deben potenciar sus capacidades para que aprendan y mejoren su personalidad a través de experiencias significativas y oportunas.

Según Piaget citado por Cumandá (2013) “El juego es la forma que encuentra el niño para ser partícipe del medio que le rodea, comprenderlo y asimilar mejor la realidad”. (p. 33). Por lo que niño de esta edad buscará naturalmente explorar, probar, divertirse y crear, mediante actividades que les permitan interactuar con otros; es por esto que los espacios educativos deben estar ambientados para diversas actividades incluido el juego según los propios intereses de estos.

#### 2.1.4.2 El juego y su importancia en el desarrollo infantil

El juego toma un papel de alta importancia dentro del desarrollo del niño, como facilitador del aprendizaje, debido a la alta influencia e impacto que este tiene en el desarrollo motor, cognitivo y social de cada uno; por lo cual resulta indispensable para la formación como persona y para su comprensión hacia el mundo que le rodea.

Aunque los juegos son actividades de entretenimiento, deben estar estrechamente vinculados con el conocimiento de la vida y comprender el desarrollo físico y mental atendiendo a las siguientes características: El juego en los niños: (Gómez, 2018)

- Es la base de la cultura;
- Exige una participación activa del niño;
- Se conecta con su cultura;
- Fomenta y enriquece la creatividad y el autoaprendizaje;
- Desarrolla la observación, asimilación y comprensión;
- Permite desarrollar la estructura del yo;
- Desarrollar las habilidades de comunicación, de afectividad y socialización.

El juego es un elemento muy importante en la Educación Infantil porque promueve el desarrollo integral de los más pequeños ayudándoles a conocerse a sí mismo y al mundo que les rodea. Sin embargo, no existe una única forma de pensar acerca de este, sino que se encuentran diversas opiniones entre los diferentes autores y la forma de llevar a cabo el juego en los maestros. Sin el juego, el niño no puede desarrollar su creatividad, su imaginación, su afectividad, su socialización, su espíritu constructivo, su capacidad crítica y su capacidad de comunicación y sistematización. (Ruiz, 2017, págs. p,2)

Dentro del juego se desarrolla el ámbito social y comunicacional, debido a que su desarrollo se da a partir del contexto del infante, debido a que aprende y establece reglas, establece relaciones sociales, plantea y resuelve problemas propios de su edad, expresa emociones, fomenta a la construcción de una personalidad y a la construcción de expresiones de comunicación tomados de los adultos como de otros niños que le rodean, a la vez que le permite el encontrar un lugar en el mundo social.

También vinculado al juego se encuentra el desarrollo afectivo, que tienen un papel e importancia dentro de la vivencias y aprendizajes sobre los sentimientos y emociones humanas mediante este medio, ayudando a que el niño aprenda a diferenciar tanto las emociones positivas como negativas, a dar una solución a los conflictos que se pueden presentar, al reconocimiento de sus propias emociones, a la creación de vínculos afectivos tanto en los niños como en los adultos y al conocimiento de los demás y a sí mismo.

El juego dentro de la formación, desarrollo y crecimiento, de todo niño es de suma importancia ya que, con ello, obtienen conocimientos y competencias, otorgados a través de la exploración, socialización, la actividad física, mental y verbal.

Se debe destacar que a pesar de su importancia el juego no es muy bien visto debido a ideales creados por educadores tradicionalista o padres de familia, que afirman que el juego solo es utilizado como una quema de tiempo que imposibilita que se enseñe realmente un “verdadero aprendizaje”. Otros de los factores que ha desfavorecido la importancia del juego para el aprendizaje activo del niño, es la libertad limitada dentro del juego del niño y falta de capacitación profesional de los maestros centrada en el aprendizaje a través del juego.

#### 2.1.4.2. El juego y sus características

El juego no solo es una actividad libre y espontánea, es una actividad llena de significados dentro de la vida de todo niño, se caracteriza por ser universal dentro de las distintas sociedades, por estar siempre presente dentro de la humanidad y evolucionar según la edad de los jugadores. Dentro de la educación inicial el juego toma las siguientes características: (Gutiérrez 2018, p. 14).

- Ser divertido, intrínseco, motivante.
- No tiene finalidades extrínsecas.
- Es voluntario y espontáneo.
- No es obligatorio.
- Implica la participación activa.
- Es expresivo, espontáneo, comparativo y repetitivo.
- Es interactivo y dinámico.
- Contiene reglas.
- Fomenta la imaginación y creatividad.
- Favorece a la motricidad.
- Establece desafíos.
- Es libre y espontáneo.
- Tiene carácter de incierto.
- Es una actividad convencional.
- Integran al niño y al adulto en un mismo momento de juego.
- Es placentero.
- Reafirma a la personalidad y a la autoestima.
- Construcción de una vía de aprendizaje.

El juego también se caracteriza por el desarrollo dentro de la integración del mundo social y sobre sí mismo. Según Pugmire citado por Leyva (2011)

El juego es tan necesario para el pleno desarrollo del cuerpo, el intelecto y la personalidad del niño como lo son, la comida, la vivienda, el vestido, el aire fresco, el ejercicio, el descanso y la prevención de enfermedades y accidentes para su existencia efectiva y prolongada como ser humano” (p.

19).

Por lo que las características que se pueden presentar en el juego con relación a la formación del infante para el mundo y si mismo son: (El juego en el desarrollo infantil s/f).

- La experimentación y convivencia con personas u objetos.
- Aprender sobre las causas y efectos.
- La resolución de problemáticas.
- El almacenamiento de información aprendida.
- La construcción de un vocabulario.
- Aprender a manejar y reconocer emociones propias y de los demás.
- Adaptarse a los hábitos culturales.
- Incremento de ideas positivas.

#### 2.1.4.3. El juego dentro de la educación

El juego dentro de la educación inicial tiene un papel importante, ya que es el promovedor y facilitador del aprendizaje, la curiosidad y autonomía en los niños sobre el mundo que lo rodea junto a la compañía del docente guía y de los agentes educativos, donde su valor psicopedagógico permite un armonioso crecimiento del cuerpo, la inteligencia, la afectividad, la creatividad y la sociabilidad. Según Moreno 2008, citado por Leyva (2011), el juego es:

clave para el desarrollo de la personalidad del niño en todas sus facetas, puede tener un fin en sí mismo, como ser medio para la adquisición de los aprendizajes y puede darse de forma espontánea y voluntaria, como darse de forma organizada siempre que se respete el principio de la motivación” (p. 8).

Por lo que, dentro de la educación, se debe mantener el espíritu de exploración, la espontaneidad y el deseo de encontrar soluciones y respuestas a las problemáticas cotidianas mediante el jugar, para que el niño no pierda el interés y deseo de aprender cada día más. Tomando en cuenta que el juego es una de las actividades de carácter dinamizador y potenciador, que más divierte e interesa a los niños, constituye dentro de

la educación un elemento fundamental para el aprendizaje y desarrollo de los ámbitos, volviéndose una estrategia muy útil didácticamente para los docentes dentro de la educación inicial, debido a que este permite lograr de manera significativa los objetivos trazados en los procesos de aprendizaje trazados en el plan de estudio. Para Andrade (2020):

Existe un estrecho vínculo entre el juego y un correcto aprendizaje, ya que se sientan las bases para el éxito académico posterior en la lectura y escritura y provee las experiencias reales con materiales de la vida diaria que ayudan a los niños al desarrollo de conceptos científicos y matemáticos, el juego es crucial para el desarrollo de la imaginación y la creatividad para solucionar problemas. (p. 6)

La relación del juego con el contexto educativo y el aprendizaje, se constituye en un trabajo esencial y fundamental del docente dentro de la educación inicial, debido a que llevan la realización de planeaciones y estructuraciones para definir los objetivos o metas a alcanzar, los materiales, plantear estrategias y especificar los resultados obtenidos, todo con el fin de favorecer el aprendizaje y desarrollo de los niños.

Por lo que el docente en el empleo del juego, debe tener creatividad, imaginación, conocer las habilidades y limitaciones de sus estudiantes, tener sensibilidad, capacidad observadora, intervenir en momentos necesarios para mantener el interés del niño en el juego y la de indicar direcciones para conducir armónicamente el juego, evitando de dicha manera, problemas futuros y teniendo en cuenta los aprendizajes adquiridos a través del juego.

Los niños necesitan ejercicio constante desde el nacimiento y este es la fuente del entretenimiento como actividad muy satisfactoria y una de las estrategias que puede usar el docente para que los estudiantes ganen autonomía e independencia ya sea individualmente o en grupos. (Andrade 2020) Sin embargo, en muchos casos, se ve que el juego es una actividad reservada al descanso, sin tener en cuenta que los juegos promueven el desarrollo y aprendizaje de estructuras implicadas en el desarrollo. Además, los juegos son una excelente actividad que hace posible el aprendizaje. Por otro lado, los recursos para las actividades de juego pueden ir desde la implementación de materiales reciclables, juegos tradicionales y se considera que son fundamentales en el



aprendizaje.

El juego es uno de los mejores aliados para la educación, debido a que se aprende desde las primeras etapas de vida y posee un carácter motivante, divertido, autónomo, creativo, estimulante e investigativo, mediante la adquisición de nuevas experiencias. Machuca y Martínez (2004) citados por (Melo & Hernández, 2014) manifiestan que "precisamente, por ser el juego una práctica tan rigurosa en la que se aprende vivencialmente y en comunidad, se ha de considerar el método maestro de toda educación" (p. 31). Por lo que el docente nunca debe de olvidar su papel como educador y especialmente que jugando se aprende en todos los campos del saber en cualquier etapa de la vida del ser humano.

#### 2.1.5. El juego tradicional

Los juegos tradicionales, generalmente, son enseñados de manera oral a través de las distintas generaciones. Estos juegos a pesar que han sufrido algunos cambios por las nuevas tendencias, aun presentan su esencia original. Estos juegos se encuentran en todas las partes del mundo, donde en cada sociedad su variación es diferente, debido a que suele poseer características de la cultura misma y mediante el aprendizaje de lo histórico-socio-cultural se puede entender la historia de las demás culturas como la propia.

Azas, citado por Sailema & Sailema (2018), plantean que:

el juego es como un método de enseñanza, es muy antiguo, era utilizado en la comunidad primitiva de manera empírica en el desarrollo de habilidades en los niños, niñas y jóvenes. Que aprendían de mayores las formas de cazar, cultivar y otras actividades que se transmitían de generación en generación. (p.33)

Según (Bañeres et al. 2008,) el juego popular y el tradicional, son:

aquellos juegos que hace muchos años que se juegan, a los que ya jugaban nuestros abuelos y que casi no han cambiado. Se transmiten de generación en generación. Cuando es necesario el objeto material que se utiliza para desarrollar el juego lo construyen los propios jugadores y jugadores, normalmente con objetos de la naturaleza o materiales comunes – pueden ser reciclados-. No tienen unas reglas fijas, interviene el consenso entre las personas que jugaran a la hora de definir la extensión temporal y espacial, así como los objetivos del juego”

(p.116).

El juego tradicional se caracteriza por ser un medio para el fomento del trabajo en equipo y la mejora de la armonía dentro de una comunidad, por poseer creatividad y buena alegría. Otras características que podemos resaltar sobre el juego son: (Aguilar y Paz 2019).

- Se presenta de manera de rimas, cuentos, juguetes.
- Responde a necesidades básicas.
- Tiene reglas de fácil comprensión como memorización.
- No requiere de materiales costosos.
- Utiliza materiales mismos del ambiente.
- Fomenta a la enseñanza cultura y tradicional.
- Son compatibles.
- Se puede desarrollar en cualquier momento, lugar y tiempo. (p.56)

#### 2.1.6. El juego como medio para la recuperación de los saberes ancestrales

Actualmente los juegos tradicionales están pasando por un alto riesgo debido a la llegada de nuevas tecnologías innovadoras dentro de la vida cotidiana de las personas, por lo que su riesgo de quedar en el olvido y perder esa esencia cultural que representa a los ancestros, es actualmente preocupante. Por lo que muchas entidades culturales mediante eventos, buscan, mantener viva nuestra tradición, especialmente en las ciudades grandes e industrializadas, donde se ha demostrado que la pérdida de estas tradiciones es aún mayor.

La cultura ecuatoriana posee una riqueza ancestral muy destacable en ámbitos como la danza, medicina, música, gastronomía, juegos entre otros, volviendo al patrimonio sociocultural una representación enorme y emblemática hacia los demás países, por lo que es muy importante el rescate y conservación de las costumbres, vivencias, lugares y tradiciones de la sociedad ecuatoriana. Actualmente unos de los objetivos primordiales dentro de Ecuador es el rescate de la expresión cultural para la perdurabilidad del patrimonio del país y para su vivencia dentro de las nuevas generaciones, por lo que se trabaja dentro del ámbito educativo, la enseñanza de los saberes ancestrales mediante el uso de herramientas tecnológicas.

