UNAE

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Carrera en:

Educación Básica

Modalidad a distancia

Adaptación de los juegos tradicionales como estrategia transdisciplinar en las áreas de Lengua y Literatura, Matemática y Ciencias Naturales en el quinto año de educación general básica

Trabajo de Integración Curricular previo a la obtención del título de Licenciado/a en Ciencias de la Educación Básica

Autoras / es

Calle Fernández Lucía Rebeca | CI: 0301271219
Gomescoello Guamán Teresa Marcela | CI: 0301333258
Ordóñez Bustamante Marco Fernando| CI: 0301569380

Tutor / ra

Zambrano Vacacela Luis Leonardo. Mgtr | CI: 1600361388

Azogues - Ecuador
Octubre - 2020

Resumen

El objetivo del presente trabajo de innovación es adaptar los juegos tradicionales como estrategias de aprendizaje transdisciplinar en las áreas de Lengua y Literatura, Matemática y Ciencias Naturales, para el quinto año de educación básica, en los tres momentos de la clase (antes, durante, después); a través, de una guía didáctica que permita alcanzar los aprendizajes. Esta investigación se fundamenta en el método bibliográfico; para lo cual, se indagó en libros, artículos de revistas académicas, tesis de pregrado y maestrías, relacionadas con la historia y beneficios que aportan los juegos tradicionales en la formación integral del educando desde los primeros años de escolaridad; además, se complementa con la experiencia docente aportada por los autores. Al concluir el trabajo, se deduce que la guía didáctica es una herramienta pedagógica de apoyo docente para lograr aprendizajes significativos. La socialización fue realizada mediante el I Congreso de Profesionalización UNAE a 170 docentes a nivel nacional, para medir la percepción de los participantes, se aplicó una encuesta con respuestas cerradas, en dónde se revela resultados muy satisfactorios, relacionados con la importancia de la información proporcionada, la facilidad para ser aplicada, lo muy interesante del proyecto de innovación y la disposición a emplear la guía en las aulas de clase.

Palabras clave

Apoyo docente, guía didáctica, juegos tradicionales, proyecto de innovación.

Abstract

The objective of this innovation work is to adapt traditional games as transdisciplinary learning strategies in the areas of Language and Literature, Mathematics and Natural Sciences, for the fifth year of basic education, in the three moments of the class (before, during, after); through a didactic guide that enables learning to be achieved. This research is based on the bibliographic method; This research is based on the bibliographic method, for which, it was investigated in books, articles in academic journals, undergraduate and master's degrees, related to the history and benefits that traditional games contribute in the integral formation of the student from the first years of schooling; in addition, it is complemented with the teaching experience provided by the authors. At conclude of the work, it is deduced that the didactic guide is a pedagogical tool for teaching support to achieve meaningful learning. The socialization was carried out through the I UNAE Professionalization Congress to 170 teachers nationwide, to measure the perception of the participants, a survey with closed responses was applied, where very satisfactory results are revealed, related to the importance of the information provided, the ease of being applied, the very interesting of the innovation project and the willingness to use the guide in classrooms.

Keywords

Teaching support, didactic guide, traditional games, innovation project.

Índice de contenidos

1. Introducción 15
2. Definición del problema y pregunta de investigación 15
3. Justificación 16
4. Objetivos 17
4.1 Objetivo general 17
4.2 Objetivos específicos 17
5. Marco teórico 17
5.1 El juego: Su importancia en el proceso educativo 17
5.3 El juego tradicional como instrumento didáctico 19
5.4 Beneficios que aporta el juego tradicional a los niños 20
5.5 Clasificación de los juegos tradicionales 21
5.5.1 Juegos activos 21
5.5.2 Juegos pasivos 21
5.6 Importancia de los juegos tradicionales en el área de Matemática 21
5.7 Los juegos tradicionales en el área de Lengua y Literatura 22
5.8 Los juegos tradicionales en el área de Ciencias Naturales 22
5.9 Algunas propuestas de juegos tradicionales 23
5.9.1 La perinola 23
5.9.2 La rayuela 24
5.9.3 La ruleta 25
5.9.4 Tres en raya o en línea 26
5.9.5 Concurso de trompos 26
6. Metodología 27
7. Propuesta 29
Autores de la guía 29

Presentación 30
Objetivos 30
La Rayuela 31
Adaptación del juego de la rayuela al área de Lengua y Literatura 31
Materiales 31
Ejemplo de adaptación 32
Destreza 32
Antes: 32
Durante: 32
Después 36
Criterio de evaluación: 36
Adaptación del juego de la rayuela al área de Matemática 37
Beneficios 37
Materiales 37
Ejemplo de adaptación 37
Destreza 37
Antes 37
Durante 38
Después 41
Criterio de evaluación 41
Adaptación del juego de la rayuela al área de Ciencias Naturales 42
Beneficios 42
Materiales 42
Ejemplo de adaptación 42
Destreza 42

Antes 42
Durante 43
Después 46
Criterio de evaluación 46
La perinola 47
Adaptación del juego de la perinola al área de Lengua y Literatura 47
Beneficios 47
Materiales 47
Ejemplo de adaptación 47
Destreza 48
Antes 48
Durante 48
Después 50
Criterio de evaluación 50
Adaptación del juego de la perinola al área de Matemática 51
Beneficios 51
Materiales 52
Ejemplo de adaptación 52
Destreza 52
Antes 52
Durante 52
Después 55
Criterio de evaluación 55
Adaptación del juego de la perinola al área de Ciencias Naturales 56

Beneficios 56
Materiales 56
Ejemplo de adaptación 56
Destreza 56
Antes 56
Durante 56
Después 59
Criterio de evaluación 59
La Ruleta 60
Adaptación del juego de la ruleta al área de Lengua y Literatura 60
Beneficios 60
Materiales 60
Ejemplo de adaptación 60
Destreza 60
Antes 61
Durante 61
Después 63
Criterio de evaluación 63
Adaptación del juego de la ruleta al área de Matemática 64
Beneficios 64
Materiales 64
Ejemplo de adaptación 64
Destreza 64
Antes 64

Durante 64
Después 67
Criterio de evaluación 67
Adaptación del juego de la ruleta al área de Ciencias Naturales 68
Beneficios 68
Materiales 68
Ejemplo de adaptación 68
Destreza 68
Antes 68
Durante 69
Después 71
Criterio de evaluación 71
El Tres en Raya 72
Adaptación del juego del tres en raya al área de Lengua y Literatura 72
Beneficios 72
Materiales 72
Ejemplo de adaptación 73
Destreza 73
Antes 73
Durante 73
Después 75
Criterio de evaluación 75
Adaptación del juego del tres en raya al área de Matemática 76
Beneficios 76

Materiales 76
Destreza 77
Antes 77
Durante 77
Después 79
Criterio de evaluación 79
Adaptación del juego del tres en raya al área de Ciencias Naturales 80
Beneficios 80
Materiales 80
Ejemplo de adaptación 80
Destreza 80
Después 82
Criterio de evaluación 83
Adaptación del juego del trompo al área de Lengua y Literatura 84
Beneficios 84
Materiales 84
Ejemplo de adaptación: 84
Destreza 84
Antes 84
Durante 85
Después 86
Criterio de evaluación 86
Adaptación del juego del trompo al área de Matemática 87
Beneficios 87

Materiales 87
Ejemplo de adaptación 87
Adaptación 87
Destreza 87
Antes 88
Durante 88
Después 90
Criterio de evaluación 90
Adaptación del juego del trompo al área de Ciencias Naturales 91
Beneficios 91
Materiales 91
Destreza 91
Antes 91
Durante 92
Después 94
Criterio de evaluación 94
Conclusiones 95
Glosario 95
8. Discusión de los resultados del proceso de socialización 96
8.1 Caracterización 96
8.2 Descripción 96
8.3 Análisis descriptivo 97
9. Conclusiones 101
10. Recomendaciones 102
11. Referencias 102

Índice de figuras

Figura 1. La Perinola. 24
Figura 2. La Rayuela. 25
Figura 3. La Ruleta. 26
Figura 4. Tres en Raya. 26
Figura 5. El Trompo. 27
Figura 6. Lucía Calle. 29
Figura 7. Marcela Gomescoello. 30
Figura 8. Marco Ordóñez. 30
Figura 9. Rayuela- Lengua y Literatura-paso 1. 32
Figura 10. Rayuela-Lengua y Literatura-paso 2. 33
Figura 11. Rayuela-Lengua y Literatura-paso 3. 33
Figura 12. Rayuela-Lengua y Literatura-paso 4. 34
Figura 13. Rayuela-Lengua y Literatura-paso 5. 34
Figura 14. Rayuela-Lengua y Literatura-paso 6. 34
Figura 15. Rayuela-lengua y Literatura-paso 7. 35
Figura 16. Rayuela-Lengua y Literatura-paso 8. 35
Figura 17. Rayuela-Lengua y Literatura-paso 9. 36
Figura 18. Rayuela-Matemática –paso 1. 38
Figura 19. Rayuela-Matemática-paso 2. 38
Figura 20. Rayuela-Matemática-paso 3. 39
Figura 21. Rayuela-Matemática-paso 4. 39
Figura 22. Rayuela-Matemática-paso 5. 40
Figura 23. Rayuela-Matemática-paso 6. 40
Figura 24. Rayuela-Matemática-paso 7. 40
Figura 25. Rayuela- Matemática - paso 8. 40
Figura 26. Rayuela - Matemática - paso 9. 41
Figura 27. Rayuela - Ciencias Naturales - paso 1. 43
Figura 28. Rayuela - Ciencias Naturales - paso 2. 43
Figura 29. Rayuela - Ciencias Naturales - paso 3. 44
Figura 30. Rayuela - Ciencias Naturales- paso 4. 44

Figura 31. Rayuela - Ciencias Naturales - paso 5. 44
Figura 32. Rayuela - Ciencias Naturales - paso 6. 45
Figura 33. Rayuela - Ciencias Naturales - paso 7. 45
Figura 34. Rayuela - Ciencias Naturales - paso 8. 45
Figura 35. Rayuela - Ciencias Naturales - paso 9. 46
Figura 36. La Perinola - Lengua y Literatura - paso 1. 48
Figura 37. La Perinola - Lengua y Literatura - paso 2. 49
Figura 38. La Perinola -Lengua y Literatura - paso 3. 49
Figura 39. La Perinola - Lengua y literatura - paso 4. 50
Figura 40. La Perinola - Lengua y Literatura - paso 5. 50
Figura 41. La Perinola - Lengua y Literatura - paso 6. 50
Figura 42. La perinola - Matemática - paso 1. 53
Figura 43. La Perinola - Matemática - paso 2. 53
Figura 44. La Perinola - Matemática - paso 3. 54
Figura 45. La Perinola - Matemática - paso 4. 54
Figura 46. La Perinola - Matemática - paso 5. 54
Figura 47. La Perinola – Matemática – paso 6. 55
Figura 48. La Perinola - Ciencias Naturales - paso 1. 57
Figura 49. La Perinola - Ciencias Naturales - paso 2. 57
Figura 50. La Perinola - Ciencias Naturales- paso 3. 58
Figura 51. La Perinola - Ciencias Naturales - paso 4. 58
Figura 52. La Perinola - Ciencias Naturales - paso 5. 58
Figura 53. La Perinola - Ciencias Naturales - paso 6. 59
Figura 54. La Ruleta - Lengua y literatura - paso 1. 61
Figura 55. La Ruleta - Lengua y Literatura - paso 2. 62
Figura 56. La Ruleta - Lengua y Literatura - paso 3. 62
Figura 57. La Ruleta - Lengua y Literatura - paso 4. 63
Figura 58. La Ruleta - Matemática - paso 1. 65
Figura 59. La Ruleta - Matemática - paso 2. 65
Figura 60. La Ruleta - Matemática - paso 3. 65
Figura 61. La Ruleta - Matemática - paso 4. 66
Figura 62. La Ruleta - Matemática - paso 5. 66
Figura 63. La Ruleta - Matemática - paso 6. 66
Figura 64. La Ruleta - Matemática - paso 7. 67