Dentro de los saberes ancestrales ecuatorianos, se encuentran algunos juegos tradicionales que se han mantenido con el pasar del tiempo, mencionando como ejemplo:

Rayuela  
Saltar la soga  
Ula - ula  
Carrera de sacos  
Cometas  
El Quemado

## 2.2. Marco conceptual

**Juego:** “es lo opuesto a los juegos estructurados o dirigidos. Primero, el niño decide cómo jugar, con qué jugar y con quién jugar, establece reglas, elige materiales y determina el resultado del juego”. (Soler, 2016, pág. 1)

**Cultura:** Conjunto de modos de vida y costumbres, conocimientos y grado de desarrollo artístico, científico, industrial, en una época, grupo social, etc. (RAE, 2020)

**Saberes Ancestrales:** Todos aquellos conocimientos que poseen los pueblos y comunidades indígenas, que han sido transmitidos de generación en generación. Estas prácticas se han conservado a lo largo del tiempo, principalmente por medio de la tradición oral de los pueblos originarios, y de prácticas y costumbres que han sido transmitidas de padres a hijos en el marco de las dinámicas de la convivencia comunitaria que caracterizan a nuestros pueblos indígenas. (Gutiérrez, Urzúa, Caqueo, & Calderón, 2019, pág. 9)

**Identidad Cultural:** “La identidad cultural de un pueblo viene definida históricamente a través de múltiples aspectos en los que se plasma su cultura, como la lengua, instrumento de comunicación entre los miembros de una comunidad, las relaciones sociales, ritos y ceremonias propias, o los comportamientos colectivos, esto es, los sistemas de valores y creencias (...) Un rasgo propio de estos elementos de identidad cultural es su carácter inmaterial y anónimo, pues son producto de la colectividad”. (Molano, 2007, pág. 70)

**Juegos ancestrales:** Los juegos ancestrales son tradiciones que se

rescatan por generaciones. Son actividades mediante las cuales, las comunidades demuestran sus habilidades y destrezas. (Caiza, 2019, pág. 1)

**Transculturalidad:** Para integrar tales conceptos (comunicación, cultura y cuidado) en los últimos años se ha incorporado el término “transcultural”, entendido como “un fenómeno que afecta a varias culturas o a sus relaciones”, y que ocurre cuando un grupo social recibe y adopta las culturas que provienen de otros grupos, de modo que la comunidad acaba sustituyendo en mayor o menor medida sus propias prácticas culturales y profesionales, así como el idioma, forma de vestir, entre otras características. (Escobar, 2017, pág. 3)

**Expresiones Culturales:** En las expresiones culturales tradicionales (ECT), denominadas también "expresiones del folclore", cabe englobar la música, la danza, el arte, los diseños, los signos y los símbolos, las interpretaciones, las ceremonias, las formas arquitectónicas, los objetos de artesanía y las narraciones o muchas otras expresiones artísticas o culturales. (OMPI, 2020, pág. 2)

**Juegos Tradicionales:** Son costumbres de un pueblo que se transmite por generaciones, que sigue las ideas normas y costumbres del pasado son muy exquisitos recreativos aplicables para todas las edades sin discriminación de género. (Sailema & Sailema, 2018, pág. 192)

### 2.3. Marco legal

El presente proyecto de investigación se fundamenta y sustenta bajo documentos legales que se mencionan a continuación:

La Constitución de la República del Ecuador (Asamblea Constituyente 2008) señala en Art. 21.- Las personas tienen derecho a construir y mantener su propia identidad cultural, a decidir sobre su pertenencia a una o varias comunidades culturales y a expresar dichas elecciones; a la libertad estética; a conocer la memoria histórica de sus culturas y a acceder a su patrimonio cultural; a difundir sus propias expresiones culturales y tener acceso a expresiones culturales diversas.

También se sustenta en la Ley Orgánica de Educación Intercultural (Asamblea Nacional 2011) la que señala en su:

Artículo 2.- Principios. - La actividad educativa se desarrolla atendiendo a los siguientes principios generales, que son los fundamentos filosóficos, conceptuales y constitucionales que sustentan, definen y rigen las decisiones y actividades en el ámbito educativo. Literal z: Interculturalidad y plurinacionalidad.- La interculturalidad y plurinacionalidad garantizan a los actores del Sistema el conocimiento, el reconocimiento, el respeto, la valoración, la recreación de las diferentes nacionalidades, culturas y pueblos que conforman el Ecuador y el mundo; así como sus saberes ancestrales, propugnando la unidad en la diversidad, propiciando el diálogo intercultural e intercultural, y propendiendo a la valoración de las formas y usos de las diferentes culturas que sean consonantes con los derechos humanos.

Artículo 22.- Competencias de la Autoridad Educativa Nacional. - La Autoridad Educativa Nacional, como rectora del Sistema Nacional de Educación, formulará las políticas nacionales del sector, estándares de calidad y gestión educativos, así como la política para el desarrollo del talento humano del sistema educativo. La competencia sobre la provisión de recursos educativos la ejerce de manera exclusiva la Autoridad Educativa Nacional y de manera concurrente con los distritos metropolitanos y los gobiernos autónomos descentralizados, distritos metropolitanos y gobiernos autónomos municipales y parroquiales de acuerdo con la Constitución de la República y las Leyes. Literal: f. Desarrollar y estimular la investigación científica, pedagógica, tecnológica y de conocimientos ancestrales, en coordinación con otros organismos del Estado.

Art.28.- Es derecho de toda persona y comunidad interactuar entre culturas y participar en una sociedad que aprende. El Estado promoverá el diálogo intercultural en sus múltiples dimensiones.

Art.29.- El Estado garantizará la libertad de enseñanza, y el derecho de las personas de aprender en su propia lengua y ámbito cultural.

Artículo 80.- Fines. - Literal e. El impulso de una educación de calidad integral, articulada con la producción, la investigación, la ciencia y los saberes ancestrales.

Artículo.343.- Establece un sistema nacional de educación que tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la

población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente. El sistema nacional de educación integrará una visión intercultural acorde con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país, y el respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades.

En el Código de la Niñez y Adolescencia (2003) también se encuentran bases legales que apoyan este proyecto en su:

### Capítulo III: DERECHOS RELACIONADOS CON EL DESARROLLO

Art. 34.- Derecho a la identidad cultural. - Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a conservar, desarrollar, fortalecer y recuperar su identidad y valores espirituales, culturales, religiosos, lingüísticos, políticos y sociales y a ser protegidos contra cualquier tipo de interferencia que tenga por objeto sustituir, alterar o disminuir estos valores.

Art. 44.- Derechos culturales de los pueblos indígenas y negros o afro ecuatorianos. Todo programa de atención y cuidado a los niños, niñas y adolescentes de las nacionalidades y pueblos indígenas, negros o afro ecuatorianos, deberá respetar la cosmovisión, realidad cultural y conocimientos de su respectiva nacionalidad o pueblo y tener en cuenta sus necesidades específicas, de conformidad con la Constitución y la ley.

Art. 48.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la recreación, al descanso, al juego, al deporte y más actividades propias de cada etapa evolutiva.

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **3.1 Metodología**

En este capítulo se especifican los métodos empleados para la obtención de la información necesaria de acuerdo con el diseño de la investigación, Haciendo énfasis en que la presente investigación fue desarrollada en la Escuela de Educación General Básica “Señor de la Buena Esperanza”, a partir de la necesidad de describir las características que tiene el empleo del juego y la enseñanza de saberes ancestrales en niños de 4 años de edad pertenecientes a Inicial II, con el fin de proponer mejoras en este proceso.

Los métodos utilizados fueron la encuesta a padres de familia, la entrevista a directivos y la observación a las actividades de docentes y estudiantes. Mediante estos métodos se logró obtener la información necesaria para poder desarrollar el análisis del trabajo de tesis. Además, queda declarado que la presente investigación es de carácter descriptiva la cual se la aplica para una interpretación de datos de manera correcta, la población y muestra es tomada de los datos de la institución educativa, donde se determina el número exacto para aplicar los instrumentos.

#### **3.2 Tipo de investigación**

La presente investigación es de carácter descriptivo debido a que se quiere caracterizar mediante la descripción o narración, el aprendizaje de saberes ancestrales mediante el uso del juego, que permita el desarrollo y la asimilación de estos saberes y el conocimiento de su cultura en niños de 4 años de edad. También se considera una investigación de campo, porque se aplicaron técnicas e instrumentos de recolección de datos en la institución educativa, siendo estos datos tomados de la realidad que se da en el momento de realización de la investigación.

#### **3.3 Enfoque de la investigación**

Para la presente investigación se tomó el enfoque mixto, actualmente las investigaciones abordan temas sociales que requieren del uso de herramientas para medir resultados cuantitativos, pero también es de mucha importancia los resultados cualitativos. Este trabajo se basa en la combinación de ambas formas de obtener la

información, para resaltar los resultados del fenómeno de estudio, resaltando lo mejor de cada uno y destacando de esta manera un mejor análisis de la información resultante.

### 3.4 Técnicas e instrumentos

Se aplicaron las siguientes técnicas con sus respectivos instrumentos:

- La observación (ver anexo 1) fue aplicada de manera virtual a los estudiantes y docentes de Inicial II de la Institución Educativa “Señor de la Buena Esperanza”. El objetivo de la ficha de observación fue observar la aplicación que se hace del juego para la enseñanza de saberes ancestrales del Ecuador dentro del aula de clase en niños de 4 años de la Escuela de Educación Básica “Señor de la Buena Esperanza” Para realizarla se empleó una guía de observación con ítems cerrados, por lo tanto, es estructurada.
- Entrevista a un directivo (ver anexo 2). Se empleó como herramienta de recolección de la información, con el objetivo de conocer su opinión acerca de las acciones que realiza la institución para fomentar el juego en la enseñanza de los saberes ancestrales en niños de 4 años de edad, para esto se realizaron preguntas abiertas con relación al fenómeno de estudio, previamente preparadas, dirigida a la directora de la Institución Educativa “Señor de la Buena Esperanza” de forma individual.
- Encuestas a los padres de familia (ver anexo 3) de la Escuela General Básica “Señor de la Buena Esperanza” en la sección de Inicial II. La encuesta tuvo el objetivo de conocer la opinión de los padres de familia en relación a la implementación del juego en la enseñanza de saberes ancestrales del Ecuador en niños de 4 años de edad. El instrumento de cuestionario de encuesta, constó de diez preguntas relacionadas a las variables de la investigación, siendo las preguntas de tipo cerrada.

### 3.5 Población y Muestra

La población corresponde a los docentes, directivos, padres de familia y alumnos de 4 años de edad de la Unidad Educativa Particular “Señor de la Buena Esperanza”. Se



incluyó a los padres de familia por la necesidad de conocer el manejo de las tradiciones y costumbres dentro del hogar. La población estuvo conformada por 15 padres de familia, 15 estudiantes, 5 docentes del nivel de Inicial y 1 directivo.

Por ser pocos estudiantes, no se seleccionó muestra de niños ni de sus padres, por lo que en estos grupos humanos igual que en el directivo, se empleó la misma población para el estudio. En relación con los docentes, se tomó como muestra la docente del subnivel de Inicial II.

Los datos de población y muestra se pueden observar en la siguiente tabla:

**Tabla 2. Población y muestra**

Grupos humanos	Población	Muestra	%	Tipo de muestreo
<b>Docentes</b>	5	1	20	Intencional, es la docente del subnivel
<b>Directivos</b>	1	1	100	N/A
<b>Padres</b>	15	15	100	N/A
<b>Estudiantes</b>	15	15	100	N/A

**Fuente: Unidad Educativa “Señor de la Buena Esperanza”**

**Elaborado por: Macías y Muñoz (2022)**

### 3.6 Análisis de resultados

#### 3.6.1. Análisis de la observación a clases.

Se realizaron ocho observaciones a clases, una a cada ámbito de aprendizaje del currículo de Educación Inicial para niños de 4 a 5 años. Los parámetros de análisis fueron los siguientes:

✓ Si - A veces - No

Los resultados globales de las observaciones realizadas se recogen en la siguiente tabla:

**Tabla 3. Resultados globales de la observación de clases**

Indicadores	Si	A veces	No	Observación
<b>El docente utiliza la estrategia del juego como vía de aprendizaje de los niños</b>	5	3	0	
<b>El docente aplica el juego como medio de distracción en el aula</b>	6	1	1	
<b>El docente utiliza recursos tecnológicos para poder integrar a los alumnos en el juego</b>	4	2	2	
<b>El docente crea espacios lúdicos para el aprendizaje de los niños para enseñar los saberes ancestrales</b>	0	1	7	
<b>El docente demuestra interés por la enseñanza de los saberes ancestrales</b>	0	2	6	
<b>El docente muestra dominio de los contenidos sobre saberes ancestrales</b>	0	2	6	
<b>El docente relaciona los contenidos sobre la enseñanza de saberes ancestrales con las experiencias lúdicas de los estudiantes</b>	0	0	8	

Fuente: Observación a clases a niños de Inicial II Unidad Educativa “Señor de la Buena Esperanza  
Elaborado por: Macías y Muñoz (2022)

## **Análisis**

Respecto al indicador si el docente utiliza la estrategia del juego como vía de aprendizaje de los niños, cinco observaciones dieron como resultado que sí se aplica el juego como una estrategia de aprendizaje, mientras que en las tres observaciones restantes demuestran que a veces se utiliza el juego como medio de aprendizaje.

En relación al indicador el docente aplica el juego como medio de distracción en el aula, en seis observaciones los resultados muestran que sí se utiliza como medio de distracción, las dos últimas observaciones se posicionan entre a veces y no, por lo que este indicador presenta una gran afectación en la observación a clases.

Respecto al indicador el docente utiliza recursos tecnológicos para poder integrar a los alumnos en el juego, cuatro observaciones arrojan que sí lo utiliza, mientras que las otras cuatro observaciones indican que se presenta una ausencia de la aplicación de juegos tecnológicos.

El indicador número 4 hace alusión a si la docente crea espacios lúdicos para el aprendizaje de los niños para enseñar los saberes ancestrales, siete observaciones muestran que este indicado es el más afectado, porque la docente no crea ni utiliza espacios lúdicos para el aprendizaje de los saberes ancestrales, mientras que una observación indica que a veces se crean espacios lúdicos con este fin.

Respecto al indicador de si el docente demuestra interés por la enseñanza de los saberes ancestrales, seis observaciones permiten demostrar que no existe interés hacia la transmisión de los saberes ancestrales, mientras que dos observaciones arrojan que a veces se enseñan los saberes ancestrales de manera superficial.

En relación al indicador el docente muestra dominio de los contenidos sobre saberes ancestrales, seis observaciones indican que no tiene un correcto dominio del tema en relación a la trasmisión de los saberes ancestrales, mientras que en las dos observaciones restantes a veces presentan pocos conocimientos.

Respecto al indicador el docente relaciona los contenidos sobre la enseñanza de saberes ancestrales con las experiencias lúdicas de los estudiantes, en las ocho observaciones realizadas se presenta un absentismo total en la relación del contenido de

los saberes ancestrales con las experiencias lúdicas de los niños, siendo este el indicador más afectado de todas las observaciones realizadas.

El resumen de las observaciones, refleja que los indicadores más afectados son:

- El docente muestra dominio de los contenidos sobre saberes ancestrales
- Demuestra interés por la enseñanza de los saberes ancestrales
- Crea espacios lúdicos para el aprendizaje de los niños para enseñar los saberes ancestrales
- El docente relaciona los contenidos sobre la enseñanza de saberes ancestrales con las experiencias lúdicas de los estudiantes

### **3.6.2 Resultados de la entrevista al director**

A continuación, se presentan las respuestas que dio el director de la unidad educativa a las preguntas de la entrevista:

#### **¿Por qué es importante enseñar los saberes ancestrales desde la primera infancia?**

Es importante debido a que les permite a los niños desde temprana edad, conocer sobre su cultura y formar con orgullo su identidad cultural.

#### **¿Qué papel tiene el juego dentro de la formación del niño?**

Tiene un papel fundamental que es el desarrollo de sus conocimientos, autonomía, imaginación y creatividad, además les permite asumir roles fundamentales en la sociedad.

#### **¿Qué beneficios tiene el juego para la enseñanza de los saberes ancestrales?**

Realmente la enseñanza de saberes ancestrales no tiene ningún beneficio en el contexto de educación inicial, porque solo se basan en fiestas muy coloridas y costumbres que ya no son necesarias en la sociedad actual.

#### **¿Cómo se puede relacionar el juego como método de enseñanza con los saberes ancestrales?**

El juego no es compatible con los saberes ancestrales porque son simples creencias sin justificación, por ende, considero que no es necesario aplicar conocimientos antiguos en una generación que debe prepararse para nuevas tecnológicas y descubrimientos.

#### **¿Considera usted que los docentes del subnivel de inicial II emplean el juego adecuadamente? Fundamente**

Basándome en las políticas de mi institución cada docente aplica su propio método en sus respectivas aulas, por lo que no lo puedo decir con certeza, pero lo que sí puedo confirmar es que los niños tienen la apertura de jugar libremente en caso de no tener más actividades dentro del aula.

#### **¿Qué actividades ha realizado la institución para fomentar los saberes ancestrales?**

Las únicas actividades que se realizan en nuestra institución en relación a los saberes ancestrales, son las fiestas de Guayaquil.

**¿Cuáles cree usted que son los pros y los contras de implementar el juego y la enseñanza de los saberes ancestrales del Ecuador en niños menores de 5 años?**

Una ventaja sería que le permitirá conocer sus raíces y poco de su cultura, una desventaja bajo mi perspectiva es que le quitaría el tiempo a las diversas áreas de desarrollo que son realmente necesarias para la vida diaria, por lo que los saberes ancestrales serían como un relleno al currículo.

**¿Cuál sería la manera correcta de enseñar o implementar los saberes ancestrales?**

Esa decisión considero que debe ser tomada por los padres, ya que nosotros no podemos imponer un aprendizaje tan antiguo en una sociedad que necesita avanzar muy rápido por los constantes cambios de la mano con la tecnología, a lo que puedo responder que el aprendizaje de los saberes ancestrales debería ser enseñado en casa.

**Análisis:**

Según los resultados que refleja la entrevista con el Director de la Unidad Educativa “Señor de la Buena Esperanza”, se visualiza que la aplicación del juego no se considera una estrategia de aprendizaje, sin embargo sí se aplica como medio de distracción, en caso de no tener que realizar actividades planificadas dentro del aula. En el sentido de saberes ancestrales, se visualiza que es considerada una enseñanza antigua, por lo que se expresa que no es necesario su aprendizaje o transmisión, haciendo alusión a que las nuevas generaciones necesitan tener aprendizajes más avanzados.

### 3.6.3. Resultados de las encuestas a padres de familia

A continuación, se presentan los resultados de cada pregunta de la encuesta

Pregunta 1. ¿Está de acuerdo que la enseñanza de los saberes ancestrales es importante para el adecuado aprendizaje de sus hijos?

**Tabla 4. Importancia de la enseñanza de los saberes ancestrales para el adecuado aprendizaje de sus hijos**

Opciones	f	%
Sí	3	20
No	9	60
Tal vez	3	20

Fuente: Encuesta a padres de familia  
Elaborado por Macías y Muñoz (2022)



**Figura 1. Importancia de la enseñanza de los saberes ancestrales para el adecuado aprendizaje de sus hijos**

Fuente: Encuesta a padres de familia  
Elaborado por Macías y Muñoz (2022)

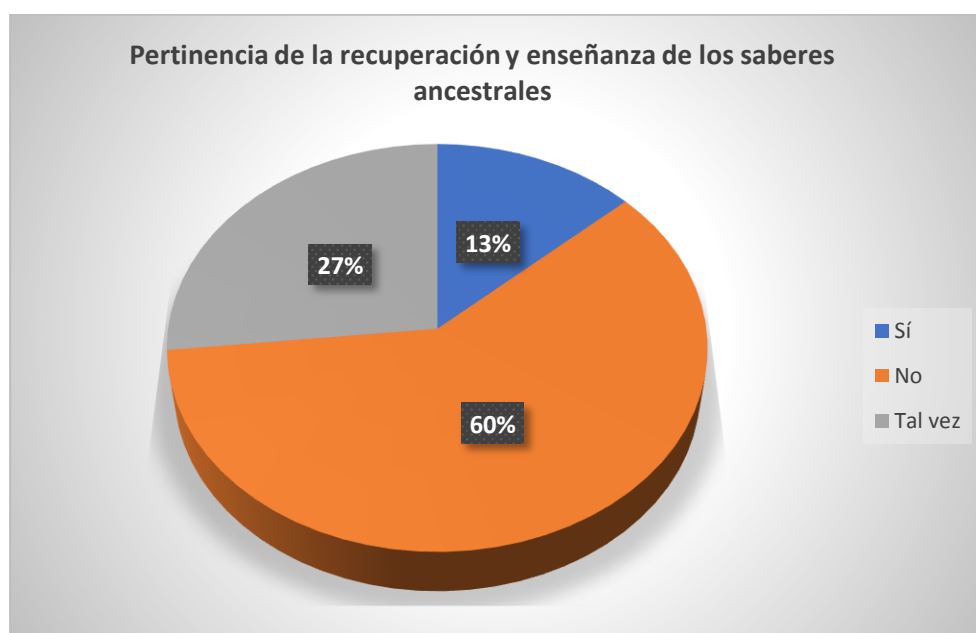
**Análisis.** En el gráfico y la tabla que anteceden, se reflejan que la mayoría de los padres de familia considera que la enseñanza de los saberes ancestrales no es importante para el adecuado aprendizaje de sus hijos, un mínimo de tres padres considera que sí lo es y dudan con una respuesta de tal vez, dos padres. Este criterio es negativo en relación con la posición que se defiende en este trabajo, que resalta la importancia de los juegos ancestrales para el aprendizaje y desarrollo de los niños.

Pregunta 2. ¿Cree pertinente que se deba trabajar por la recuperación y enseñanza de los saberes ancestrales dentro de las instituciones del nivel de Inicial?

**Tabla 5. Pertinencia del trabajo para la recuperación y enseñanza de los saberes ancestrales dentro de las instituciones del nivel de Inicial**

Opciones	f	%
Sí	2	13
No	9	60
Tal vez	4	27

Fuente: Encuesta a padres de familia  
Elaborado por Macías y Muñoz (2022)



**Figura 2. Pertinencia del trabajo para la recuperación y enseñanza de los saberes ancestrales dentro de las instituciones del nivel de Inicial**

Fuente: Encuesta a padres de familia  
Elaborado por Macías y Muñoz (2022)

**Análisis:** Con respecto al interés en recuperar los saberes ancestrales en la educación, la encuesta demuestra que mayoritariamente no hay un interés por los padres en retomar estos conocimientos, mientras el 27% refleja un interés mayor y el 13% demuestra total inclinación por devolver estas enseñanzas en las aulas.



Pregunta 3. ¿Considera que el juego debe ser usado por los docentes como una herramienta para la enseñanza de los saberes ancestrales?

**Tabla 6. El juego debe ser usado por los docentes como una herramienta para la enseñanza de los saberes ancestrales**

Opciones	f	%
Sí	3	20
No	10	67
Tal vez	2	13

**Fuente: Encuesta a padres de familia  
Elaborado por Macías y Muñoz (2022)**



**Figura 3. El juego debe ser usado por los docentes como una herramienta para la enseñanza de los saberes ancestrales**

**Fuente: Encuesta a padres de familia  
Elaborado por Macías y Muñoz (2022)**

Análisis: en lo que corresponde a la opinión del uso del juego como herramienta para el trabajo con saberes ancestrales, es considerada valiosa por el 20% de entrevistados y el 13% da el beneficio de la duda, siendo el 67% el total de padres de familia que lo considera no beneficioso el juego como método de enseñanza aprendizaje de los saberes ancestrales.

Pregunta 4. ¿Ha observado Ud. que la docente que imparte clases a su hijo, se ocupa de la enseñanza de saberes ancestrales en las clases?

**Tabla 7. La docente que imparte clases a su hijo, se ocupa de la enseñanza de saberes ancestrales en las clases**

Opciones	f	%
Sí	5	33
No	9	60
Tal vez	1	7

Fuente: Encuesta a padres de familia  
Elaborado por Macías y Muñoz (2022)



**Figura 4. La docente que imparte clases a su hijo, se ocupa de la enseñanza de saberes ancestrales en las clases**

Fuente: Encuesta a padres de familia  
Elaborado por Macías y Muñoz (2022)

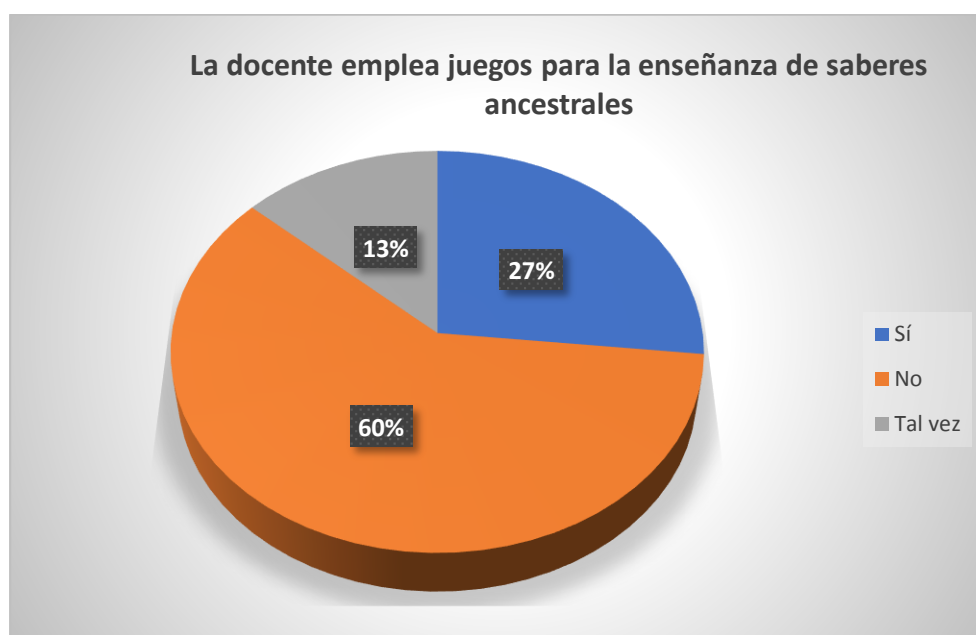
Análisis: De acuerdo a los resultados expuestos, se puede observar, que la mayor parte de entrevistados confirma que los docentes de sus hijos no abordan temas de saberes ancestrales en sus clases, seguidos del grupo de padres de familia que aseguran que sus hijos perciben este tipo de enseñanza por parte de sus docentes, por lo que se evidencia afectación en esta pregunta.