Figura 65. La Ruleta - Ciencias Naturales- paso 1. 69
Figura 66. La Ruleta - Ciencias Naturales- paso 2..... 69
Figura 67. La Ruleta - Ciencias Naturales- paso 3..... 70
Figura 68. La Ruleta - Ciencias Naturales- paso 4. 70
Figura 69. La Ruleta - Ciencias Naturales- paso 5..... 71
Figura 70. La Ruleta - Ciencias Naturales- paso 6..... 71
Figura 71. Tres en Raya - Lengua y Literatura - paso 1. 73
Figura 72. Tres en Raya - Lengua y Literatura - paso 2. 74
Figura 73. Tres en Raya - Lengua y Literatura - paso 3. 74
Figura 74. Tres en Raya - Lengua y Literatura - paso 4. 74
Figura 75. Tres en Raya - Lengua y Literatura - paso 5. 75
Figura 76. Tres en Raya - Lengua y Literatura - paso 6. 75
Figura 77. Tres en Raya - Matemática - paso 1. 77
Figura 78. Tres en Raya - Matemática - paso 2..... 78
Figura 79. Tres en Raya - Matemática - paso 3..... 78
Figura 80. Tres en Raya - Matemática - paso 4. 78
Figura 81. Tres en Raya - Matemática - paso 5. 78
Figura 82. Tres en Raya - Matemática - paso 6. 79
Figura 83. Tres en Raya - Ciencias Naturales - paso 1. 81
Figura 84. Tres en Raya - Ciencias Naturales - paso 2. 81
Figura 85. Tres en Raya - Ciencias Naturales - paso 3. 82
Figura 86. Tres en Raya - Ciencias Naturales - paso 4. 82
Figura 87. Tres en Raya - Ciencias Naturales - paso 5..... 82
Figura 88. Tres en Raya - Ciencias Naturales - paso 6. 82
Figura 89. El Trompo - Lengua y Literatura - paso 1. 85
Figura 90. El Trompo - Lengua y Literatura - paso 2. 85
Figura 91. El Trompo - Lengua y Literatura - paso 3..... 85
Figura 92. El Trompo - Lengua y Literatura - paso 4. 86
Figura 93. El Trompo - Lengua y Literatura - paso 5. 86
Figura 94. El Trompo - Matemática - paso 1. 88
Figura 95. El Trompo - Matemática - paso 2. 88
Figura 96. El Trompo - Matemática - paso 3. 89
Figura 97. El Trompo - Matemática - paso 4. 89
Figura 98. El Trompo - Matemática - paso 5. 89

Figura 99. El Trompo - Matemática - paso 6. 89
Figura 100. El Trompo - Ciencias Naturales - paso 1. 92
Figura 101. El Trompo – Ciencias Naturales - paso 2. 92
Figura 102. El Trompo – Ciencias Naturales - paso 3. 92
Figura 103. El Trompo – Ciencias Naturales - paso 4. 93
Figura 104. El Trompo – Ciencias Naturales - paso 5. 93
Figura 105. El Trompo – Ciencias Naturales - paso 6. 93
Figura 106. El Trompo – Ciencias Naturales - paso 7. 93
Figura 107. Factibilidad de aplicación. 97
Figura 108. Suficiencia de la información proporcionada. 98
Figura 109. Facilidad de adaptación. 99
Figura 110. Porcentaje de lo interesante de la adaptación de los juegos tradicionales. 99
Figura 111. Predisposición de adaptación. 100
Figura 112. Predisposición de la innovación. 101

Índice de tablas

Tabla 1.Rayuela-Lengua y Literatura-Evaluación. 36
Tabla 2. La Rayuela - Matemática - Evaluación. 41
Tabla 3. Rayuela - Ciencias Naturales - Evaluación. 46
Tabla 4. La Perinola - Lengua y Literatura - Evaluación. 51
Tabla 5. La Perinola - Matemática - Evaluación. 55
Tabla 6. La Perinola - Ciencias Naturales - Evaluación. 59
Tabla 7. La Ruleta - Lengua y Literatura- Evaluación. 63
Tabla 8. La Ruleta - Matemática - Evaluación. 67
Tabla 9. La Ruleta - Ciencias Naturales - Evaluación. 72
Tabla 10. Tres en Raya - Lengua y Literatura - Evaluación. 75
Tabla 11. Tres en Raya - Matemática - Evaluación. 79
Tabla 12. Tres en Raya - Ciencias Naturales - Evaluación. 83
Tabla 13. El Trompo - Lengua y Literatura - Evaluación. 86
Tabla 14. El Trompo - Matemática - Evaluación. 90
Tabla 15. El Trompo - Ciencias Naturales - Evaluación. 94
Tabla 16. Consolidación de la Caracterización de la Muestra. 96

1. Introducción

Hablar de los juegos tradicionales, es volver una mirada al pasado, en conexión con el presente y en esta trayectoria observar algunos cambios que han sufrido, sin perder su esencia natural. Están estrechamente relacionados con el comportamiento humano, el folklore, la etnología y la etnografía, se encuentran en todo el mundo y hablan de la historia y cultura de cada uno de los pueblos. Se les otorgó en la antigüedad un origen contemporáneo, atribuyéndoles aspectos religiosos o mágicos, que luego fueron extendidos a los hombres, después a las mujeres y por último a los niños (Öfele, 1998).

En países como Ecuador, Perú y Bolivia, se practican muchísimo los juegos tradicionales, con variaciones según la nación en dónde se los juegue, pero con la misma particularidad que le caracteriza a cada uno de ellos.

En Ecuador existe gran cantidad de juegos tradicionales que han entretenido a niños, jóvenes y adultos durante muchos años atrás y que hoy siguen otorgando ese valor motivacional y recreacional en fiestas populares y el ámbito educativo.

En este sentido, el trabajo desarrollado está orientado a la adaptación de los juegos tradicionales como estrategia transdisciplinar en las áreas de Lengua y Literatura, Matemática y Ciencias Naturales en el quinto año de educación general básica; pues, se detectó la falta de una guía para que los docentes apliquen en sus clases los juegos con una adaptación a las asignaturas básicas.

Es así, que luego del diagnóstico en la Unidad Educativa Fiscomisional Corazón de María del cantón Biblián, se ejecutó una investigación que surgió de la problemática mencionada, con un sustento teórico cimentado en los aportes de algunos autores y las experiencias vivenciales personales, con una metodología bibliográfica y un enfoque mixto, cualitativo y cuantitativo, que permitió la elaboración de una guía didáctica de adaptación de los juegos tradicionales como estrategias metodológicas, para su aplicación en todas las etapas de la clase; además, de algunas conclusiones y recomendaciones propuestas con la intención de facilitar el proceso de enseñanza – aprendizaje.

2. Definición del problema y pregunta de investigación

Las primeras manifestaciones de los juegos se proyectan a tiempos remotos de las civilizaciones de Egipto, China y Europa, en los que se les atribuían características cósmicas e incluso algunos eran prohibidos. Por ejemplo, la rayuela tiene origen en Roma y Grecia; sin embargo, existe evidencia que existió antes del cristianismo; de igual forma, las bolas tienen su inicio en las eras post-neolíticas (Öfele, 1998).

Con base en lo mencionado se deduce que los juegos han sido practicados en diferentes tiempos y culturas, aunque han cambiado en algunas formas, su esencia continúa, lo cual es observado en la aplicación de los mismos en los distintos contextos de la sociedad.

Sobre este tema en el Ecuador, Chacón y Pulgarín (2015), mencionan la existencia de una diversidad de juegos tradicionales; los cuales, han causado recreación a los niños en el transcurso de los años, al tiempo de favorecer acciones recreativas orientadas al bienestar y a la formación.

En ese sentido, en la Unidad Educativa Fiscomisional "Corazón de María", ubicada en el cantón Biblián, perteneciente a la provincia del Cañar, se utiliza los juegos tradicionales para promover el interés durante el proceso de aprendizaje; sin embargo, se evidencia que no son utilizados de manera transdisciplinar.

Adicionalmente, con base en la experiencia docente, se verifica que los juegos tradicionales como la rayuela, tres en raya, el juego de trompos, la perinola, la cuerda, la pica, entre otros; al ser aplicados promueven el interés y causan entusiasmo en los educandos.

Por tal razón, es necesario adaptarlos como herramientas de apoyo en el aprendizaje; de tal manera, que se fortalezca el desarrollo del pensamiento creativo, crítico, lógico y verbal, facilitando la expresión de emociones y sentimientos; puesto que, el educando aprende jugando. A la luz de lo expuesto, es importante diseñar una guía didáctica para orientar a los docentes en el manejo de los juegos tradicionales como una propuesta metodológica transdisciplinar.

Ante esto surge la pregunta de investigación:

¿Cómo incorporar los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje transdisciplinar en las áreas de Lengua y Literatura, Matemática y Ciencias Naturales en el quinto año de educación general básica?

3. Justificación

El uso de la tecnología en una sociedad inmersa en la era digital está desplazando los juegos tradicionales que constituyen parte de la cosmovisión cultural; pues su falta de aplicación impide que se transmitan a las generaciones actuales; lo cual, orienta hacia una extinción inevitable; ya que niños y adultos no los practican como en tiempos antiguos.

A esto se suma la falta de una guía que oriente al docente a fomentar prácticas culturales transdisciplinares relacionadas con los juegos tradicionales, para fortalecer la motivación, emociones y valores; puesto que, éstos estimulan el aprendizaje en el niño al generar una sensación de deleite y proporcionar la oportunidad de vivenciar experiencias irrepetibles que aportan al desarrollo holístico (Chacón y Pulgarín, 2015).

Es así, que se propone construir una guía didáctica que instruya el empleo de los juegos tradicionales como estrategias de aprendizaje transdisciplinar en las asignaturas de Lengua y Literatura, Matemática y Ciencias Naturales para estudiantes de quinto año de educación general básica.

4. Objetivos

4.1 Objetivo general

Adaptar los juegos tradicionales como estrategias de aprendizaje transdisciplinar en las áreas de Lengua y Literatura, Matemática y Ciencias Naturales en el quinto año de educación básica a través de la guía didáctica para lograr aprendizajes significativos.

4.2 Objetivos específicos

-Analizar información sobre la aplicación de los juegos tradicionales del contexto y su factibilidad a potenciar el aprendizaje transdisciplinar a través del estudio de diversas fuentes bibliográficas para justificar su importancia en el campo educativo.

-Diseñar una guía didáctica con estrategias y técnicas de aprendizaje transdisciplinar mediante la adaptación de los juegos tradicionales para fortalecer el proceso enseñanza aprendizaje en las áreas de Lengua, Matemática y Ciencias Naturales.

-Socializar a un grupo de docentes de educación general básica la guía didáctica mediante herramientas virtuales para que puedan aplicarlas en su praxis docente.

5. Marco teórico

5.1 El juego: Su importancia en el proceso educativo

En el campo educativo, los juegos tradicionales deben ser considerados como nuevas maneras de estimular los sentidos y la creatividad al momento de aprender; pues, su práctica aporta al desarrollo de capacidades físicas, mentales y actitudinales por medio de la experimentación y generación de nuevos escenarios de aprendizaje (Lachi, 2015).

Con relación a esto, Mazabuel (2016) menciona a la escuela como un taller donde los niños mediante el juego forjan hábitos, potencian valores como el respeto, cooperación, amor al trabajo, resignación a ganar o perder. Por ello es importante utilizar el juego en las instituciones como estrategia metodológica que apoye en la enseñanza; ya que permite fomentar un ambiente activo y recreativo, en donde se ofrece espacios nuevos, innovados y creativos para que el estudiante se sienta a gusto.

Así mismo, los aprendizajes se dan desde los más simples a los más complejos, se considera que en edades tempranas, alcanzan su máximo desarrollo, ya que sus conexiones sinápticas son mayores (Gonzáles, 2014). Razón por la cual, el juego es el medio idóneo, para ser

aplicado desde cortas edades en los distintos centros educativos, de estimulación y de ayuda con trastornos neurológicos.

Öfele (1999) manifiesta que “En el proceso lúdico de los niños (y de otras edades también), podremos descubrir múltiples procesos relativos al aprendizaje y la educación, podremos ver entonces momentos de asombro, descubrimiento, análisis, establecimiento de relaciones, similitudes y diferencias” (p.6). Siendo entonces el juego una opción con múltiples ventajas, para que el estudiante desarrolle capacidades de orden inferior y superior, es la habilidad del docente, que le permitirá aprovechar de las bondades que ofrece durante el proceso de aprendizaje.

Entonces, la importancia del juego como estrategia radica en ofrecer espacios en los cuales el estudiante es el gestor de su aprendizaje, en donde el docente pueda conducirlo a niveles superiores, tanto en independencia, autonomía y capacidad para aprender, desde un trabajo colaborativo (Chacón, 2008).

De esta manera el juego hará que los estudiantes, sientan deseo de aprender en relación directa con su entorno, su cultura y lo social, a través del perfeccionamiento de habilidades autónomas y grupales por áreas de desarrollo y dimensión académica, entre las cuales menciona Chacón (2008) las siguientes:

5.1.1. Del área físico-biológica: Se perfeccionaría la actividad física de los estudiantes, la capacidad de reacción ante los reflejos; así como también, la adquisición de competencias manuales y la coordinación psico-motriz.

5.1.2. Del área socio-emocional: Se fortalecería la autoestima**,** la capacidad de relacionarse socialmente con los otros, la espontaneidad, el placer y la satisfacción por los aprendizajes, así como también la canalización de energía y sentimientos, que permitan resolver conflictos.

5.1.3. Del área cognitiva-verbal: El objetivo es desarrollar la imaginación, creatividad, agilidad mental, memoria, atención, lenguaje, aspecto cognitivo, comprensión del mundo próximo y distante y el pensamiento lógico- verbal.

5.1.4. De la Dimensión Académica: Busca apoderarse o ayudar en los contenidos curriculares de diversas áreas de estudio, relacionadas con la lectura, escritura y cálculo, donde el niño presenta mayores dificultades y el uso del juego hará que estas sean tratadas o mejoradas.

Ante lo citado, se concluye que el juego desarrolla en el niño la capacidad de interactuar con los demás, en procesos de aprendizaje de muchas áreas de estudio, le permite ser creativo y práctico; expresarse de manera lógica y verbal en las distintos ciclos de la comunicación, según

las funciones que desempeñe, adquirir mayores conocimientos con mejores resultados; así como también, aprender desde sus propias vivencias en relación con lo demás, fortaleciendo su salud física y neurológica, cumplimiento de reglas y retos, que le prepararán para el futuro mediato con capacidad para desenvolverse de manera natural y autónoma.

5.2. Análisis: Juego tradicional frente a juego virtual

López y Franco (2006), aducen que "El juego como elemento básico en el desarrollo cultural y tecnológico no es algo nuevo. Aunque en nuestra sociedad el juego ocupa posiciones cada vez más importantes, no fue menos importante en el mundo antiguo" (p.4).

Bajo esta perspectiva, los juegos tradicionales se consideran el inicio de la implementación y desarrollo de juegos virtuales, que al tratarse de simulaciones tienen la capacidad de involucrar al jugador en un mundo creado de manera artificial, donde también se cumple reglas y se transmite conocimientos, sin perder su esencia de origen.

Por otro lado, Öfele manifiesta al respecto que "considero interesante el desafío de fomentar, favorecer y apoyar el juego activo, participativo, comunicativo y relacional entre los niños, frente a una cultura "de avanzada" que estimula cada vez más la pasividad aún corporal, receptividad consumista frente a una imagen/pantalla" (1999, p.11).

Ante lo expuesto, es importante reconocer que la tecnología ha llenado todos los espacios personales, familiares, sociales y educativos; convirtiendo a muchos en seres pasivos, aislados, agresivos, renegados, con falta de responsabilidad, falta de organización, agresión cibernética, entre otras situaciones que suceden y que muchas veces la sociedad es indiferente.

Ante tal realidad, la implementación de los juegos tradicionales puede contribuir en cierta forma a dar solución en parte de los problemas acarreados por la tecnología mal utilizada; puesto que genera actividad y permite valorar las raíces culturales para entender el presente.

5.3 El juego tradicional como instrumento didáctico

El juego es un recurso didáctico de apoyo en el aula de clase, es así que Gonzales (2014), afirma que beneficia la conexión neuronal en los niños a temprana edad, lo cual depende de la predisposición del docente para ejecutarlo de manera acertada.

De este modo, al ser aplicado como estrategia metodológica desde el inicio de la escolaridad, permite el desarrollo intelectual y social; ya que, un menor que juega incrementa su rendimiento habitual, sobre todo si este acto es voluntario y satisfactorio.

También, Lachi (2015) manifiesta que practicar los juegos tradicionales como herramienta metodológica, permite potenciar aptitudes, habilidades y competencias, que incitan a adquirir el conocimiento y enriquecer pensamientos, emociones y sentimientos desde sus propias vivencias. Por ello, que los juegos tradicionales al ser utilizados como estrategias van

a lograr que el estudiante aprenda y desarrolle destrezas cognitivas, afectivas y psicomotrices desde su contexto, permitiendo demostrar habilidades que el juego ayudará a reconocerlas y luego a potenciarlas.

De igual manera, el juego puede ser utilizado como un método de aprendizaje, promueve el desarrollo de la creatividad, tanto en el docente como en el estudiante, razón suficiente para usarlo como una herramienta didáctica que permita aprovechar los beneficios pedagógicos que ofrece, pudiendo emplearlo como una alternativa de enseñanza, especialmente en niños de edades tempranas (Lachi, 2015).

Por lo que, el juego al ser una herramienta metodológica puede ser usado en todas las etapas del proceso de lección; ya que es fuente de creatividad, despierta el interés por aprender en el estudiante y la necesidad de innovar en el docente; beneficios que deben ser aprovechados en el campo educativo.

5.4 Beneficios que aporta el juego tradicional a los niños

Los juegos tradicionales pueden ser utilizados como herramientas de socialización, que estimulan el desarrollo físico, corporal y el sentido rítmico; además, permiten aprender desde las vivencias, desarrollan la imaginación y promueven la empatía con el grupo; a la vez, ofrecen diversión sin fronteras, seguridad personal, atemporalidad y crean lazos de amistad (Gouro, 2019).

En otras palabras, permite un desarrollo holístico; pues con la interacción el cuerpo mejora el aspecto psicomotriz, socio afectivo, cognitivo; al mismo tiempo, fortifica la inteligencia emocional, valores, autoestima y motivación; condiciones imprescindibles para desenvolverse en una sociedad que cada vez exige más y obliga a ser creativos e innovadores en cada una de las experiencias de aprendizaje.

En este sentido, da la posibilidad de mantener una relación de cordialidad, participación y respeto dentro del grupo; por esta razón pueden ser considerados como estrategias de aprendizaje y creatividad para docentes y estudiantes, que estimulen respuestas favorables en el campo psico-social.

De la misma manera Piaget (1985) considera que los juegos tradicionales, estimulan el pensamiento del niño, al vivenciar actividades propias de su entorno, pues el niño tiene mucha alegría, al realizar algo que le gusta y le divierte a la vez. Por ello que es importante el uso del juego; pues, al ser algo que le agrada, le permitirá aprender desde su realidad.

Además, fortalece los vínculos afectivos en la familia, entre padres e hijos, proporciona ventajas físicas y de salud (Asencio, 2016). Por lo tanto, son importantes para lograr un desarrollo pleno de habilidades, actitudes y potencialidades en niños, jóvenes y adultos.

5.5 Clasificación de los juegos tradicionales

Parra (2010), considera que los juegos tradicionales se pueden clasificar según la actividad o movilidad en dos grupos: Activos y pasivos. Esto permite que el docente pueda utilizarlos de manera correcta dentro o fuera del salón de clase.

5.5.1 Juegos activos

Estos juegos son los que obligan movilidad, al ser desarrollados, los jugadores emanan energía con la que pueden eliminar toxinas de su cuerpo; la victoria depende de las habilidades de los participantes, pues requiere de un esfuerzo físico, por lo que suelen ser practicados al aire libre y requieren de mayor espacio físico. Entre los juegos más conocidos se encuentran: "Las bolas o canicas, saltar la soga, el baile de la silla, la rayuela, elástico, macatetas, las ollas encantadas, sin que te roce, el baile del tomate, el palo encebado" (Parra, 2010, p. 67).

5.5.2 Juegos pasivos

Para la ejecución de estos juegos se requiere de movilidad limitada; pueden ser practicados incluso por población adulta, por eso son juegos sencillos y se los desarrolla generalmente en interiores y espacios cerrados, se los puede practicar en cualquiera ocasión. Entre estos se encuentran: "Los trompos, la raya, rondas infantiles, el cuarenta, el juguete popular" (Parra, 2010, p. 68).

De la misma manera en este grupo, Peralta, Peralta y Peralta (2019), mencionan que existe una variedad de juegos, entre los que se destaca para esta investigación la perinola, la ruleta y el tres en raya.

Con base a esta clasificación se considera seleccionar cinco juegos que cumplan con las características necesarias para generar un aprendizaje transdisciplinar, de acuerdo a las áreas escogidas. Dentro de las especificidades se verificó que sean juegos originarios del contexto, que destaquen la cultura y tradición de su pueblo, para causar deleite en los educandos al tiempo de aportar al aprendizaje de varios temas de las asignaturas.

5.6 Importancia de los juegos tradicionales en el área de Matemática

Según Peralta et al. (2019) mencionan que: "La imaginación y la representación abstracta en donde los actores niños se proyectan y se renuevan en cada tiempo y contexto cultural, en donde se materializa el cuerpo como discurso simbólico, es comportamiento, es ética y estética" (p.28). Por lo que se considera a la Matemática como un área que requiere de un trabajo concreto, en dónde el niño aprenda haciendo, jugando, manipulando y divirtiéndose.

Consecuentemente, los docentes deben rescatar los juegos tradicionales para utilizarlos como herramientas didácticas que permitan desarrollar competencias numéricas. Es así, que Lachi (2015), refiere al juego como el enlace fundamental para la consecución y alcance de los contenidos curriculares y aprendizajes significativos en el área de Matemática.

"El juego debe ser el eslabón para enlazar los contenidos curriculares de tal manera que el aprendizaje de las matemáticas sea significativo para los niños" (Lachi, 2015). Por esta razón, el juego va a desarrollar aprendizajes interactivos y motivantes para los estudiantes, al permitirles manipular, descubrir, comparar y crear un aprendizaje desde sus necesidades, vivencias y realidad.

5.7 Los juegos tradicionales en el área de Lengua y Literatura

En el área de Lengua y Literatura Guamán (2011) menciona que "El juego es sinónimo de recreo, diversión, alborozo, pero el niño también juega para descubrir, conocerse, conocer a los demás y a su entorno" (p.15).

Por tanto, es imprescindible brindar en clases el espacio necesario para que los estudiantes tengan la oportunidad de aprender de manera activa y participativa, al tiempo de generar entusiasmo e interés por el aprendizaje; lo cual se puede alcanzar al aplicar los juegos tradicionales con la intención de cambiar el paradigma educativo actual.

De la misma manera, Borborio (2017), considera que Lengua y Literatura es una de las asignaturas indispensables en el proceso de formación del alumnado, que se interrelaciona con todas las otras áreas de estudio y como consecuencia es imprescindible utilizar juegos existentes en el contexto para construir el aprendizaje.

Con los argumentos expuestos se establece la importancia del juego en el área de Lengua y Literatura como una estrategia de aprendizaje, que permita desarrollar las destrezas de escuchar, hablar, leer y escribir, a través del razonamiento lógico verbal, en espacios adaptados por el docente, en donde los juegos tradicionales se transformen en una estrategia metodológica que guíe el aprendizaje.

5.8 Los juegos tradicionales en el área de Ciencias Naturales

En el área de Ciencias Naturales, García y Orozco (2008), exponen que "es posible cambiar actitudes negativas a actitudes positivas hacia las ciencias y su enseñanza, por medio de una propuesta didáctica basada en la reflexión de la propia práctica docente y en actividades lúdicas en el aula" (p.558).

Es decir, es preciso utilizar los juegos tradicionales para proporcionar clases activas y participativas en el área de Ciencias Naturales, donde los educandos asimilen por medio del juego los contenidos que demanda el currículo de esta asignatura.

A manera de conclusión, se establece que los juegos tradicionales desempeñan un papel fundamental en la formación de los educandos en todas las áreas, pues liberan tensiones y generan una variedad de beneficios tanto para el docente como para el estudiante.

En ese sentido, es relevante incorporar los juegos tradicionales como estrategias de aprendizaje, pues son herramientas de formación interpersonal, social e intelectual que deben ser aprovechadas de manera planificada, acorde a los intereses y realidades escolares presentes en cada contexto educativo, lo cual proporciona valor a la cultura e identidad propia.

5.9 Algunas propuestas de juegos tradicionales

Existe una variedad de juegos tradicionales entre los que se encuentran: San Benito, La ruleta, el churo, tres en raya, el hoyo, quiriminduña, la pica, la perinola, pares o nones, la zapatilla, la culebra, los trompos, los pepos, el chulo, la ranfla, el banco, las cachas, el sapo, la teja, los días de la semana, la cebolla, el lobo, la tunda, la torre, la casita, la ruleta, el boliche, viento o hueso, el canuto, el baile del fréjol, los chalazos, quiero bolsillo, la bomba, el tinguetazo, el shushupi, el pan quemado, el florón, el teléfono dañado, el gato y el ratón, el bingo, las cartas, la cocinita, la rayuela, la soga, entre otros (Peralta, et al., 2019).