Pregunta 5. ¿Ha constatado Ud. que la docente que imparte clases a su hijo, emplea juegos para la enseñanza de saberes ancestrales en las clases??

**Tabla 8. La docente que imparte clases a su hijo, emplea juegos para la enseñanza de saberes ancestrales en las clases**

Opciones	f	%
Sí	4	27
No	9	60
Tal vez	2	13

**Fuente: Encuesta a padres de familia  
Elaborado por Macías y Muñoz (2022)**



**Figura 5. La docente que imparte clases a su hijo, emplea juegos para la enseñanza de saberes ancestrales en las clases**

**Fuente: Encuesta a padres de familia  
Elaborado por Macías y Muñoz (2022)**

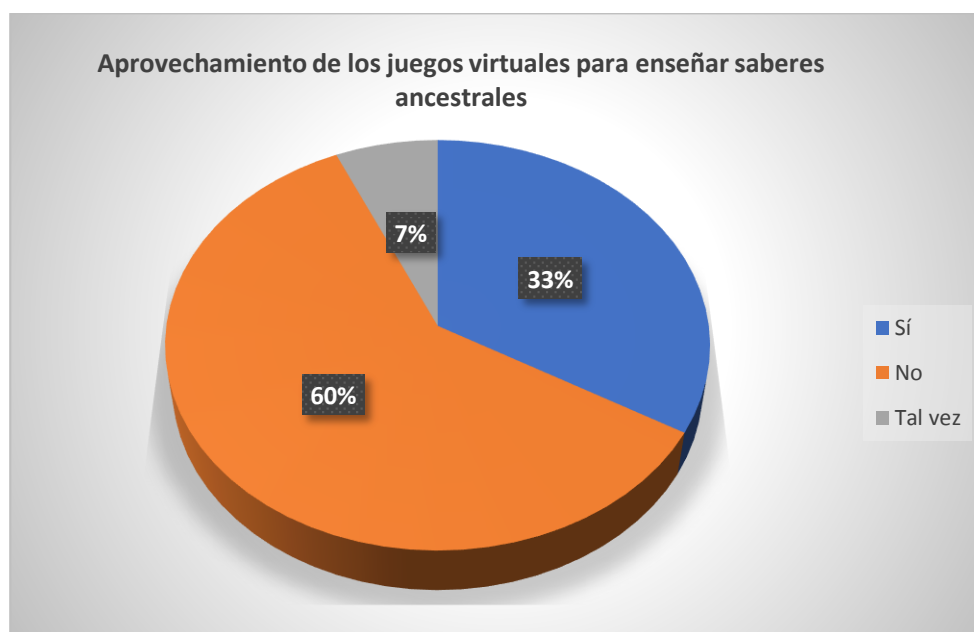
Análisis: en el gráfico se refleja que solo el 27% de los padres plantean que los docentes de sus hijos implementan juegos o actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de sus hijos, el 13% indica no estar seguros, y el 60% manifiesta que esta herramienta no se implementa en la educación de sus hijos, por lo que se infiere que está afectado este aspecto.

Pregunta 6. ¿La docente ha aprovechado los juegos virtuales para enseñar los saberes ancestrales en clases?

**Tabla 9. Aprovechamiento de los juegos virtuales para enseñar los saberes ancestrales en clases**

Opciones	f	%
Sí	5	33
No	9	60
Tal vez	1	7

Fuente: Encuesta a padres de familia  
Elaborado por Macías y Muñoz (2022)



**Figura 6. Aprovechamiento de los juegos virtuales para enseñar los saberes ancestrales en clases**  
Fuente: Encuesta a padres de familia  
Elaborado por Macías y Muñoz (2022)

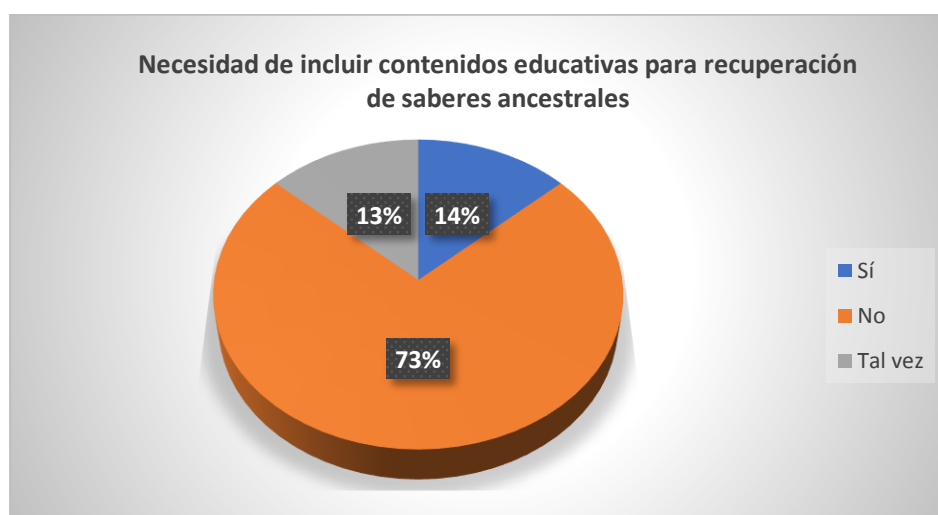
Análisis: en base al gráfico podemos resaltar que el 60% de padres de familia considera innecesario el uso de nuevas herramientas para el aprendizaje de saberes ancestrales, un 33% de entrevistados lo consideran un beneficio. Los resultados reflejan que los padres no consideran necesario incorporar las herramientas virtuales en la enseñanza-aprendizaje de saberes ancestrales.

Pregunta 7. ¿Considera necesario la inclusión de contenido educativo que se enfoque en la recuperación, y puesta en práctica de los saberes ancestrales como parte del aprendizaje del niño en la escuela?

**Tabla 10. Necesidad de la inclusión de contenido educativo que se enfoque en la recuperación, y puesta en práctica de los saberes ancestrales como parte del aprendizaje del niño en la escuela**

Opciones	f	%
Sí	2	14
No	11	73
Tal vez	2	12

Fuente: Encuesta a padres de familia  
Elaborado por Macías y Muñoz (2022)



**Figura 7. Necesidad de la inclusión de contenido educativo que se enfoque en la recuperación, y puesta en práctica de los saberes ancestrales como parte del aprendizaje del niño en la escuela**

Fuente: Encuesta a padres de familia  
Elaborado por Macías y Muñoz (2022)

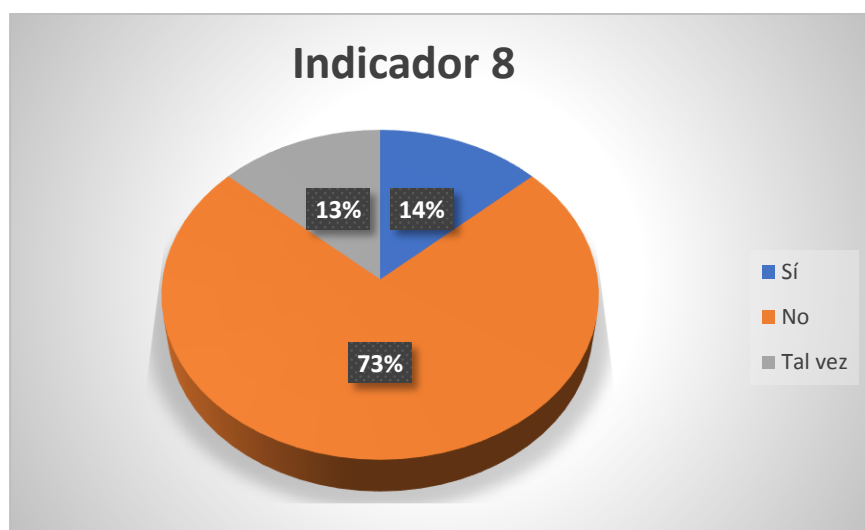
Análisis: los resultados evidencian con claridad la problemática, al ser el 73% de entrevistados los que no consideran un contenido de valor y cultura los saberes ancestrales en el niño y su proceso de educación, por otro lado, el 14% considera este contenido como valioso para la educación y el 13% se muestra indiferente al tema.

Pregunta 8. ¿Considera que la práctica de los juegos tradicionales es beneficiosa para la formación de los niños?

**Tabla 11. Beneficios de la práctica de juegos tradicionales en la formación de los niños**

Opciones	f	%
Sí	2	14
No	11	73
Tal vez	2	12

Fuente: Encuesta a padres de familia  
Elaborado por Macías y Muñoz (2022)



**Figura 8. Beneficios de la práctica de juegos tradicionales en la formación de los niños**  
Fuente: Encuesta a padres de familia  
Elaborado por Macías y Muñoz (2022)

Análisis: la gráfica demuestra cómo el 73% de entrevistados desconocen los beneficios de los juegos como método de enseñanza aprendizaje de los niños, por el contrario del 14% de padres de familia que dan más importancia a métodos lúdicos, y el 14% no demuestra una posición clara en el tema, dando evidencia de la gran necesidad de implementar más herramientas lúdicas en las aulas.

## **Conclusiones parciales**

De acuerdo con los resultados obtenidos en los instrumentos aplicados, (observación a docentes, entrevista al director y encuesta a padres de familia), se llega a las siguientes conclusiones preliminares.

Se encuentran afectaciones en relación al uso del juego como medio de aprendizaje, los docentes utilizan juegos tecnológicos como medio de distracción, evitando juegos recreativos y dirigidos a un tema de aprendizaje. Lo que a largo plazo afectaría directamente el desarrollo de los niños de 4 años de edad.

Respecto a la variable enseñanza de los saberes ancestrales, es notorio el poco conocimiento respecto a la trasmisión de estos conocimientos dentro y fuera del aula, reflejando un conocimiento superficial, por lo que se encuentran afectaciones directas al reconocimiento y aceptación de la identidad cultural.

Estos resultados son apoyados por la entrevista al director y ficha de observación a docentes, donde se refleja una preferencia a la enseñanza más centrada en los contenidos actuales, sin mucha importancia al rescate de saberes ancestrales. Además de que los saberes ancestrales son considerados una enseñanza obsoleta, lo que refleja el poco interés por la trasmisión de conocimientos ancestrales, tradiciones y costumbres.

También se realizó una encuesta a los padres de familia y los resultados reflejan que la minoría de padres está de acuerdo con que sus hijos aprendan lo relacionado con los saberes ancestrales, donde expresan que consideran innecesario el aprendizaje del mismo.

De acuerdo con estos resultados se realiza la siguiente propuesta para la preparación de los docentes en el juego y la enseñanza de los saberes ancestrales.