Los juegos tradicionales estimulan el pensamiento del niño, brindan la oportunidad de explorar y vivenciar actividades propias de su entorno, lo que fomenta profunda alegría al hacer algo que le gusta. Por esta razón, se propone seleccionar algunos para generar un aprendizaje transdisciplinar.

5.9.1 La perinola

Este juego es individual, se trata de disponer de una perinola de madera, de cuatro lados iguales, en cada lado va colocado lo siguiente: 1) saque, 2) deje, 3) ponga, y 4) todos ponen.

Proceso:

1. La primera persona en lanzar la perinola se designa por sorteo, tras lanzar una moneda al aire.
2. Las apuestas se realizan con una o dos tortas (variedad de fréjol), por jugador.
3. Cada participante hace girar la perinola, en una mesa o en el piso para que baile.
4. Observar la posición que queda al parar de bailar.
5. La posición de la perinola, designará al ganador o perdedor.

Según Peralta et al. (2019) este juego puede ser confeccionado en madera o hueso.

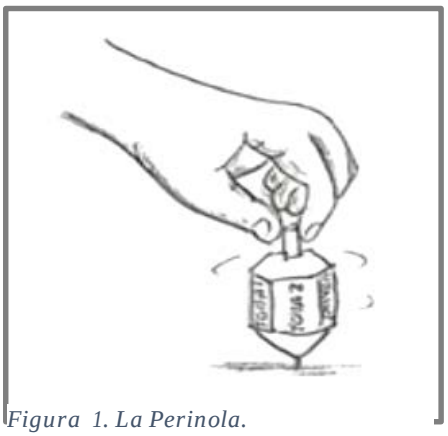


Figura 1. La Perinola.

5.9.2 La rayuela

Este juego consiste en dibujar sobre el suelo, cuadrados numerados del uno al diez, lanzar una ficha e ir saltando en un solo pie, hasta llegar al último número.

Proceso

1. Dibujar en el suelo la rayuela, que consiste en diez cuadrados numerados.
2. Las participaciones son individuales, designados de manera voluntaria o por un líder de juego.
3. Cada jugador debe disponer de una ficha (puede ser una piedra, madera u objeto plano), para lanzarlo sobre cada casilla, en orden secuencial (desde el 1 al 10).
4. Si la ficha no cae dentro de la casilla correspondiente, pierde el turno y le toca a otro participante.
5. No bebe pisar la casilla en dónde está la ficha, ni tampoco las líneas de la rayuela, porque pierde el turno.
6. El siguiente turno continuará desde el número dónde dejó la ficha.
7. Cada participante debe saltar, hasta completar el casillero, con una sola pierna, así sucesivamente hasta llegar al número diez.
8. Es ganador el que primero llegue al número diez

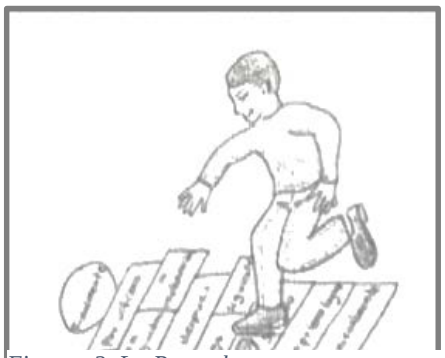


Figura 2. La Rayuela.

5.9.3 La ruleta

Este juego consiste en realizar una ruleta de cartón proveniente de la pasta de algún cuaderno, con un eje que podía ser un palito o un lápiz junto a una pluma que hace las veces de apuntador.

Proceso

1. Elaborar la ruleta en una pasta de cuaderno o algún otro material que disponga.
2. Escribir en los bordes, números variados con un signo más (†) o un signo menos (-), quedando claro cada número con su respectivo signo, separado con líneas continuas para asegurar la exactitud de la pluma.
3. El dueño de la ruleta, tiene como capital una funda de fréjoles, que servirán para las apuestas.
4. El dueño corea frases para atraer a los jugadores: “Come bien, come porotos, huansha /huanlla porotos, lleva porotos”, entre otras.
5. El participante para poder jugar, debe dar cinco fréjoles al dueño de la ruleta como inscripción.
6. Cada jugador tiene la opción de dar vuelta la ruleta, utilizando el dedo índice de la mano.
7. Si la pluma señala un número con el signo más, el dueño de la ruleta debe entregar al momento esa cantidad de fréjoles y, si la pluma indica un número negativo, el jugador, tiene que dar esa cantidad de fréjoles al dueño de la ruleta.

Este juego es un gran negocio para los dueños de las ruletas, quienes siempre están con gran cantidad de fréjoles (Peralta, et al., 2019).

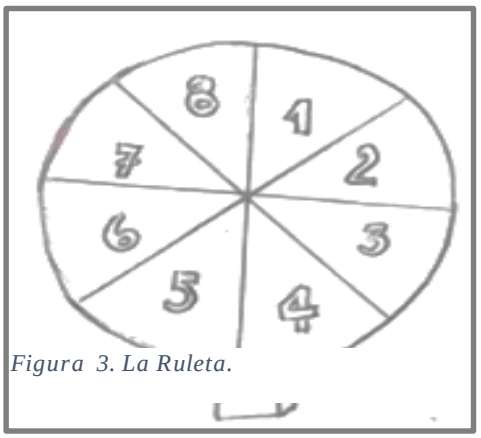


Figura 3. La Ruleta.

5.9.4 Tres en raya o en línea

Este juego consiste en dibujar una figura geométrica, dividida en partes iguales con líneas, horizontales, verticales y oblicuas, en el piso o suelo; se usa una tiza, hojas verdes de plantas o carbón, aunque también puede ser trazado en papel, cartón o algún otro material disponible.

Proceso:

1. Dibujar el tres en raya.
2. Los participantes pueden ser: Niños, niñas y también grupos mixtos.
3. Se usan tres semillas de diferente color o tamaño por jugador.
4. Los turnos lo asignan el líder del juego.
5. El juego consiste en colocar y mover los granos de manera alternada, colocando un grano por jugador.
6. Resulta ganador aquel que haga coincidir sus fichas en la misma línea, al hacer tres en raya en el polígono.
7. Se paga la apuesta acordada en semillas.

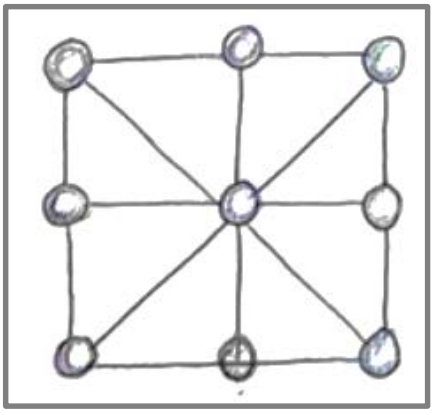


Figura 4. Tres en Raya.

5.9.5 Concurso de trompos

Para este juego, se usa un trompo confeccionado en madera o plástico y una piola, co[illegible] en lanzar al aire y atraparlo

en la palma de la mano, sin que toque el suelo, mientras gira (baila) sobre la misma; se juega en grupos de dos o más jugadores.

Proceso

1. Sortear el orden de participación.
2. Lanzar el trompo al aire con la ayuda de una piola.
3. Atraparlo en la mano mientras baila.
4. El jugador que lo logra, sigue con vida en el juego y no paga ninguna penalidad.
5. Aquel que no logra, paga la cantidad de fréjoles previamente convenida por los participantes, que se acumula en un pozo o banco.
6. El jugador que pierde por tres ocasiones, se elimina del juego.
7. El que subsiste hasta el final, será el ganador y se hará acreedor a todas las apuestas.

Si no se puede culminar con el juego (la hora de recreo ya termina u otras circunstancias), entonces, se acuerda el reparto del pozo entre los participantes, que todavía están con vida dentro del juego (Peralta, et al., 2019).

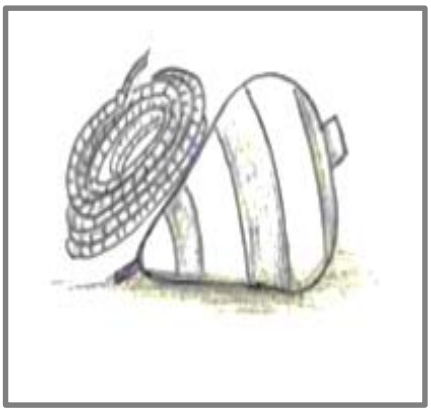


Figura 5. El Trompo.

6. Metodología

6.1 Definición del problema

El problema de investigación fue planteado en base a la sistematización de resultados del diagnóstico realizado en el quinto año de educación general básica, en el área de Lengua y Literatura, de la Unidad Educativa Fiscomisional "Corazón de María, ubicada en el cantón

Biblián, provincia del Cañar. En el mencionado año, por medio de la técnica de observación y con la aplicación de un diario de campo, se evidenció el escaso uso de los juegos tradicionales como estrategias de aprendizaje; razón por la cual se pudo establecer la necesidad de implementar una guía didáctica de juegos tradicionales como una alternativa para mitigar la problemática encontrada.

6.2 Búsqueda de la información

Se efectuó una investigación y selección bibliográfica, tomando como referencia los trabajos en los que se menciona al juego tradicional. Inicialmente se buscaron artículos relacionados con la historia e importancia del juego de manera general, para luego pasar a la búsqueda de literatura concerniente a los juegos tradicionales y su importancia en el aspecto educativo. En la investigación no se establecieron parámetros en relación a las fechas de publicación y el idioma; se puso énfasis en el análisis de artículos de revistas científicas indexadas como: Redalyc, Dialnet y Latindex; a más de ello, se realizó la indagación por medio de Google Scholar, logrando obtener importante información de varias tesis de pregrado y maestrías como Gouro, Guamán, Lachi, entre otras. Este compendio de información permitió analizar la importancia del juego en los ambientes escolares, para en base a ello poder diseñar y plantear una guía didáctica de juegos tradicionales.

6.3 Organización de la información

Se resalta el conocimiento relevante recopilado en función de la experiencia docente aportada por los autores del presente documento, quienes, a través de la práctica educativa en diferentes contextos, corroboran la eficacia del juego tradicional y su adaptación en los ambientes educativos.

Como fuente de información terciaria, se destaca el aporte obtenido en la publicación de los hermanos Peralta, denominado Lúdica y juegos con el fréjol en Ecuador, publicado en el año 2019. Esta obra resalta la importancia del poroto desde la parte alimenticia hasta llegar a la parte lúdica que es el juego tradicional, así también menciona algunos juegos tradicionales como parte del aprendizaje escolar entre los 6 y 13 años de edad.

6.4 Análisis de la información

Finalmente, la información obtenida, fue analizada de manera consensuada entre los miembros del equipo investigador; las citas utilizadas se realizaron de forma manual tomando en cuenta el documento de estilo APA emitido por la UNAE para las carreras a distancia; haciendo constar 28 referencias bibliográficas concordantes con las citas expuestas.

Como resultado del proceso investigativo se pudo plantear una guía didáctica que detalla los aspectos procesuales y metodológicos necesarios para llevar a cabo el proyecto de innovación propuesto, basado en la problemática identificada y con la debida justificación de la factibilidad de aplicación en el campo educativo, con miras al cumplimiento de los objetivos planteados, los espacios y áreas en dónde pueden ser aplicados, además el proceso a seguir para su implementación en las áreas de Lengua y Literatura, Matemática y Ciencias Naturales; haciendo constar también las destrezas a ser desarrolladas en cada una de las propuestas de implementación, así como también las diversas sugerencias y los respectivos criterios de evaluación.



7. Propuesta

Autores de la guía

Lucía Rebeca Calle Fernández

El amor por la docencia adquirido durante la trayectoria profesional, ha motivado a buscar alternativas que ayuden a mejorar y fortalecer los procesos metodológicos; a través, del diseño de una guía que permita adaptar y aplicar los juegos tradicionales a la praxis docente. Así se relata un extracto de la vida de los profesores partícipes en este trabajo.



Figura 6. Lucía Calle.

Orgullosamente de Biblián, cantón de la provincia del Cañar; mi vocación me llevó a escoger la docencia como profesión; inicié desde hace 18 años. He trabajado con todos los niveles de básica, desde inicial hasta décimo, en instituciones educativas particulares y luego como parte del Magisterio Nacional. Tiempo que ha permitido adquirir experiencia y aprender desde las vivencias con mis alumnos. Mi labor educativa, la he disfrutado y llevado con dedicación y amor, esto ha impulsado que me actualice y prepare acorde a las exigencias del mundo.