## CAPÍTULO IV

### LA PROPUESTA

#### 4.1. Título de la propuesta

Talleres para docentes: Juego y aprendo sobre saberes ancestrales

#### 4.2. Objetivo general

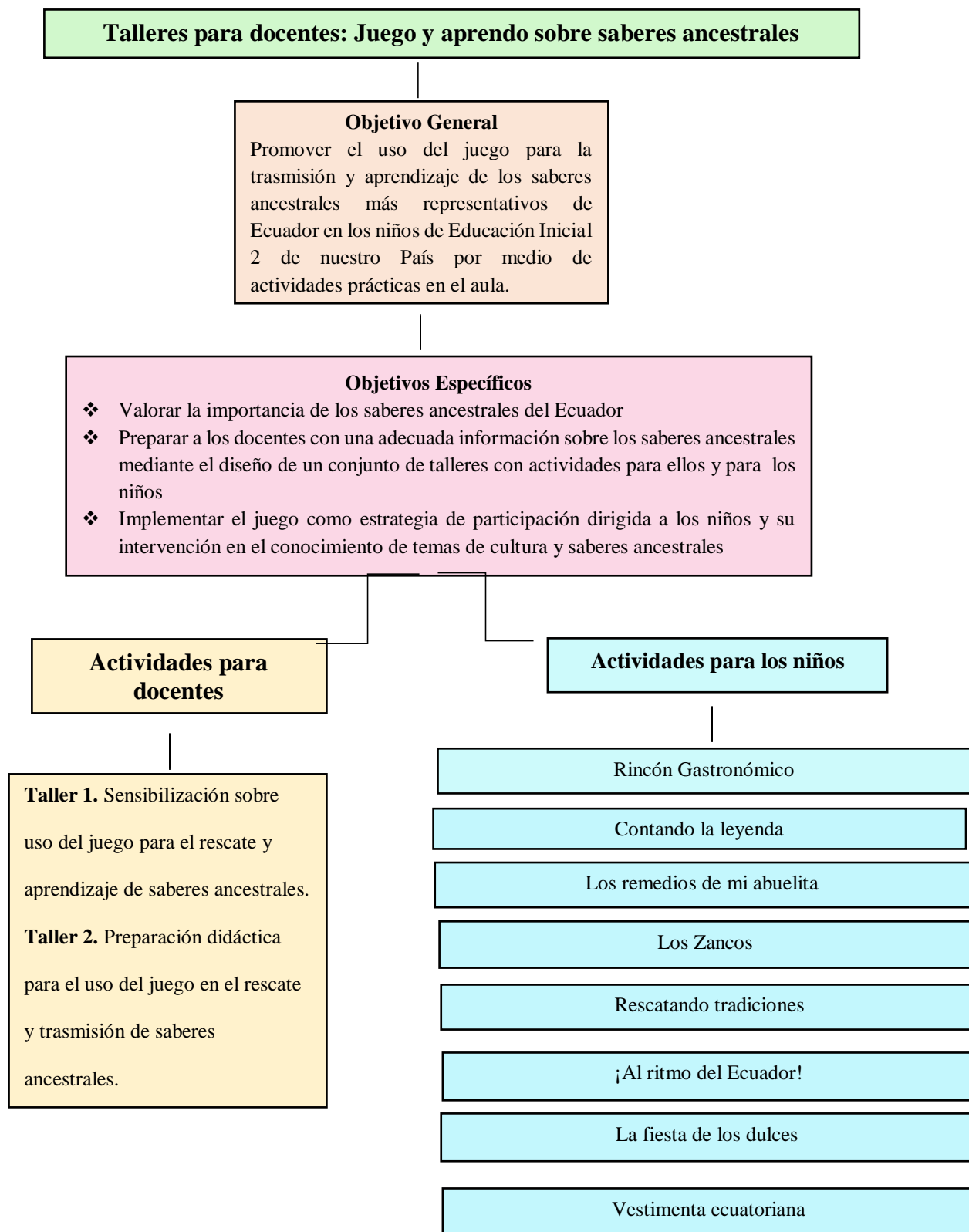
Promover el uso del juego para la transmisión y aprendizaje de los saberes ancestrales más representativos de Ecuador en los niños de Educación Inicial 2 de la Unidad Educativa “Señor de la Buena Esperanza”.

#### 4.3. Objetivos Específicos

- Valorar la importancia de los saberes ancestrales del Ecuador
- Proporcionar a los docentes una adecuada información sobre los saberes ancestrales mediante el diseño de un conjunto de talleres con actividades para estos y para los niños.
- Implementar el juego como estrategia de participación dirigida a los niños y su intervención en el conocimiento de temas de cultura y saberes ancestrales



#### 4.4. Esquema de la propuesta



**Figura 9. Esquema de la propuesta**  
Elaborado por: Macías y Muñoz, 2022

#### 4.5. Desarrollo de la propuesta

“Juego y aprendo sobre saberes ancestrales” es un conjunto de talleres dirigido a los docentes, con el propósito de capacitarlos para implementar juegos que permitan mejorar el aprendizaje y transmisión de saberes ancestrales ecuatorianos y con ello, la identidad cultural de los niños a partir de los 4 años de edad en la Unidad Educativa “Señor de la Buena Esperanza”.

Las actividades son ejecutadas por los docentes con los niños de 4 años de edad, son sencillas y completamente detalladas que, de forma clara, contribuyen al aprendizaje de los saberes ancestrales y con ello, la adquisición de la identidad cultural, motivo de estudio de la presente investigación

En cada actividad, el docente tiene una función importante, debido a que es el encargado de planificar, guiar y adaptar las diferentes actividades, además es aquel que se encarga de motivar a los niños a las prácticas ancestrales.

La presente propuesta se centra en ofrecer a los docentes información y conocimientos sobre el juego y la enseñanza de los saberes ancestrales y su importancia en el proceso de aprendizaje desde temprana edad. Los docentes tendrán un espacio para enseñar y practicar mediante actividades ancestrales que contribuyan al desarrollo de habilidades. Está planificada en 8 actividades con una duración aproximada entre 30 minutos y una hora.

La propuesta contiene actividades para los docentes (en función de su preparación) que son dos talleres y una colección de actividades para que ellos, las implementen con los niños.

El primer taller está diseñado para la sensibilización sobre del juego y la enseñanza de saberes ancestrales mediante la reevaluación y análisis de su importancia para el desarrollo la identidad cultural en niños de 4 años de edad.

El segundo taller se enfoca en instruir a los docentes para poder desarrollar actividades que combinen el juego con la enseñanza de saberes ancestrales, en beneficio a la transmisión de tradiciones, cultura, gastronomía, plantas medicinales, etc.

La primera actividad permite conocer los platos típicos de Ecuador por medio de la aplicación del rincón de aprendizaje, donde los niños tendrán un juego de roles.

La segunda actividad consiste en conocer las leyendas más representativas de Ecuador, donde se ampliará el tema por medio de la realización de actividades divertidas con los niños.

La tercera actividad está relacionada al reconocimiento los beneficios de las plantas medicinales y cuál es la función de cada una.

La cuarta actividad permite poner en práctica juegos ancestrales, que permiten que los niños desarrollen varias habilidades, tales como mejorar su motricidad gruesa, equilibrio y concentración.

La quinta actividad se relaciona al aprendizaje de las tradiciones ecuatorianas de una manera divertida y práctica, donde los niños conocerán la historia del día de los difuntos, carnavales, fin de año entre otras.

La sexta actividad engloba los bailes típicos de las cuatro regiones de Ecuador, que permitirá que los niños conozcan la identidad de cada región.

A continuación, la propuesta de talleres



Figura. 10 Carátula de la portada  
Elaborado por: Macías y Muñoz, 2022

**Tabla 12. Taller 1. Sensibilización sobre uso del juego para el rescate y aprendizaje de saberes ancestrales**

<b>TEMA</b>	<b>EL JUEGO Y LOS SABERES ANCESTRALES</b>		
<b>Objetivo</b>	<b>Actividades</b>	<b>Recursos</b>	<b>Tiempo</b>
<p>Analizar la importancia del juego y la transmisión de los saberes ancestrales en la actualidad.</p>	<p style="text-align: center;"><b>FASE I</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Recibir a los docentes participantes</li> <li>✓ Iniciar el taller con una dinámica: ¿Qué tenemos en Ecuador?</li> <li>✓ Orientar el tema a trabajar con una actividad introductoria: El tablón de ideas.</li> <li>✓ Se expondrán dos preguntas claves para el desarrollo de la lluvia de ideas.                             <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué piensa al escuchar sobre el juego?</li> <li>• ¿Qué piensa al escuchar sobre saberes ancestrales?</li> </ul> </li> <li>✓ Se le entregarán los materiales a cada uno de los asistentes.</li> <li>✓ Los docentes deben escribir sus ideas en las pegatinas y con un alfiler procederán a colocarlos en el tablón de ideas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Bolígrafo</li> <li>✓ Pegatinas</li> <li>✓ Alfileres</li> </ul>	<p>15 minutos</p>
	<p style="text-align: center;"><b>FASE II</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Proyectar un video educativo educativo-explicativo, donde se desglosará el concepto e importancia del juego y los saberes ancestrales.</li> <li>✓ Analizar la lluvia de ideas que se realizó al inicio del taller para poder comparar conceptos.</li> <li>✓ Se les pedirá a los docentes que formen dúos y se procederá a entregar los materiales.</li> <li>✓ Se presentará y explicará la actividad a realizar</li> <li>✓ Cada dúo deberá crear un mapa mental que contenga los puntos más importantes sobre el juego y la enseñanza de saberes ancestrales.</li> <li>✓ Al terminar la actividad del cartel, cada dúo deberá exponer su trabajo y explicar sus puntos más importantes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Laptop</li> <li>✓ Parlantes</li> <li>✓ Cartulinas</li> <li>✓ Marcadores</li> <li>✓ Goma</li> <li>✓ Tijera</li> <li>✓ Imágenes</li> </ul>	<p>30 minutos</p>

	<p style="text-align: center;"><b>FASE III: Evaluación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Por qué se considera el juego como un medio importante de aprendizaje?</li> <li>✓ ¿Por qué es necesario el rescate de los saberes ancestrales en la actualidad?</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Experiencia</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Cada docente deberá exponer como se sintieron durante el desarrollo del taller.</li> </ul>		20 minutos
--	---	--	---------------

**Fuente: Unidad Educativa “Señor de la Buena Esperanza”**

**Elaborado por: Muñoz y Macías, 2022**

**Tabla 13. Taller 2. Preparación didáctica para el uso del juego en el rescate y trasmisión de saberes ancestrales para niños de 4 años**

<b>EL JUEGO Y SU COMBINACIÓN CON LOS SABERES ANCESTRALES</b>			
<b>TEMA</b>	<b>Actividades</b>	<b>Recursos</b>	<b>Tiempo</b>
<b>Objetivo</b> Incentivar a los docentes a desarrollar actividades creativas combinando el juego con saberes ancestrales	<p style="text-align: center;"><b>FASE I</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Recibir a los docentes participantes</li> <li>✓ Iniciar el taller con una dinámica de integración: El espejo.</li> <li>✓ Orientar el tema a trabajar con una actividad introductoria que se llama: El cofre.</li> <li>✓ Se les pedirá a los docentes que hagan dúos y se procederá a entregar los materiales.</li> <li>✓ La actividad consiste en escribir en una hoja A4 todas las tradiciones ancestrales y leyendas que conozcan.</li> <li>✓ Para finalizar la actividad, los dúos deberán guardar su hoja en el cofre.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Hojas</li> <li>✓ Bolígrafos</li> <li>✓ Cofre</li> </ul>	20 minutos
	<p style="text-align: center;"><b>FASE II</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Conocer la importancia de combinar el juego con el aprendizaje de los saberes ancestrales por medio de un video educativo explicativo.</li> <li>✓ Hacer grupos de tres personas, deberán elegir un líder.</li> <li>✓ El líder de cada equipo deberá elegir uno de los sobres que se encuentran encima de la mesa.</li> <li>✓ Los equipos deberán desarrollar el tema que se encuentra dentro del sobre que eligió el líder y al finalizar deberán presentar sus ideas delante de los otros equipos.</li> <li>✓ Se darán las indicaciones individuales para cada equipo.</li> </ul> <p><b>Equipo Juego y aprendo leyendas ancestrales:</b> Deberán elegir una leyenda y desarrollarla de manera creativa implementando una estrategia de juego para su aprendizaje.</p> <p><b>Equipo Juego y aprendo medicina ancestral:</b> Deberán realizar una actividad creativa que permita conocer las plantas medicinales, para que sirven y</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Laptop</li> <li>✓ Parlantes</li> <li>✓ Cartulinas</li> <li>✓ Fomix</li> <li>✓ Papel crepé</li> <li>✓ Plastilina</li> <li>✓ Piolas</li> <li>✓ Marcadores</li> <li>✓ Bolígrafos</li> <li>✓ Imágenes de plantas medicinales</li> </ul>	30 minutos

	<p>adjuntar un ejemplo de juego para la actividad.</p> <p><b>Equipo Juegos tradicionales:</b> Deberán elegir 2 juegos tradicionales, crear los elementos que se necesiten para jugar y exponer que habilidades desarrollan al poner en práctica estas actividades.</p>		
	<p style="text-align: center;"><b>FASE III</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Los equipos presentarán sus trabajos.</li> <li>✓ Se presentará la propuesta de talleres, así como su objetivo principal.</li> <li>✓ Se contestarán dudas relacionadas con los talleres.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Evaluación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Cómo se sintieron desarrollando estas actividades?</li> <li>✓ ¿Qué parte del taller les pareció más interesante? ¿Por qué?</li> </ul>	<p style="text-align: center;">Los anteriores</p>	<p style="text-align: center;">20 minutos</p>

**Fuente:** Unidad Educativa “Señor de la Buena Esperanza”

**Elaborado por:** Muñoz y Macías, 2022



Las actividades que se recomiendan realizar con los niños son las siguientes:

### Actividad # 1: Rincón Gastronómico



Figura 11.- Platos típicos de Ecuador, elaborados en fomix  
Elaborado por: Macías y Muñoz (2022)

**Objetivo:** Presentar los platos típicos de Ecuador a los niños de 4 años de edad, por medio de la aplicación del juego en el rincón de aprendizaje.

#### Proceso de la actividad:

- La maestra iniciará la actividad con la canción: Es momento de alimentarnos
- La maestra realiza una actividad introductoria por medio de una pregunta fundamental que los niños deberán contestar: ¿Cuál es tu comida favorita?
- La maestra presentará un video educativo- interactivo donde se explicará la gastronomía ecuatoriana (el link del video está incorporado en la propuesta de talleres)
- La maestra reforzará lo observado en el video por medio de preguntas
- La maestra les pedirá a los niños que canten con ella la canción: ¡Sorpresa!
- La maestra presentará el rincón gastronómico, donde los niños podrán crear platos ecuatorianos con los materiales entregados (Los docentes podrán encontrar un video tutorial de cómo crear los ingredientes de la comida ecuatoriana en el canal de YouTube “Mis pequeños ancestrales”.  
<https://www.youtube.com/channel/UCExLsiEnq9uuWRzNi-tVuUA/about>
- Antes de comenzar a jugar en el rincón gastronómico, la maestra debe explicar las reglas, para mantener el orden.

- La maestra debe organizar dos grupos de estudiantes, cada grupo debe cumplir dos roles, el primero será el rol de chef y luego el de cliente, los niños deberán turnarse para cumplir esta regla y así todos puedan tener su experiencia.
- Una vez termine la actividad la maestra le pedirá a cada uno de los niños que comente cómo se sintieron con la actividad y qué fue lo que más les gustó.

**Recursos:** Laptop, rincón de aprendizaje, comida de fomix

**Tiempo:** 45 minutos

**Evaluación:** Se evaluarán las respuestas dadas por los infantes a las preguntas y la narración de sus experiencias en el rincón gastronómico.

Las preguntas serán:

- ¿Cuál fue tu comida favorita durante la actividad?
- ¿Qué fue lo más te gusto realizar en el rincón gastronómico?

**Indicadores de evaluación**

- Será evaluado con los parámetros de logrado, en proceso adquirido.
- Comenta al menos 2 comidas típicas de Ecuador, detallando cómo se elaboran.

## Actividad # 2: Contando la leyenda



Figura 12.- Leyenda “Etsa, el protector de las aves”  
Elaborado por: Macías y Muñoz (2022)

**Objetivo:** Disfrutar de las diferentes manifestaciones culturales de su localidad fermentando el descubrimiento y respeto de las prácticas tradiciones.

### Proceso de la actividad

- ✓ La maestra inicia la clase con la canción introductoria: Así soy yo
  - La maestra presentará un video corto sobre ¿Qué son las leyendas? y ¿Cuáles son las más populares?  
(<https://www.youtube.com/channel/UCExLsiEnq9uuWRzNi-tVuUA/about>)
- ✓ La maestra por medio del juego de la ruleta, les permitirá a los niños elegir una leyenda.
- ✓ La maestra les pedirá a los niños que se sienten en un semicírculo en el piso.
- ✓ La maestra procederá a presentar la portada de la leyenda y les pedirá a los niños que comenten sobre lo que están observando.
- ✓ Se comenzará a narrar la leyenda, una vez finalizada la lectura se les realizarán preguntas a los niños.

¿Cuál fue tu parte favorita de la leyenda?

¿Qué personaje te gustó más?

¿Cuál fue el mensaje que dejó la leyenda?

- ✓ La maestra formará dos grupos de niños, y pegará en una pared o pizarra la imagen de dos aves en blanco y colocará dos canastos con plumas al frente de cada grupo, donde realizará la explicación del juego llamado ¿Que aprendimos de la leyenda?

- ✓ Los niños tendrán que ir respondiendo diversas preguntas elaboradas por la docente y el primer grupo que logre pegar todas las plumas al ave será el vencedor.
- ¿Cómo se llama el personaje de la leyenda?
- ¿Qué hacía el personaje de la leyenda?

**Recursos:** Plumitas falsas de colores, cinta, hojas A4

**Tiempo:** 45 minutos

**Evaluación:** Se evaluará el trabajo en equipo y la asociación del trabajo con la leyenda

**Indicadores de evaluación:**

El niño trabaja colaborativamente

Muestra interés en la leyenda presentada

Los indicadores serán evaluados con los parámetros de logrado, en proceso y adquirido.

### Actividad #3: Los remedios de mi abuelita



Figura 13.- Abuelita cuidando plantas medicinales  
Elaborado por: Macías y Muñoz (2022)

**Objetivo:** Valorar los beneficios de las plantas medicinales del Ecuador, mediante la creación de un huerto.

#### Proceso de la actividad

- ✓ La maestra comenzará la actividad con la canción: Hierbas medicinales.
- ✓ La maestra introducirá el tema por medio de preguntas.
  - ¿Alguna vez sus abuelitos les han dado algún té para la gripe?
  - ¿Sus abuelitas tienen huertos?
- ✓ La maestra presentará un video educativo-explicativo sobre las plantas medicinales y sus beneficios para la salud (Ver en canal de YouTube “Mis pequeños ancestrales”. <https://www.youtube.com/channel/UCExLsiEnq9uuWRzNi-tVuUA/about> )
- ✓ La maestra reforzará el contenido de las plantas medicinales por medio de un juego. El juego consiste en que la maestra presentará diferentes fichas con imágenes de personas con dolencias, el niño deberá de seleccionar uno de los sobres que la maestra tiene en la mano; el sobre contiene una planta medicinal, el niño debe observar la imagen colocando la planta medicinal para aliviar esa dolencia y mencionar su nombre.
- ✓ La maestra les pedirá a los niños que formen una fila para dirigirse al patio de la institución y con su supervisión y ayuda, los niños sembrarán las semillas de varias plantas medicinales.
- ✓ Al finalizar la actividad los niños deberán hacer un compromiso de cuidar su huerto para poder exponer sus plantas medicinales.

**Recursos:** Plantas medicinales, tierra de sembrado, macetas, imágenes, sobres de colores, semillas.

**Tiempo:** 45 minutos

**Evaluación:** Se realizará por medio de la opinión de los niños

- ¿Cómo te sentiste en el juego?
- ¿Cuál es la planta medicinal que ayuda a quitar el dolor de barriga?

**Indicadores de evaluación**

El niño expresa cómo se sintió realizando la actividad

Logra mencionar al menos tres plantas medicinales con sus beneficios

Los indicadores serán evaluados con los parámetros de logrado, en proceso y adquirido.

#### Actividad #4: Los Zancos



Figura 14.- Juego tradicional “Los zancos”  
Elaborado por: Macías y Muñoz (2022)

**Objetivo:** Aprender el juego tradicional “Los zancos”, contribuyendo al desarrollo de su motricidad gruesa.

#### Proceso de la actividad

- ✓ La maestra inicia la clase con la dinámica: El baile de la rayuela
- ✓ La maestra por medio de un video interactivo, presentará los juegos tradicionales más populares de Ecuador (Ver en canal de YouTube “Mis pequeños ancestrales”. <https://www.youtube.com/channel/UCExLsiEnq9uuWRzNi-tVuUA/about> )
- ✓ Cada niño deberá comentar que juego le gustó más.
- ✓ La maestra entregará los materiales solicitados para crear sus zancos personalizados.
- ✓ Cada niño deberá plasmar su creatividad en su trabajo y presentarlo a la clase.
- ✓ Antes de realizar la carrera de los zancos, la maestra establecerá las reglas del juego.
- ✓ En este juego todos los niños serán ganadores.

**Recursos:** Tarros de leche, papel, goma, lápices de colores, escarcha, tijera, piolas

**Tiempo:** 45 minutos

**Evaluación:** Se evaluarán las habilidades que demuestran en la realización del juego, como son la construcción de los zancos y caminar con ellos.

#### Indicadores de evaluación

Participa de manera activa en el juego

Logra manejar su coordinación y equilibrio durante la carrera

Aporta ideas creativas para la decoración de su trabajo

Los indicadores serán evaluados con los parámetros de logrado, en proceso y adquirido.

## Actividad #5: Rescatando tradiciones



**Figura 15.- Tradición ecuatoriana: Guaguas de pan y colada morada**  
Elaborado por: Macías y Muñoz (2022)

**Objetivo:** Aprender las tradiciones ecuatorianas a través del conocimiento de la gastronomía ancestral.

### Proceso de la actividad

- La docente realizará la demostración de un cuento llamada la: “Historia de la guagua de pan”
- Realizará una ronda de preguntas acerca de:
  - ✓ ¿Cuándo comemos la guagua de pan?
  - ✓ ¿Con qué acompañamos a la guagua de pan?
  - ✓ ¿A quién de su familia le gusta comerla?
- La docente demostrará a los niños cómo realizar una guagua de pan mediante el uso de la plastilina y de la colada morada con la ayuda de materiales de papel crepe. (El tutorial para la elaboración de la guagua de pan en plastilina y la colada morada con papel crepe está disponible en nuestro canal: Pequeños ancestrales en el enlace:  
<https://www.youtube.com/channel/UCExLsiEnq9uuWRzNi-tVuUA/about>
- Para esta actividad los niños asumirán el rol de un panadero, donde realizará y decorará su propia guagua de pan.



- Los niños arrugarán el papel crepé y con ayuda de la docente llenarán el vaso con agua para darle color, a la colada morada.
- Al finaliza la actividad cada niño presentará su guagua de pan a la maestra y explicará el porqué de su diseño.

**Recursos:** Plastilinas, platos desechables, vasos desechables, papel crepé morado.

**Tiempo:** 45 minutos

**Evaluación:** Se evaluará la creatividad y los conocimientos adquiridos sobre la tradición: Las guaguas de pan.

- ¿Cuándo se come la guagua de pan y la colada morada?
- ¿Cuál fue tu parte favorita del cuento?

**Indicadores de evaluación:**

- Expresa el origen de la tradición.
- Muestra interés sobre la historia.
- Logra plasmar su creatividad de manera autónoma.

Los indicadores serán evaluados con los parámetros de logrado, en proceso y adquirido.

## Actividad #6: ¡Al ritmo del Ecuador!



Figura 16.- Representación de la música ecuatoriana  
Elaborado por: Macías y Muñoz (2022)

**Objetivo:** Aprender los bailes tradicionales del Ecuador por medio del juego, viajando por las regiones del Ecuador.

### Proceso de la actividad

- La docente realizará una breve explicación sobre las regiones del Ecuador.
- Realizará la demostración del video: Bailes Típicos de la Costa, Sierra, Oriente y Galápagos.
- La docente realizará una ronda de preguntas:
  - ✓ ¿Cuándo se realizan estos tipos de bailes típicos?
  - ✓ ¿Cuáles les gustaron más?
- La maestra les mostrará un video sobre los pasos básicos de cada baile típico. (Se recomienda trabajar un baile por clase)  
<https://www.youtube.com/channel/UCExLsiEnq9uuWRzNi-tVuUA/about>
- La docente pedirá que cada uno de los niños se levanten de sus asientos y observen los pasos típicos, para posteriormente realizar su repetición.

**Recursos:** Parlantes, videos, pendrive.

**Tiempo:** 45 minutos

**Evaluación:** Diferencia los bailes tradicionales de al menos dos regiones.

**Indicadores de evaluación:**

- Reconoce los diferentes tipos de ritmo.
- Muestra Actitud Participativa.
- Lograr seguir el ritmo de manera coordinada.

Los indicadores serán evaluados con los parámetros de logrado, en proceso y adquirido.

## Actividad # 7: ¡La fiesta de los dulces!



**Figura 17.- Dulces tradicionales**  
**Elaborado por: Macías y Muñoz (2022)**

**Objetivo:** Conocer los dulces tradicionales de Ecuador, por medio del juego de roles.

### **Proceso de la actividad:**

- La maestra empezará la actividad cantando la canción: Pequeño chef
- La maestra realizará la demostración del video: Dulces tradicionales de Ecuador, que se encuentra en el canal de youtube “Mis pequeños ancestrales”  
<https://www.youtube.com/channel/UCExLsiEnq9uuWRzNi-tVuUA/about>
- La docente realizará una ronda de preguntas:  
  
¿Qué dulce te gusto más?  
  
¿Has probado alguno de estos dulces con mami o papi?
- La maestra les pedirá a los niños que formen una fila y les entregará su gorro de chef.
- La maestra expresará las reglas para poder jugar en “La fiesta de los dulces” y les pedirá a los niños que formen dos columnas para poder entregarles los ingredientes para la creación de los tradicionales “Huevitos moyos”.
- Con la permanente supervisión de la maestra, los niños seguirán las indicaciones para la preparación de los “Huevitos moyos” (el tutorial de preparación se encuentra en el canal pequeños ancestrales).  
<https://www.youtube.com/channel/UCExLsiEnq9uuWRzNi-tVuUA/about>

- Al finalizar, se procederá a envolver en pequeños cuadros de papel crepé y se compartirán con los padres de familia.

**Recursos:** Papel crepé de varios colores, leche condensada, cocoa y leche en polvo

**Tiempo:** 45 minutos

**Evaluación:** Conoce los dulces típicos del Ecuador

- ¿Puede nombrar algunos dulces tradicionales de Ecuador?
- ¿Cómo te sentiste en el juego ¿La fiesta de los dulces?