Teresa Marcela Gomescoello

Profesora de instrucción primaria graduada en el Instituto Superior Pedagógico “Luis Cordero”; comencé mi carrera docente en el año de 1995 en la escuela Uruguay de la comunidad de Zhuya perteneciente al cantón Cañar, dos años más tarde; me integré a la escuela de educación básica “Luis Napoleón Dillon” del cantón Suscal,

noble institución donde me desempeño hasta la actualidad. Refiero a mi trayectoria laboral con la intención de dar a conocer el cúmulo de experiencias adquiridas al desempeñarme con niños desde segundo a séptimo año de educación básica; situación que ha permitido reflexionar sobre el acierto en la elección de mi profesión, al tiempo que me motiva para continuar con mi preparación académica, y de esta manera; poder brindar una educación acorde a las necesidades de los estudiantes, sobre todo al utilizar el juego como una estrategia de aprendizaje.

Figura 7. Marcela Gomescoello.



Figura 8. Marco Ordóñez.

Marco Fernando Ordóñez Bustamante

Laboro como docente del Ministerio de Educación desde 1997, durante mi trayectoria profesional, he prestado mi servicio en el sector rural; razón por la cual, soy testigo de la riqueza y diversidad cultural que poseen los contextos educativos de nuestro país; esta realidad es la principal motivación para propender al cambio y la innovación, con el propósito de solventar las necesidades de los educandos. Por tal razón, considero pertinente que se debe brindar una educación basada en los conocimientos existentes propios de cada sector de la geografía de nuestro Ecuador, que, por el hecho de ser muy diversa, permite generar aprendizaje por medio de la utilización de saberes aprendidos desde el hogar.

Presentación

Los múltiples beneficios psicológicos, sociales y pedagógicos que ofrecen los juegos tradicionales como estrategia transdisciplinar de aprendizaje en el campo educativo, constituye la motivación para desarrollar la presente guía didáctica; de tal forma, que se pueda orientar al docente en su labor diaria en el proceso enseñanza-aprendizaje.

La guía muestra cinco juegos tradicionales practicados en el medio, adaptados como estrategias metodológicas transdisciplinares, en las áreas de Lengua y Literatura, Matemática y Ciencias Naturales; con su respectivo proceso y ejemplo, con lo cual, el docente mediante la creatividad, puede utilizarlos en el campo educativo en diversos temas y años de básica que considere apropiados.

Objetivos

-Brindar una herramienta pedagógica docente, a través de la adaptación de los juegos tradicionales como estrategias metodológicas, para su implementación en el aula de clase.
-Guiar al docente en la aplicación de los juegos como estrategias transdisciplinarias de aprendizaje, para hacer los aprendizajes interesantes y divertidos para el estudiante.

- Fortalecer aspectos psicológicos, sociales y pedagógicos en los estudiantes, a través de la implementación de la guía, para lograr una formación integral.
-Rescatar valores intrínsecos y culturales a través de la aplicación de la guía en el aula de clase, para potenciar raíces de nuestra cosmovisión.
-Incentivar a la utilización del juego como estrategia transdisciplinar, a través de la utilización de la guía, para desarrollar aprendizajes interactivos y significativos en los estudiantes.

La Rayuela

El juego de la rayuela, es utilizado como una actividad de recreación en el tiempo libre de los estudiantes; además, en el área de Cultura Física se practica como parte del Currículo y en ciertos casos como motivación para las clases, pero aún no ha sido adaptado en contenidos de aprendizaje como una estrategia metodológica.

Adaptación del juego de la rayuela al área de Lengua y Literatura

La pedagogía constructivista, desde el punto de vista de Piaget, considera que los niños adquieren mayor compromiso, utilizando su entorno para el aprendizaje; en este sentido los juegos tradicionales al estar en el contexto, forman parte de esta pedagogía.

En el área de Lengua y Literatura, los juegos ofrecen algunas ventajas que deben ser aprovechadas por los maestros durante el proceso de clase.

-Desarrollan la capacidad de expresión oral en los educandos.
- A través de la mnemónica**,** el estudiante puede recordar información en mayor cantidad y con más facilidad.
- Facilita el aprendizaje del alumno, a través de su experiencia personal.
- Motiva que las prácticas educativas sean, dinámicas, divertidas, agradables, ágiles, eficientes y significativas para los estudiantes.
- Permite el uso del lenguaje simbólico, en la comunicación.
- Otorga el cumplimiento de reglas.

Materiales

-Tizas
- Regla de cualquier tamaño que servirá como instrumento de apoyo para el trazo de la rayuela.
- Ficha de madera, plástico u otro material; no es necesario utilizar medidas fijas.
-Tarjetas con las palabras que contengan los contenidos de aprendizaje. Pueden estar escritas en cartulina de 20 cm x 8 cm; sin embargo, es necesario considerar la extensión del texto.
- Cinta adhesiva.

Importante: Este juego puede ser aplicado en diversos temas, tales como: Sustantivos, adjetivos, verbos, conjunciones, conectores, entre otros.

Ejemplo de adaptación

Tema: Los conectores de orden.

Destreza:

"Escribir instrucciones con secuencia lógica, uso de conectores de orden, y coherencia, en situaciones comunicativas que lo requieran. Ref. LL.3.4.4."(Ministerio de Educación del Ecuador [MINEDUC], 2016, p.335).

A continuación, se detallan algunas actividades que el docente puede realizar en la etapa de anticipación del plan de lección, utilizando el juego de la rayuela.

Antes:

1. Motivar a los estudiantes con dinámicas relacionadas con el contexto.
2. Recordar conocimientos previos, sobre los juegos tradicionales.
3. Utilizar la técnica de la pregunta respuesta que ayude a compartir criterios desde sus propias vivencias.
4. Redactar las respuestas generadas en la pizarra.
5. Utilizar preguntas reflexivas que encaminen al tema de estudio.
6. Formar equipos de trabajo.
7. Entregar fichas de trabajo
8. Especificar las reglas para el juego.

Durante:

1. Dibujar en el suelo la rayuela, que consiste en diez casilleros.

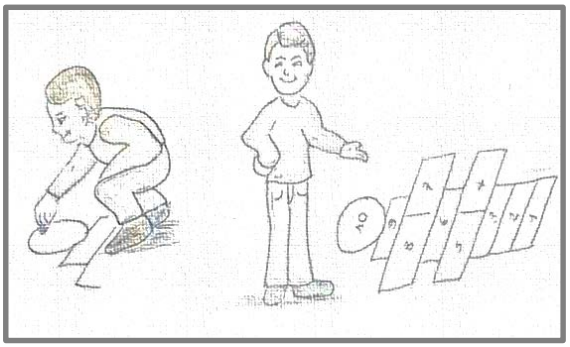


Figura 9. Rayuela- Lengua y Literatura-paso 1.

2. Escribir en los casilleros los conectores de orden: Inicialmente, en primer lugar, segundo, siguiente, luego, después, a continuación, en seguida, por último, finalmente.

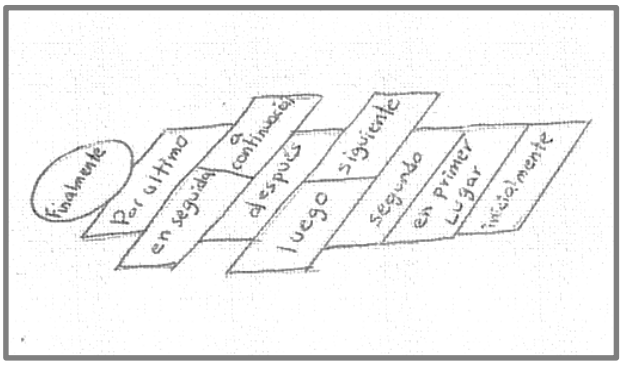


Figura 10. Rayuela-Lengua y Literatura-paso 2.

3. Las participaciones son individuales, designadas de manera voluntaria o por un líder de juego.

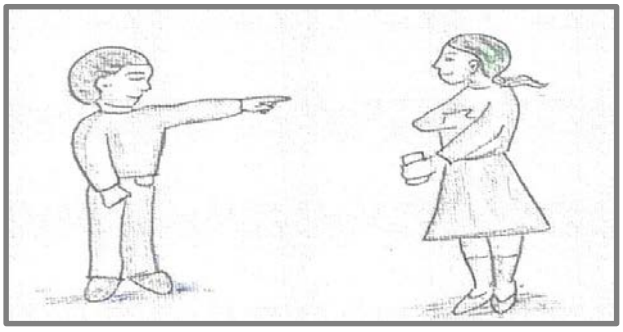


Figura 11. Rayuela-Lengua y Literatura-paso 3.

4. Cada jugador debe disponer una ficha (puede ser una piedra, madera u objeto plano), para lanzarlo sobre cada casilla, en orden secuencial.



Figura 12. Rayuela-Lengua y Literatura-paso 4.

5. Si la ficha no cae dentro de la casilla correspondiente, pierde el turno y le toca a otro participante.

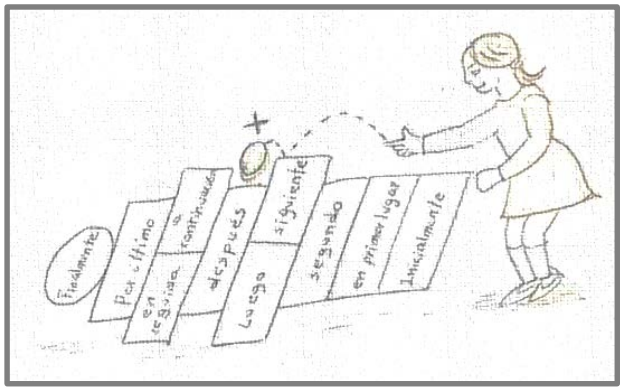


Figura 13. Rayuela-Lengua y Literatura-paso 5.

6. No debe pisar la casilla en dónde está la ficha, ni tampoco las líneas de la rayuela, porque pierde el turno.

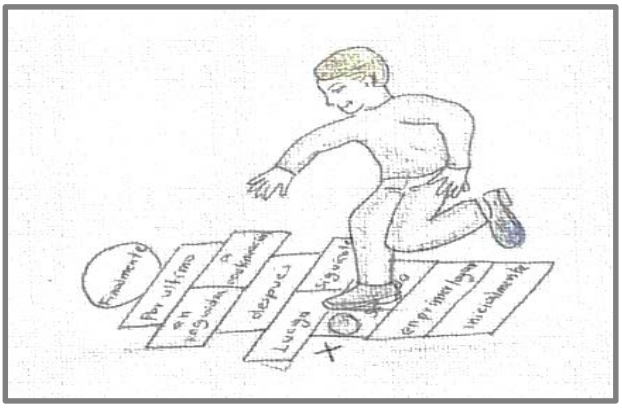


Figura 14. Rayuela-Lengua y Literatura-paso 6.

7. Cada participante debe saltar en una sola pierna, leyendo en voz alta cada conector, así sucesivamente hasta llegar a la última casilla de la rayuela.

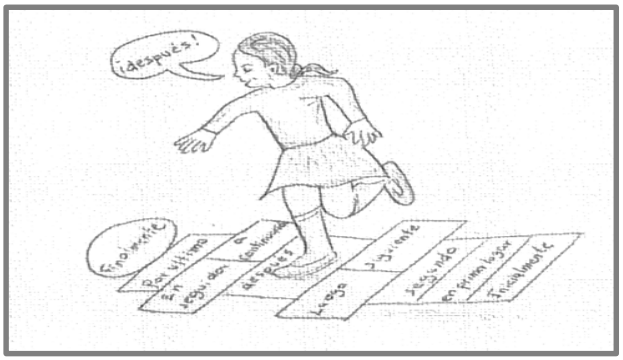


Figura 15. Rayuela-lengua y Literatura-paso 7.

8. Es ganador el que primero llegue a la última casilla.

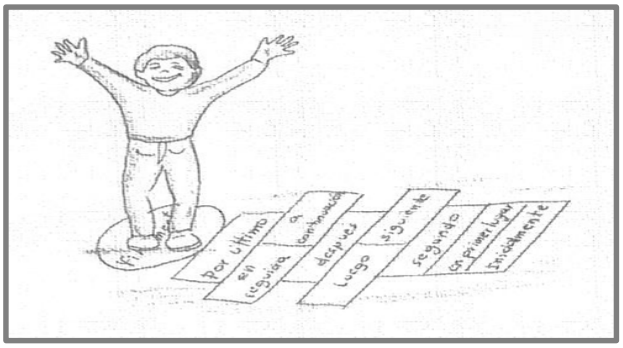


Figura 16. Rayuela-Lengua y Literatura-paso 8.

9. Al ganador se le puede asignar puntos extra o los incentivos que decida el profesor o en consenso.

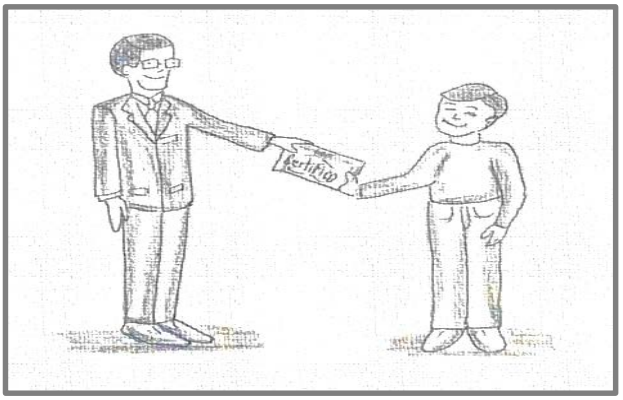


Figura 17. Rayuela-Lengua y Literatura-paso 9.

Después:

Criterio de evaluación:

"CE.LL.3.6. Produce textos con tramas narrativas, descriptivas, expositivas e instructivas, y las integra cuando es pertinente; utiliza los elementos de la lengua más apropiados para cada uno, logrando coherencia y cohesión; autorregula la escritura mediante la aplicación del proceso de producción, estrategias de pensamiento, y se apoya en diferentes formatos, recursos y materiales, incluidas las TIC, en las situaciones comunicativas que lo requieran" (MINEDUC, 2016, p. 342).

El juego de la rayuela, será evaluado durante todo el proceso, a través de una lista de cotejo que el docente deberá aplicar; según los objetivos planteados en la clase, el cumplimiento de las destrezas que desea observar y el criterio de evaluación correspondiente.
A continuación, se sugiere una lista de cotejo a ser aplicada.

Tabla 1.Rayuela-Lengua y Literatura-Evaluación.

La tabla 1 muestra un modelo de lista de cotejo para evaluar el juego de la rayuela en el Area de Lengua y Literatura.

Nombre del estudiante.....	**Año de básica.....**	
Indicadores	**Conceptos**	
	Si	**No**
Conoce el proceso de juego de la rayuela		
Cumple las reglas del juego		
Se siente motivado al practicar el juego		
Demuestra aprendizaje de los conectores de orden mediante el juego de la rayuela		
Mantiene buenas relaciones sociales con sus pares o grupo		
Total		

Autoría propia.

Adaptación del juego de la rayuela al área de Matemática

"El juego, además de constituir un excelente ejercicio intelectual, puede constituir un material complementario de inestimable valor que permite iniciar, estimular y ejercitar con los alumnos el pensamiento y el razonamiento lógico" (Ferrero, 2004).

En este sentido la Matemática, es un área que requiere de razonamiento lógico abstracto y que se relaciona directamente con las demás áreas de estudio, al complementarse de manera casi obligatoria, es necesario enlistar algunos de los beneficios que ofrece.

Beneficios

- El estudiante, puede identificar unidades de peso, masa y medida, a través de las herramientas que se usan en el juego.
-Permite la utilización y discriminación de líneas y formas.
-Uso de números ordinales al practicar el orden de participación: Primero, después, último,entre otros.

Materiales

-Tizas
- Regla de cualquier tamaño que servirá como instrumento de apoyo para el trazo de la rayuela.
- Ficha de madera, plástico u otro material; no es necesario utilizar medidas fijas.
-Tarjetas con las palabras que contengan los contenidos de aprendizaje. Pueden estar escritas en cartulina de 20 cm x 8 cm; sin embargo, es necesario considerar la extensión del texto.
- Cinta adhesiva.

Importante: Este juego puede ser aplicado en diversos temas como: Números primos, números ordinales, secuencias numéricas, números naturales, series numéricas, polígonos regulares e irregulares, medidas de superficie, entre muchos otros temas que el docente considere, de acuerdo a sus necesidades de aprendizaje.

Ejemplo de adaptación:

Tema: Los números de orden.

Destreza:

"Establecer relación de secuencia y orden en un conjunto de números. Ref. M.3.1.27" (MINEDUC, 2016, p.379).

Antes:

1. Motivar a los estudiantes con dinámicas relacionadas con el contexto.

2. Recordar conocimientos previos, sobre los juegos tradicionales.
3. Utilizar la técnica de la pregunta respuesta que ayude a compartir criterios desde sus propias vivencias.
4. Redactar las respuestas generadas en la pizarra.
5. Utilizar preguntas reflexivas que encaminen al tema de estudio.
6. Formar equipos de trabajo.
7. Entregar fichas de trabajo
8. Especificar las reglas para el juego.

Durante:

1. Dibujar en el suelo la rayuela, que consiste en diez casilleros.

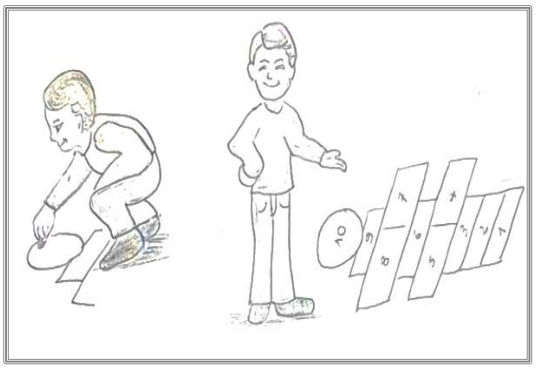


Figura 18. Rayuela-Matemática –paso 1.

2. Escribir en los casilleros los números de orden: Primero, segundo, tercero, cuarto, quinto, sexto, séptimo, octavo, noveno, décimo.

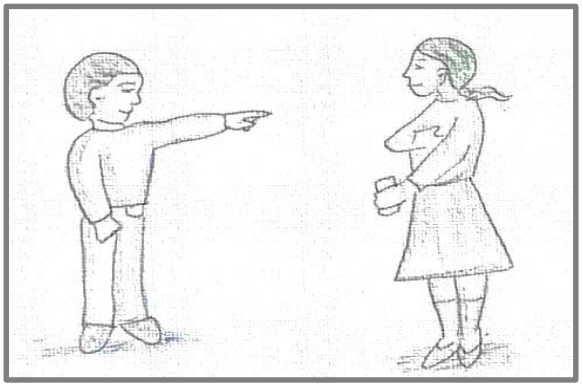


Figura 19. Rayuela-Matemática-paso 2.

3. Las participaciones son individuales, designadas de manera voluntaria o por un líder de juego.

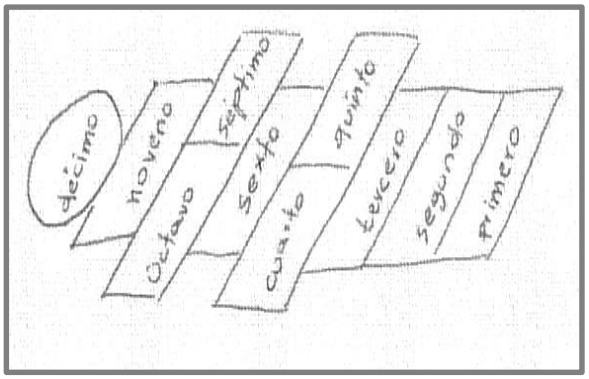


Figura 20. Rayuela-Matemática-paso 3.

4. Cada jugador debe disponer [illegible] objeto plano), para lanzarlo sobre cada casilla, en orden secuencial.



Figura 21. Rayuela-Matemática-paso 4.

5. Si la ficha no cae dentro de la casilla correspondiente, pierde el turno y le toca a otro participante.

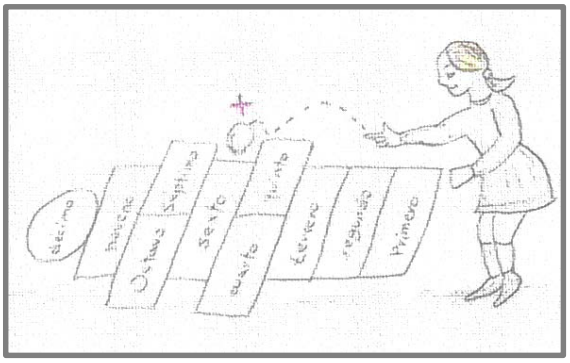


Figura 22. Rayuela-Matemática-paso 5.

6. No debe pisar la casilla er s de la rayuela, porque pierde el turno.

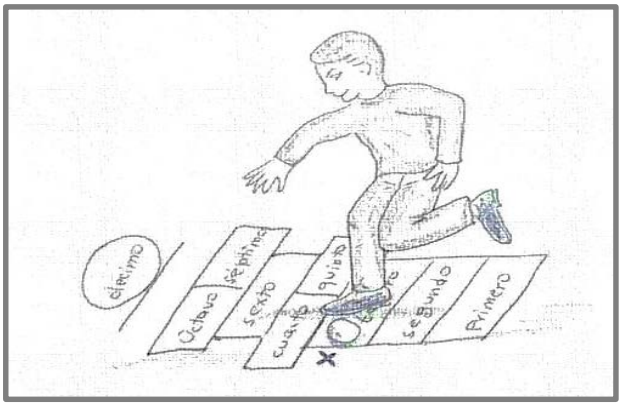


Figura 23. Rayuela-Matemática-paso 6.

7. Cada participante debe saltar en una sola pierna, leyendo en voz alta cada número, así sucesivamente hasta llegar a la última casilla de la rayuela.

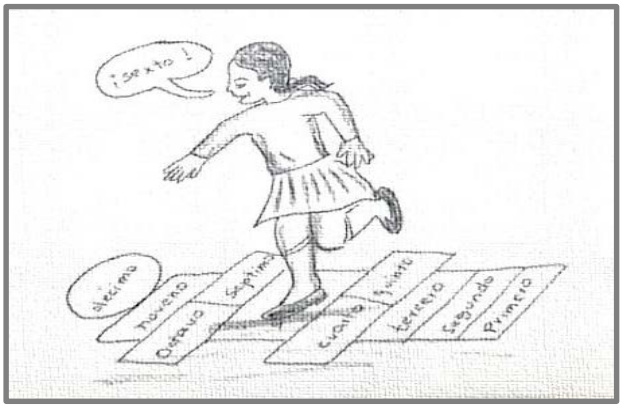


Figura 24. Rayuela-Matemática-paso 7.

8. Es ganador el que primero llegue a la última casilla.

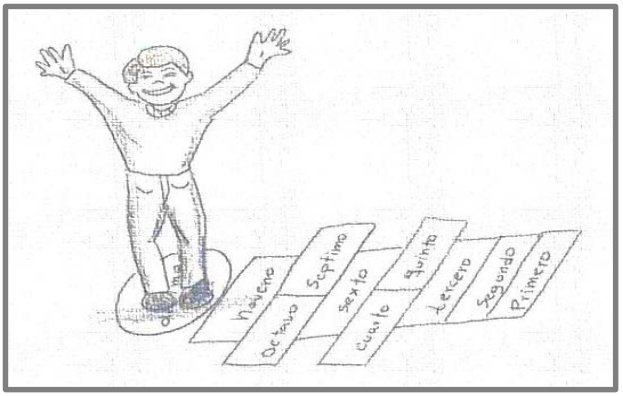


Figura 25. Rayuela- Matemática - paso 8.

9. Al ganador se le puede asignar puntos extra o los incentivos que decida el profesor o en consenso.

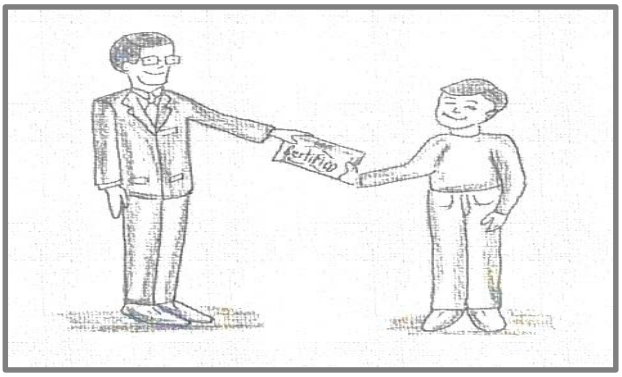


Figura 26. Rayuela - Matemática - paso 9.

Después:

Criterio de evaluación:

"CE.M.3.2. Aprecia la utilidad de las relaciones de secuencia y orde no el uso de la simbología matemática, cuando enfrenta, interpreta y analiza la veracidad de la información numérica que se presenta en el entorno" (MINEDUC, 2016, p.386).

El juego de la rayuela, será evaluado durante todo el proceso, a través de una lista de cotejo que el docente deberá aplicar; según los objetivos planteados en la clase, el cumplimiento de las destrezas que desea observar y el criterio de evaluación correspondiente.

A continuación, se sugiere una lista de cotejo a ser aplicada.