**Indicadores de evaluación:**

- Muestra actitud participativa
- Reconoce más de tres dulces tradicionales

## Actividad # 8: Vestimenta ecuatoriana



Figura 18.- Dulces tradicionales  
Elaborado por: Macías y Muñoz (2022)

**Objetivo:** Presentar la ropa típica de cada región, por medio de la aplicación del juego “Ponle la ropa a los niños según su región”

### Proceso de la actividad:

- La maestra comenzará la clase con la canción:
- Por medio de un video educativo explicativo la maestra mostrará la vestimenta típica de las 4 regiones del Ecuador (Costa- Sierra, Oriente y Galápagos).
- La maestra realizará una ronda de preguntas
  - ¿Cómo eran los trajes que observaos en el video?
  - ¿Qué vestimenta te gustó más?
- La maestra colocará dos siluetas para cada región en la pizarra o pared, una femenina y una masculinas.
- Colocará en una caja sobre una mesa figuras representativas de ropa de cada región.
- Se formarán 4 grupos de niños, se le asignará una región y se les dará las indicaciones, de que en orden deberán acercarse a la caja y elegir 1 prenda para poder colocarla sobre la silueta. El primer grupo en terminar gana, pero todos los niños obtendrán un premio.
- Al finalizar la actividad se realizará una retroalimentación de lo aprendido

**Recursos:** figuras de ropa tradicional ecuatoriana, caja, cinta, siluetas de niño y niña.

**Tiempo:** 45 minutos

**Evaluación:** Reconoce la vestimenta tradicional de la región Costa, Sierra, Oriente y Galápagos.

- ¿Cómo se visten las personas de la Sierra?
- ¿Cómo es tu vestimenta y a qué región pertenece?

**Indicadores de evaluación:**

- Logra reconocer la vestimenta de 1 o 2 regiones
- Identifica cuál es su región y su respectiva vestimenta

#### 4.6. Beneficios de la propuesta

Los talleres considerados en la propuesta “Juego y aprendo sobre saberes ancestrales”, establecidos en el presente trabajo de investigación, están enfocados en promover y fortalecer el empleo didáctico del juego para la enseñanza de saberes ancestrales en niños de 4 años de edad. Permitirá a los participantes (docentes y alumnos) tomar conciencia de la importancia del juego y su aplicación para la transmisión de los saberes ancestrales del Ecuador. En los talleres y las actividades planteadas, todos los agentes de la comunidad educativa que engloba directivos, docentes y estudiantes serán beneficiados, a continuación, se detallarán los beneficios.

Los beneficios que van a adquirir los niños son:

- Conocer su cultura
- Desarrollar su identidad cultural.
- Desarrollar habilidades y destrezas por medio la estrategia del juego.
- Aprender significativamente las historias y costumbres para mejorar la calidad de vida.

Los beneficios que van a adquirir los docentes son:

- Conocer nuevas estrategias para la transmisión de los saberes ancestrales por medio del juego.
- Identificar la importancia del juego y la enseñanza de los saberes ancestrales desde temprana edad.
- Colaborar en el rescate y transmisión de los saberes ancestrales del Ecuador.
- Reforzar la importancia de transmitir la cultura ecuatoriana en los niños de esta generación, asegurando futuras réplicas de la identidad cultural



## 4.7. Validación de la propuesta

### Validación de la Propuesta

Yo, MSc. Ma. Fernanda Mera Cantos, con cédula de ciudadanía 1306941244 en respuesta a la solicitud realizada por las egresadas:

GABRIELA DENISSE MACIAS PINTO

ILIANA VIOLETA MUÑOZ MONTAÑO

De la Carrera de Educación Inicial, de la Facultad de Educación de la Universidad Laica "VICENTE ROCAFUERTE" de Guayaquil, para validar la propuesta de su proyecto de titulación denominada:

GUÍA DIDÁCTICA: JUEGO Y APRENDO SOBRE SABERES ANCESTRALES

Después de haber leído y analizado el documento, puedo manifestar que es apropiado para la institución en mención y tiene la aplicabilidad necesaria para este proyecto.



---

MSc. Ma. Fernanda Mera Cantos

C.I. N° 1306941244

---

## Validación de la Propuesta

Yo, Msc. Carla Gualoto Alcívar, con cédula de ciudadanía 0919694505 en respuesta a la solicitud realizada por las egresadas:

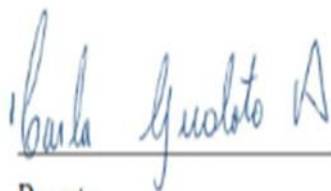
GABRIELA DENISSE MACIAS PINTO

ILIANA VIOLETA MUÑOZ MONTAÑO

De la Carrera de Educación Inicial, de la Facultad de Educación de la Universidad Laica "VICENTE ROCAFUERTE" de Guayaquil, para validar la propuesta de su proyecto de titulación denominada:

GUÍA DIDÁCTICA: JUEGO Y APRENDO SOBRE SABERES ANCESTRALES

Después de haber leído y analizado el documento, puedo manifestar que es apropiado para la institución en mención y tiene la aplicabilidad necesaria para este proyecto.



Docente

C.I. N° 0919694505

---

### **Validación de la Propuesta**

Yo, Alba Jazmin Morán Mazzini, con cédula de ciudadanía. 0916688906 en respuesta a la solicitud realizada por las egresadas:

GABRIELA DENISSE MACIAS PINTO

ILIANA VIOLETA MUÑOZ MONTAÑO

De la Carrera de Educación Inicial, de la Facultad de Educación de la Universidad Laica "VICENTE ROCAFUERTE" de Guayaquil, para validar la propuesta de su proyecto de titulación denominada:

**GUÍA DIDÁCTICA: JUEGO Y APRENDO SOBRE SABERES ANCESTRALES**

Después de haber leído y analizado el documento, puedo manifestar que es apropiado para la institución en mención y tiene la aplicabilidad necesaria para este proyecto.



Docente: Msc. Jazmin Morán

C.I. N° : 0916688906

## CONCLUSIONES

Después de culminar el análisis e interpretación de los resultados del estudio referido al juego para la enseñanza de saberes ancestrales del Ecuador en niños de 4 años, y en función a los objetivos planteados, se llegaron a las siguientes conclusiones.

Se realizó la sistematización de los referentes teóricos en relación a las variables mencionadas anteriormente, se pudo evidenciar en la teoría consultada, se resalta la importancia y valor del juego y especialmente del juego tradicional, para la enseñanza, transmisión y rescate de saberes ancestrales. Así mismo, se recoge las limitaciones que tiene el rescate de los saberes ancestrales en las condiciones actuales de despliegue de la tecnología digital, lo que se agrava por la situación de enseñanza-aprendizaje en modalidad virtual.

El análisis de la información proveniente de los instrumentos de diagnóstico que fueron cuestionario a padres, guía de entrevista a directivos y ficha de observación a docentes, permitió describir las características que tiene el empleo que hacen los docentes del juego para la enseñanza de saberes ancestrales, así como el conocimiento sobre estos, y pudo constatar que los niños carecen de momentos de juegos dirigidos a este objetivo y por ello, un conocimiento limitado sobre saberes ancestrales.

Partiendo de estos resultados, se propuso un conjunto de talleres dirigido a los docentes, con el fin de conocer y enseñar los saberes ancestrales, priorizando el juego en este proceso. El conjunto de talleres incluye actividades propuestas para docentes y otras para que sean utilizadas con los niños. La propuesta se ha diseñado para ser aplicada en la escuela y está estructurada con actividades prácticas sobre saberes ancestrales que se trabajan por medio de la estrategia del juego, que contribuirán al conocimiento y aprendizaje de estos en los niños desde temprana edad.

## **RECOMENDACIONES**

Este trabajo de investigación ha centrado su estudio en el juego y la enseñanza de saberes ancestrales del Ecuador en niños de 4 años. Una vez concluido se hacen las siguientes recomendaciones:

Socializar los resultados expuestos por medio de este trabajo de investigación con docentes y directivos de la Institución educativa “Señor de la Buena Esperanza” y así conseguir adaptar este proyecto a niños con más edad y que los docentes logren motivar a los estudiantes en el aprendizaje de saberes ancestrales.

Difundir este proyecto con otras instituciones educativas, por medio redes sociales, canales de youtube o medio de comunicación, donde se pueda exponer la sistematización realizada.

Realizar seguimientos en las aulas de los niños de 4 años de edad que corresponden a educación inicial, para poder verificar el cambio que se presenta con la aplicación del juego y la enseñanza de saberes ancestrales.

Realizar el acompañamiento a los y docentes y padres de familia para seguir mejorando la experiencia del juego para la enseñanza de saberes ancestrales.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguado T., Gil , I., & Mata , P. (2008). El enfoque intercultural en la formación del profesorado. Dilemas y propuestas. *Revista Complutense de Educación*, 19(2), 275 - 292. Recuperado 14 de diciembre de 2021, de <https://revistas.ucm.es/index.php/RCED/article/view/RCED0808220275AAAltier>
- Aguilar M. y Paz J. (2019) Juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo en la dimensión emocional en niños y niñas de 5 a 6 años en situación de vulnerabilidad en la institución educativa ciudad Córdoba ubicado en la ciudad Santiago de Cali. Obtenido de <https://repository.usc.edu.co/bitstream/handle/20.500.12421/1434/JUEGOS%20TRADICIONALES.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Andrade, C. A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Journal of Science and Research*. Obtenido de <file:///E:/Downloads/DialnetElJuegoYSuImportanciaCulturalEnElAprendizajeDeLosN-7398049.pdf>
- Asamblea Constituyente (2008). *Constitución de la República del Ecuador 2008*. Obtenido de [http://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4\\_ecu\\_const.pdf](http://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf)
- Asamblea Nacional (2011). Ley Orgánica de Educación Intercultural. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2020/06/LOEI.pdf>
- Bañeres, D., Bishop, A., Cardona, C., & Garaigordobil, M. (2008). El juego como estrategia didáctica. Obtenido de [https://www.academia.edu/9137595/El\\_juego\\_como\\_estrategia\\_d%20id%C3%A1ctica\\_Claves\\_para\\_la\\_innovaci%C3%B3n\\_educativa](https://www.academia.edu/9137595/El_juego_como_estrategia_d%20id%C3%A1ctica_Claves_para_la_innovaci%C3%B3n_educativa)
- Caíza, A. (2019). *Guía de Patrimonio Cultural Inmaterial Enfocados a Cuentos, Leyendas y Juegos Tradicionales de la Parroquia Tanicuhí*. Obtenido de <https://www.elcomercio.com/tendencias/festival-juegos-ancestrales-amazonia-tradiciones.html>.

- Campana, E. (22 de julio de 2016). Ministerio de Educación garantiza la conservación de saberes ancestrales en instituciones educativas. Obtenido de <https://www.elcomercio.com/tendencias/ministeriodeeducacion-saberesancestrales-indigenas-conservacion-institucioneseducativas.html>
- Congreso Nacional. (2002). Código de la Niñez y Adolescencia. Obtenido de [https://www.registrocivil.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/05/Codigo\\_de\\_la\\_Ninez\\_y\\_Adolescencia.pdf](https://www.registrocivil.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/05/Codigo_de_la_Ninez_y_Adolescencia.pdf)
- Cumandá, L. (2013). Adecuación de un espacio de juego mediante la utilización de rincones para favorecer el aprendizaje en los niños de 3 a 5 años del Centro Educativo “Mundo de Juguete”. Obtenido de <https://docplayer.es/71893529-Escuela-de-educacion-especial.html>
- El juego en el desarrollo infantil. Obtenido en <https://www.mheducation.es/bcv/guide/capitulo/8448171519.pdf>
- Escobar, B. (2017) La Transculturalidad, elemento esencial para mejorar la atención en salud y de enfermería. Obtenido de <https://www.redalyc.org/jatsRepo/448/44853735006/html/index.html#:~:text=P ara%20integrar%20tales%20conceptos%20>
- García, E. (2013). Influencia del juego infantil en el desarrollo y aprendizaje del niño y la niña. Efdportes, 89-92. Obtenido de <https://www.efdeportes.com/efd153/influencia-del-juego-infantil-en-el-desarrollo.htm>
- Gallegos, A. & Ortega, P. (Diciembre 2012). La inserción de los juegos ancestrales practicados por los moradores de la Provincia de Santa Elena. Yachana Revista Científica. 1 (1). Obtenido de <http://revistas.ulvr.edu.ec/index.php/yachana/article/view/177>
- Gómez, JF. (2020). El juego infantil y su importancia en el desarrollo, Obtenido de <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2018/04/El-Juego-Infantil-y-su-Importancia-en-el-Desarrollo.pdf>
- Gutiérrez M. (2017). El juego una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en educación infantil. Obtenido de

<https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence=>

Gutiérrez, M. (2018). El fortalecimiento de los saberes ancestrales como un fin de la educación superior, Obtenido de <https://www.upec.edu.ec/images/stories/LOTAIP/2018/JULIO/ANEXOS/M-1-INFORMATIVO.pdf>