Tabla 2. La Rayuela - Matemática - Evaluación.

La tabla 2 muestra un modelo de lista de cotejo para evaluar el juego de la Rayuela en el Àrea de Matemática. Autoría propia.

Nombre del estudiante.....	**Año de básica.....**	
Indicadores	**Conceptos**	
	Si	**No**
Conoce el proceso de juego de la rayuela		
Cumple las reglas del juego		
Se siente motivado al practicar el juego		
Demuestra aprendizaje de los números de orden mediante el juego de la rayuela		
Mantiene buenas relaciones sociales con sus pares o grupo		
Total		

Adaptación del juego de la rayuela al área de Ciencias Naturales

En el área de Ciencias Naturales, utilizar el juego como estrategia metodológica, consiste en que los estudiantes puedan recrear o adaptarlos, y de esta forma, desarrollar conocimientos en espacios comunicativos de permanente interacción grupal (Palacino, 2007).

Las Ciencias Naturales, al encontrarse en relación directa con el medio en donde se desenvuelve y convive el estudiante, ofrece algunas ventajas, que deben ser consideradas al momento de realizar el trabajo docente; a continuación, se menciona algunas de ellas:

Beneficios

- Mejora su coordinación neuro-muscular, a través de los gestos, movimientos y acciones que realiza en el juego.
- El movimiento en el juego, favorece las funciones cardio vasculares y respiratorias del alumno, fortaleciendo su salud física.
-Favorece el desarrollo mental y su desenvolvimiento.

Materiales

-Tizas
- Regla de cualquier tamaño que servirá como instrumento de apoyo para el trazo de la rayuela.
- Ficha de madera, plástico u otro material; no es necesario utilizar medidas fijas.
-Tarjetas con las palabras que contengan los contenidos de aprendizaje. Pueden estar escritas en cartulina de 20 cm x 8 cm; sin embargo, es necesario considerar la extensión del texto.
- Cinta adhesiva.

Importante: Este juego puede ser aplicado en diversos temas como: Sistema solar, ecosistemas, animales vertebrados, animales invertebrados, plantas fanerógamas, plantas criptógamas, órganos y sistemas del cuerpo humano, entre otros.

Ejemplo de adaptación:

Tema: El Sistema Solar

Destreza:

"Indagar, sobre el sistema solar, describir algunos de sus componentes y usar modelos de simulación. Ref. CN.3.4.3" (MINEDUC, 2016, p. 207).

Antes:

1. Motivar a los estudiantes con dinámicas relacionadas con el contexto.
2. Recordar conocimientos previos, sobre los juegos tradicionales.

3. Utilizar la técnica de la pregunta respuesta que ayude a compartir criterios desde sus propias vivencias.
4. Redactar las respuestas generadas en la pizarra.
5. Utilizar preguntas reflexivas que encaminen al tema de estudio.
6. Formar equipos de trabajo.
7. Entregar fichas de trabajo.
8. Especificar las reglas para el juego.

Durante:

1. Dibujar en el suelo la rayuela, que consiste en diez casilleros.

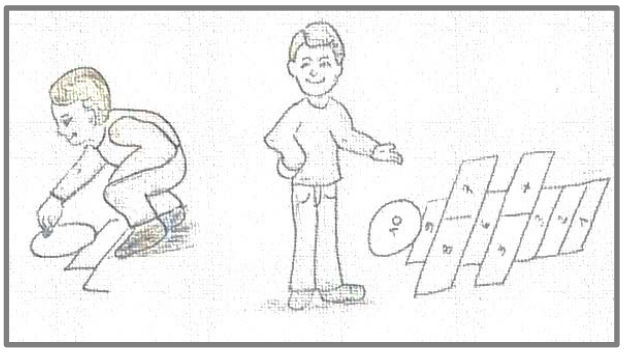


Figura 27. Rayuela - Ciencias Naturales - paso 1.

2. Escribir en los casilleros los planetas del Sistema Solar: Mercurio, Venus, Tierra, Marte, Júpiter, Saturno, Urano y Neptuno.

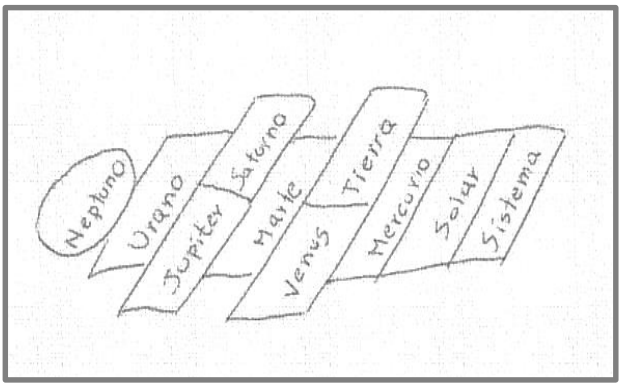


Figura 28. Rayuela - Ciencias Naturales - paso 2.

3. Las participaciones son individuales, designadas de manera voluntaria o por un líder de juego.

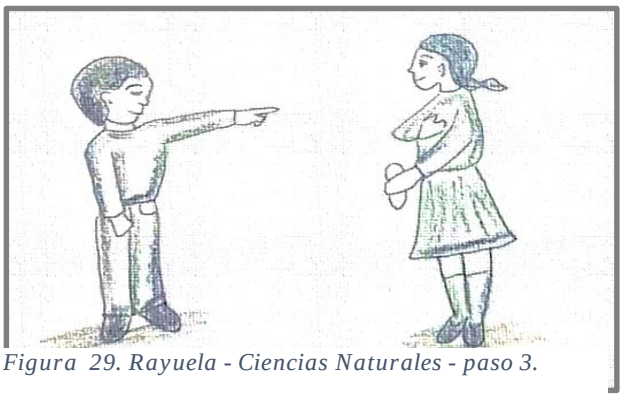


Figura 29. Rayuela - Ciencias Naturales - paso 3.

4. Cada jugador debe disponer de una ficha (puede ser una piedra, madera u objeto plano), para lanzarlo sobre cada casilla, en orden secuencial.



Figura 30. Rayuela - Ciencias Naturales- paso 4.

5. Si la ficha no cae dentro de la casilla correspondiente, pierde el turno y le toca a otro participante.

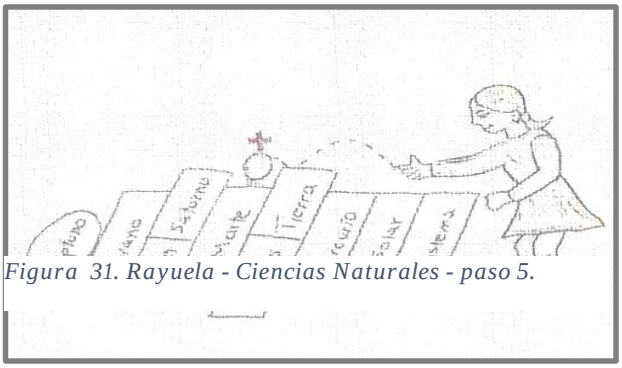


Figura 31. Rayuela - Ciencias Naturales - paso 5.

6. No debe pisar la casilla en dónde está la ficha, ni tampoco las líneas de la rayuela, porque pierde el turno.

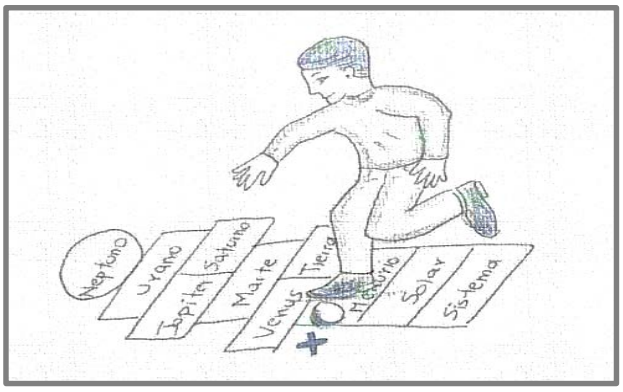


Figura 32. Rayuela - Ciencias Naturales - paso 6.

7. Cada participante debe saltar en una sola pierna, leyendo en voz alta cada nombre del planeta, así sucesivamente hasta llegar a la última casilla de la rayuela.

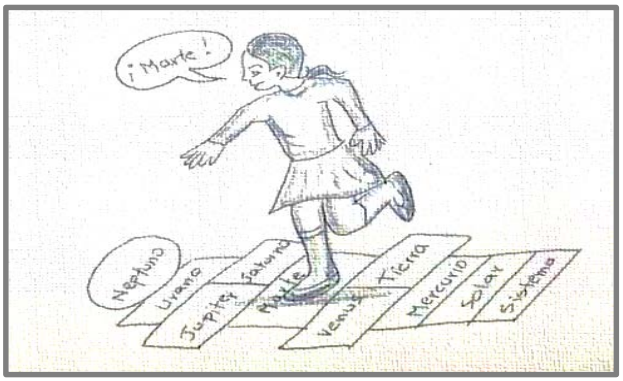


Figura 33. Rayuela - Ciencias Naturales - paso 7.

8. Es ganador el que primero llegue a la última casilla.

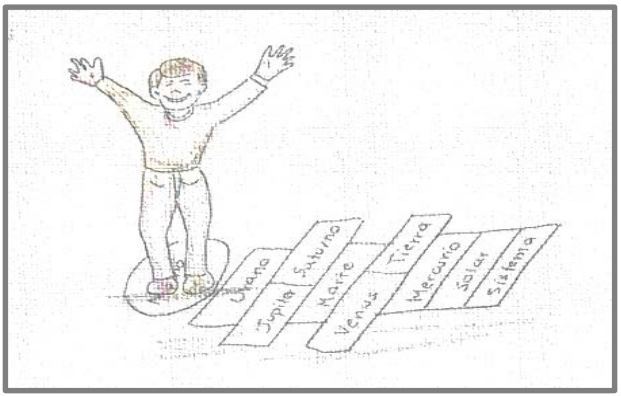


Figura 34. Rayuela - Ciencias Naturales - paso 8.

9. Al ganador se le puede asignar puntos extra o los incentivos que decida el profesor o en consenso con los estudiantes.

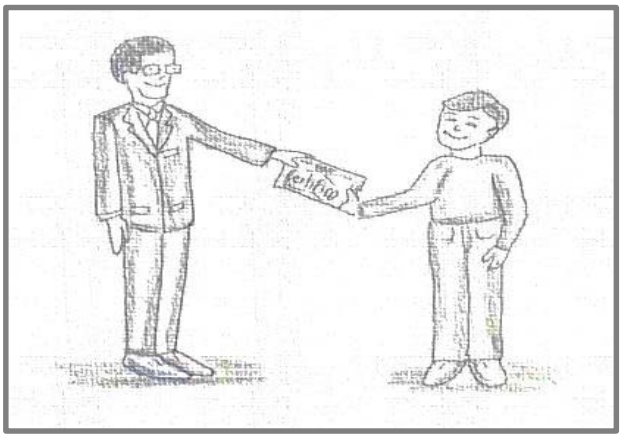


Figura 35. Rayuela - Ciencias Naturales - paso 9.

Después:

Criterio de evaluación:

"CE.CN.3.10. Analiza, desde la indagación de diversas fuentes, los efectos de los fenómenos geológicos sobre el planeta Tierra, tomando en cuenta la composición del Sistema Solar, la estructura de la Tierra, la influencia de las placas tectónicas en la formación de la cordillera de los Andes y la distribución de la biodiversidad en las regiones naturales del Ecuador, reforzando su análisis con las contribuciones científicas al campo de la vulcanología del país" (MINEDUC, 2016, p.220).

El juego de la rayuela, será evaluado durante todo el proceso, a través de una lista de cotejo que el docente deberá aplicar; según los objetivos planteados en la clase, el cumplimiento de las destrezas que desea observar y el criterio de evaluación correspondiente.
A continuación, se sugiere una lista de cotejo a ser aplicada.

Tabla 3. Rayuela - Ciencias Naturales - Evaluación.

Nombre del estudiante.....	**Año de básica.....**	
	Conceptos	
Indicadores	**Si**	**No**
Conoce el proceso de juego de la rayuela		

Cumple las reglas del juego
Se siente motivado al practicar el juego
Demuestra aprendizaje de los planetas del Sistema de Solar mediante el juego de la rayuela
Mantiene buenas relaciones sociales con sus pares o grupo
Total

La tabla 3 muestra un modelo de lista de cotejo para evaluar el juego de la Rayuela en el Area de Ciencias Naturales. Autoría propia.