Gutiérrez, A., Urzúa, A., Caqueo, A., & Calderón, C. (2019). La evaluación del bienestar en pueblos originarios: desarrollo. Obtenido de [https://www.interciencia.net/wpcontent/uploads/2020/01/06\\_707\\_Com\\_Gutiérrez\\_v44n12.pdf](https://www.interciencia.net/wpcontent/uploads/2020/01/06_707_Com_Gutiérrez_v44n12.pdf)

Jamioy, N. (2017). Los saberes como patrimonio de la humanidad. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/1051/105118909006.pdf>

Leyva, A. (2011). El juego como estrategia didáctica en la educación infantil. Obtenido de <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf>

Luque, J. C. (2018). Saberes ancestrales indígenas: una cosmovisión transdisciplinaria. Obtenido de <https://core.ac.uk/download/pdf/277658247.pdf>

Maier, M.H, citado por Inmaculada Delgado Linares. (2011). El juego infantil y su

metodología. Obtenido de

[https://books.google.com.ec/books?id=sjidLgWM9\\_8C&pg=PA5&lpg=PA5&q=El+juego+abre+el+camino+de+la+vida+del+ni%C3%B1o.+MAIER,+H.W.&source=bl&ots=xGCv8wLH9c&sig=ACfU3U0Yfk96Qz9VKAQPp-qOVjiEtQNVTA&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjjwKqHj4v1AhWcTjABHe9zAKUQ6AF6BAgPEAM#v=onepage&q=El%20juego%20abre%20el%20camino%20de%20la%20vida%20del%20ni%C3%B1o.%20MAIER%2C%20H.W.&f=false](https://books.google.com.ec/books?id=sjidLgWM9_8C&pg=PA5&lpg=PA5&q=El+juego+abre+el+camino+de+la+vida+del+ni%C3%B1o.+MAIER,+H.W.&source=bl&ots=xGCv8wLH9c&sig=ACfU3U0Yfk96Qz9VKAQPp-qOVjiEtQNVTA&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjjwKqHj4v1AhWcTjABHe9zAKUQ6AF6BAgPEAM#v=onepage&q=El%20juego%20abre%20el%20camino%20de%20la%20vida%20del%20ni%C3%B1o.%20MAIER%2C%20H.W.&f=false)

Manco, J. (2019). La tarea de rescatar los saberes ancestrales. Recuperado de: <https://www.elespectador.com/noticias/actualidad/la-tarea-de-rescatar-los-saberes-ancestrales/>



- Marce, M. (2016). Saberes ancestrales: lo que se sabe y se siente desde siempre, Obtenido de: <https://educa593.wordpress.com/2016/01/04/upec-lleva-a-cabo-ii-encuentro-de-culturas-y-saberes-ancestrales/>
- Mendoza, Tarpuk, & Lara, 2017. Efectos de un programa de juegos recreativos en la definición de la lateralidad, Obtenido de <http://www.revistaespacios.com/a18v39n23/18392326.html>
- Ministerio de Educación de Ecuador. (2014). Currículo de Educación Inicial. Obtenido de Ministerio de Educación: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/06/curriculo-educacion-inicial-lowres.pdf>
- Mónica P y Rubinstein H. (2014). El juego y sus posibilidades en la enseñanza de ciencias naturales. Obtenido de [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1665-26732014000300004](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732014000300004)
- Montero. M. (2001). El juego en los niños: Enfoque teórico. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- Morales, O., & Urrego, Z. (20 de Enero de 2017). La enseñanza por medio del juego para un mejor aprendizaje. Obtenido de <https://revistas.uniminuto.edu/index.php/praxis/article/view/1483/1430>
- Moreano, D. (2020). Beneficios del juego para el desarrollo en los niños. Obtenido en [https://www.usfq.edu.ec/sites/default/files/2020-07/pea\\_019\\_0007\\_0.pdf](https://www.usfq.edu.ec/sites/default/files/2020-07/pea_019_0007_0.pdf)
- Molano, O. (2007). Identidad cultural. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/675/67500705.pdf>
- Noreña, V. (20 de diciembre de 2018). ¿Por qué es importante rescatar los saberes ancestrales? Obtenido de <http://conexionbio.jbb.gov.co/importancia-de-rescatar-saberes-ancestrales/>
- Olivé, L. (2017). ¿Qué son los conocimientos tradicionales? Apuntes epistemológicos para la interculturalidad. Obtenido de [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2007-81102015000200003](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-81102015000200003)

- OMPI. (2020) Expresiones culturales tradicionales. Obtenido de <https://www.wipo.int/tk/es/folklore/#:~:text=En%20las%20expresiones%20culturales%20tradicionales,narraciones%20o%20muchas%20otras%20expresiones>
- Ozaeta, A., & Caycedo, X. (6 de Julio de 2020). EL JUEGO EN EL DESEMPEÑO OCUPACIONAL DE LOS NIÑOS CON DÉFICIT INTELECTUAL MODERADO. Obtenido de <https://publicacionescd.uleam.edu.ec/index.php/sapientiae/article/view/48/112>
- Quiroz, H. 2018. Los saberes ancestrales son el medio para la reintegración. Obtenido de <https://www.elcomercio.com/tendencias/libro-saberes-ancestrales-medio-reintegracion.html>
- RAE. (2020). Real Academia Española. Obtenido de <https://dle.rae.es/cultura>
- Ramos, L. (2019). Uso de los saberes ancestrales, para el cuidado de la salud en la Comunidad Campesina de Acoria, Huancavelica - 2018. Obtenido de <https://repositorio.uncp.edu.pe/handle/20.500.12894/5547>
- Ruiz, M. (2017). “El juego: una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en la educación infantil”. Obtenido de <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence>
- Sailema, A., & Sailema, M. (2018). *Juegos Tradicionales y Populares del Ecuador*. Universidad Técnica De Ambato. <https://revistas.uta.edu.ec/Books/libros%202019/JuegosTradicionales.pdf>
- Salcedo, M. (2016) El Juego En La Educación Inicial, Obtenida de <https://www.slideshare.net/MariaCamilaSalcedoAm/eljuegoenlaeducacioninicialuc-blogspotcomco-66884890>
- Sánchez, R. V., & Rhea, A. M. (2020). *Análisis de la educación intercultural bilingüe en las instituciones educativas de la nacionalidad Tsáchila, Ecuador. Revista Cátedra*. Obtenido de <https://revistadigital.uce.edu.ec/index.php/CATEDRA/article/view/1988>
- Sarlé, P. (2008) Enseñar el juego y jugar la enseñanza, Obtenido de [https://educaciondiferencialpucv.files.wordpress.com/2016/07/ensenar\\_el\\_juego\\_y\\_jugar\\_la\\_ensenanza.pdf](https://educaciondiferencialpucv.files.wordpress.com/2016/07/ensenar_el_juego_y_jugar_la_ensenanza.pdf)

- Soler, A. (5 de Septiembre de 2016). Los niños necesitan jugar: Juego libre. Obtenido de <https://www.albertosoler.es/el-juego-libre-video/>
- Soruco, C. (23 de noviembre de 2017). Aplicaciones rescatan los saberes ancestrales indígenas en Colombia. Obtenido de <https://www.sudamericarural.org/index.php/noticias/que-pasa/5678-aplicaciones-rescatan-los-saberes-ancestrales-indigenas-en-colombia> .
- Trujillo, B. (2020). Revitalización de Saberes Ancestrales, Arte y Cultura. Proyecto: SUMAK RURAY: Arte, saber y comunidad. UNAE. Obtenido de <https://unae.edu.ec/oferta/revitalizacion-de-saberes-ancestrales-arte-y-cultura/>
- UNICEF, (2018). Aprendizaje a través del juego, Obtenido de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Valarezo Carlos, J. D. (3 de mayo de 2017). *La amazonia ecuatoriana y sus saberes ancestrales*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=57956612002>
- Vázquez, Á. & Manassero, M. (2017). Juegos para enseñar la naturaleza del conocimiento científico y tecnológico. *Revistas Catalanes*. 53(1): Aprendiendo a través de la ludificación. Obtenido de <https://www.raco.cat/index.php/Educador/article/view/v53-n1-vazquez-manassero>

## ANEXOS:

### ANEXO 1. Ficha de observación a clases.

**Proyecto de Investigación:** El juego y la enseñanza de saberes ancestrales del Ecuador

**Objetivo:** Observar la aplicación que se hace del juego para la enseñanza de saberes ancestrales del Ecuador dentro del aula de clase en niños de 4 años de la Escuela de Educación Básica “Señor de la Buena Esperanza”

**Área observada:**

**Fecha:**

#### Consigna al observador

Estimado observador, a continuación, se pone en sus manos una ficha de observación que forma parte del estudio empírico del proyecto de investigación El juego para la enseñanza de saberes ancestrales del Ecuador en los niños de cuatro años de Inicial 2 del Instituto “Señor De La Buena Esperanza”. Recabamos su ayuda para que realice la observación de los indicadores que aparecen en la tabla, y evalúe en qué medida estos se cumplen en la clase observada, siguiendo los parámetros de análisis que aparecen seguidamente. Puede hacer anotaciones que quiera resalta en la observación, en la columna Observaciones.

Gracias por el interés y el tiempo que se toma en esta actividad.

Parámetros de análisis:

<b>5</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>
Excelente	Muy bueno	Bueno	Mal o	Regular

<b>Indicadores</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>Observaciones</b>
El docente utiliza la estrategia del juego como vía de aprendizaje de los niños						
El docente aplica el juego como medio de distracción en el aula						
El docente utiliza recursos tecnológicos para poder integrar a los alumnos en el juego						
El docente crea espacios lúdicos para el aprendizaje de los niños para enseñar los saberes ancestrales						
El docente demuestra interés por la enseñanza de los saberes ancestrales						
El docente muestra dominio de los contenidos sobre saberes ancestrales						
El docente relaciona los contenidos sobre la enseñanza de saberes ancestrales con las experiencias lúdicas de los estudiantes						

## **Anexo 2. Guía de entrevista al director**

Proyecto de Investigación: El juego y la enseñanza de saberes ancestrales del Ecuador

Objetivo: Conocer su opinión acerca de las acciones que realiza la institución para fomentar el juego en la enseñanza de los saberes ancestrales en niños de 4 años de edad.

Entrevista al Director:

Saludos cordiales estimado director, por medio de la presente entrevista deseamos conocer su opinión acerca de las acciones que realiza la institución para fomentar el juego en la enseñanza de los saberes ancestrales en niños de 4 años de edad. Su criterio es muy importante para tomar decisiones acerca del mejoramiento de estas acciones. Agradecemos el tiempo que nos dedica.

1. ¿Porque es importante enseñar los saberes ancestrales desde la primera infancia?
2. ¿Qué papel tiene el juego dentro de la formación del niño?
3. ¿Qué beneficios tiene el juego para la enseñanza de los saberes ancestrales?
4. ¿Cómo se puede relacionar el juego como método de enseñanza con los saberes ancestrales?
5. ¿Considera usted que los docentes del subnivel de inicial II emplean el juego adecuadamente? Fundamente
6. ¿Qué actividades ha realizado la institución para fomentar los saberes ancestrales?
7. ¿Cuáles cree usted que son los pros y los contras de implementar el juego y la enseñanza de los saberes ancestrales del Ecuador en niños menores de 5 años?
8. ¿Cuál sería la manera correcta de enseñar o implementar los saberes ancestrales?

### Anexo 3. Cuestionario a padres de familia

**Proyecto de Investigación:** El juego y la enseñanza de saberes ancestrales del Ecuador

**Objetivo:** Conocer la opinión de los padres de familia en relación al empleo del juego en la enseñanza de saberes ancestrales del Ecuador en niños de 4 años de edad.

**Encuesta dirigida a los padres de familia de la Institución “Señor de la Buena Esperanza”**

Saludos cordiales estimados padres de familia

INDICADORES	SI	NO	TAL VEZ
¿Está de acuerdo que la enseñanza de los saberes ancestrales es importante para el adecuado aprendizaje de sus hijos?			
¿Cree pertinente que se deba trabajar por la recuperación y enseñanza de los saberes ancestrales dentro de las instituciones del nivel de Inicial?			
¿Considera que el juego debe ser usado por los docentes como una herramienta para la enseñanza de los saberes ancestrales?			
¿Ha observado Ud. que la docente que imparte clases a su hijo, se ocupa de la enseñanza de saberes ancestrales en las clases?			
¿Ha constatado Ud. que la docente que imparte clases a su hijo, emplea juegos para la enseñanza de saberes ancestrales en las clases?			
¿La docente ha aprovechado los juegos virtuales para enseñar los saberes ancestrales en clases?			
¿Considera necesario la inclusión de contenido educativo que se enfoque en la recuperación, y puesta en práctica de los saberes ancestrales como parte del aprendizaje del niño en la escuela?			
¿Considera que la práctica de los juegos tradicionales es beneficiosa para la formación de los niños?			