La perinola

Este juego tradicional es practicado para rescatar la cultura y tradición de los pueblos; sin embargo, es muy poco jugado, incluso desconocido para muchos. También, es usado como medio de recreación en fiestas populares y en el área de Cultura Física forma parte del Currículo.

Adaptación del juego de la perinola al área de Lengua y Literatura

Beneficios:

- Promueve el desarrollo de inteligencias múltiples.
- Hace que las prácticas educativas sean motivadoras, dinámicas, divertidas, agradables, ágiles, eficientes y significativas.
-Fomenta el cumplimiento de reglas.
-Fortalece habilidades comunicativas de emisión y recepción.

Materiales

-Perinola, de madera o plástico.
-Tarjetas con las palabras que contengan los contenidos de aprendizaje. Pueden estar escritas en cartulina de 20 cm x 8 cm; sin embargo, es necesario considerar la extensión del texto.
- Cinta adhesiva.

Importante: Se pueden trabajar distintos temas como: Adjetivos, verbos, familias de palabras, retroalimentación de algunos temas, entre otros.

Ejemplo de adaptación:

Tema: Clasificación de los sustantivos: Propios, comunes, individuales, colectivos.

Este juego se practica de manera individual, se trata de disponer una perinola que en cada lado incluya lo siguiente: 1) saque=propios, 2) deje=comunes, 3) ponga=individuales, y 4) todos ponen=colectivos.

Destreza:

"LL.3.4.10. Expresar sus ideas con precisión e integrar en las producciones escritas los diferentes tipos de sustantivo, pronombre, adjetivo, verbo, adverbio y sus modificadores" (MINEDUC, 2016, p.343).

A continuación, se detallan algunas actividades que el docente puede realizar en esta etapa de anticipación en el plan de lección.

Antes:

1. Despertar el interés de los estudiantes, a través de adivinanzas, dinámicas y/o anécdotas.
2. Activar conocimientos previos.
3. Utilizar la técnica de la pregunta respuesta para recoger información sobre el tema a tratar.
4. Redactar las respuestas generadas en la pizarra.
5. Analizar la información recopilada.
6. Formar pares o tríos de juego (entre dos o tres jugadores).
7. Determinar reglas para el juego.

Durante:

1. La primera persona en bailar la perinola se designa por sorteo con una moneda al aire.



Figura 36. La Perinola - Lengua y Literatura - paso 1.

2. Las apuestas se realizan con dos palabras por jugador y clase de sustantivo: Dos sustantivos propios, dos

comunes, dos individuales y dos colectivos, que deberán depositar al inicio del juego en un banco general.



Figura 37. La Perinola - Lengua y Literatura - paso 2.

3. Cada jugador debe poseer en un banco personal de 20 palabras: 5 sustantivos propios, 5 comunes, 5 individuales y 5 colectivos.

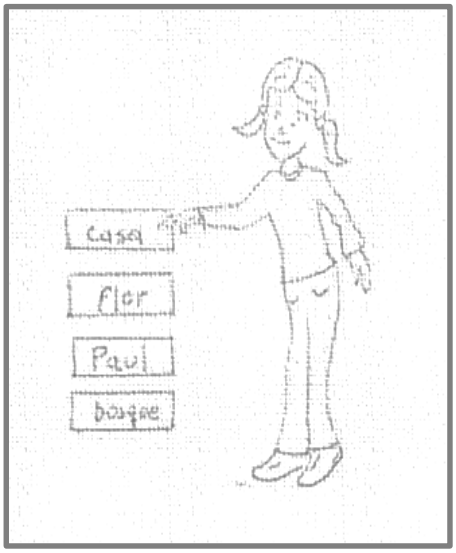


Figura 38. La Perinola -Lengua y Literatura - paso 3.

4. Cada participante hace girar la perinola, en una mesa o en el piso.

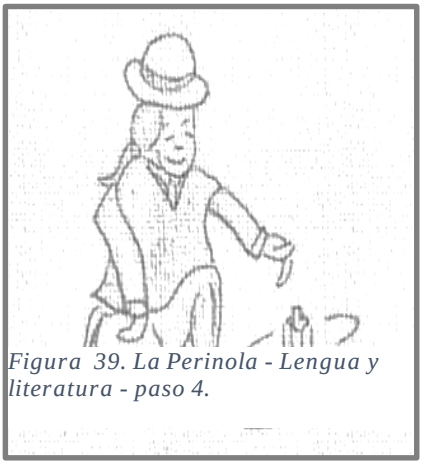


Figura 39. La Perinola - Lengua y literatura - paso 4.

5. Observar la posición que queda la perinola y cumplir lo que pide.



Figura 40. La Perinola - Lengua y Literatura - paso 5.

6.- Es ganador, la persona que obtiene más palabras (propios, comunes, individuales, colectivos).

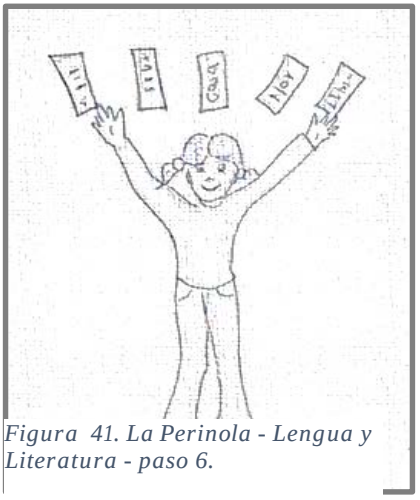


Figura 41. La Perinola - Lengua y Literatura - paso 6.

Después:

Criterio de evaluación:

"CE.LL.3.6. Produce textos con tramas narrativas, descriptivas, expositivas e instructivas, y las integra cuando es pertinente; utiliza los elementos de la lengua más apropiados para cada uno, logrando coherencia y cohesión; autorregula la escritura mediante la aplicación del proceso de producción, estrategias de pensamiento, y se apoya en diferentes formatos, recursos y materiales, incluidas las TIC, en las situaciones comunicativas que lo requieran" (MINEDUC, 2016, p.342).

El juego de la perinola será evaluado durante el proceso de clase, utilizando la técnica de la observación, a través de una lista de cotejo, procurando que exista una triangulación entre los objetivos, destrezas y evaluación a ser aplicada.

Tabla 4. La Perinola - Lengua y Literatura - Evaluación.

La tabla 4 muestra un modelo de lista de cotejo para evaluar el juego de la Perinola en el Area de Lengua y Literatura. Autoría propia.

Nombre ..... **Año de básica.....**	**Conceptos**	
Indicadores	**Cumple**	**No cumple**
Conoce el proceso de juego de la perinola		
Se siente motivado al practicar el juego de la perinola.		
Aplica las clases de sustantivos en el juego		
Demuestra buena actitud durante el juego.		
Proyecta emociones positivas durante el juego.		
Total		

Adaptación del juego de la perinola al área de Matemática

Beneficios

Los más importantes son:

-Permite descifrar esquemas numéricos lógicos al trabajar con materiales concretos que le invitan a pensar y descifrar.

- Da la oportunidad que el estudiante razone de manera lógica y coherente para cumplir con las reglas del juego.

- Permite efectuar operaciones de cálculo: Suma, resta, multiplicación y división.
-Admite la manipulación y empleo de cantidades.
-Ayuda a solucionar problemas.

Materiales

-Perinola, de madera o plástico.
-Tarjetas con las palabras que contengan los contenidos de aprendizaje. Pueden estar escritas en cartulina de 20 cm x 8 cm; sin embargo, es necesario considerar la extensión del texto.
- Cinta adhesiva.

Importante: Para adaptar este juego con las tablas de multiplicar se cambiarán las órdenes en cada una de las caras y se trabajará con tres perinolas a la vez. Este juego puede ser adaptado a otros temas de estudio como conjuntos, series numéricas, cuadriláteros, polígonos, entre otros.

Ejemplo de adaptación:

Tema: Tablas de multiplicar del número 5
Este juego será adaptado en los 4 lados de la perinola de la siguiente manera: 1) (5x 1), 2) (5x2), 3) (5x 3), 4 (5x4), 5) (5x5), 6 (5x6), 7(5x7), 8 (5x8), 9 (5x9), en las caras sobrantes, se pueden repetir las tablas con mayor dificultad. Los estudiantes deberán disponer de todas las respuestas en tarjetas.

Destreza:

"M.3.1.10. Aplicar las propiedades de la multiplicación en el cálculo escrito y mental, y la resolución de ejercicios y problemas"(MINEDUC, 2016, p.378).

Antes:

1. Despertar el interés de los estudiantes, a través de adivinanzas, dinámicas y/o anécdotas.
2. Activar conocimientos previos
3. Emplear la técnica de la pregunta respuesta para recoger información sobre el tema a tratar.
4. Redactar las respuestas generadas en la pizarra.
5. Analizar la información recopilada.
6. Formar pares o tríos de juego (entre dos o tres jugadores).
7. Determinar reglas para el juego.

Durante:

1. La primera persona en bailar la perinola se designa por sorteo, tras lanzar una moneda al aire, el resto de turnos, será otorgado al estudiante que acertó o lanzó primero la tarjeta con la respuesta correcta.

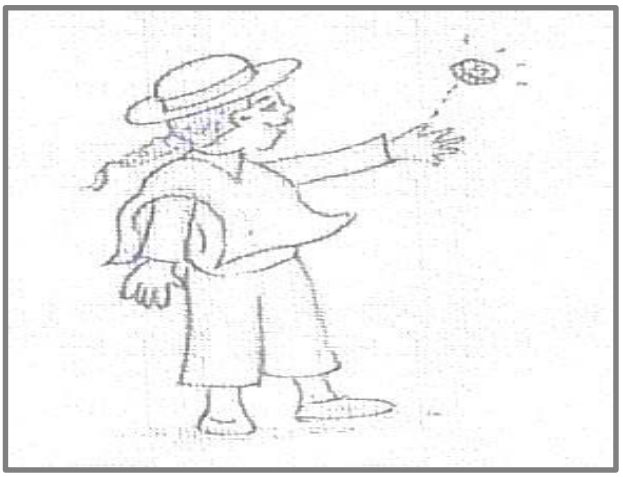


Figura 42. La perinola - Matemática - paso 1.

2. Cada jugador debe poseer las tarjetas de las respuestas de las tablas de multiplicar del número cinco.

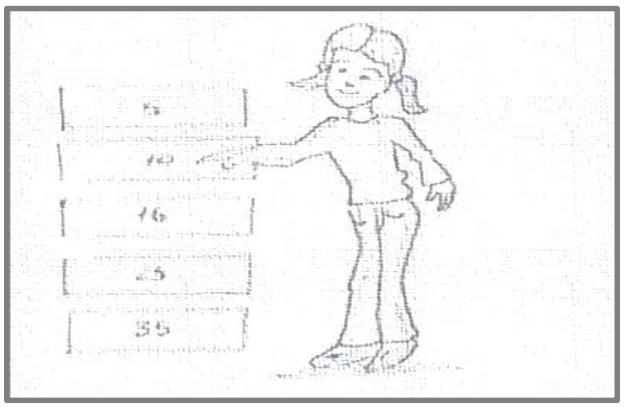


Figura 43. La Perinola - Matemática - paso 2.

3. Cada participante hace girar la perinola, en una mesa o en el piso.



Figura 44. La Perinola - Matemática - paso 3.

4. Observar la posición que queda la perinola y lanzar la tarjeta con la respuesta correcta (Puede lanzar cualquier estudiante que conozca la respuesta y queda la tarjeta del primer estudiante que lance la tarjeta).

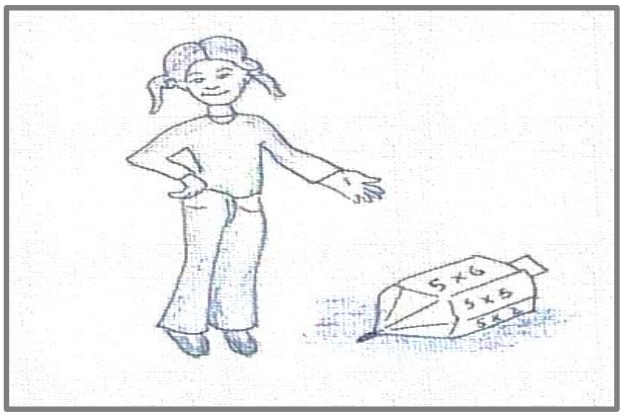


Figura 45. La Perinola - Matemática - paso 4.

5.- Es ganador, el estudiante que primero se queda sin tarjetas.



Figura 46. La Perinola - Matemática - paso 5.

6.- Al ganador se le asignarán incentivos que el docente lo considere.

Figura 47. La Perinola – Matemática – paso 6.

Después:

Criterio de evaluación:

"CE.M.3.5. Plantea problemas numéricos en los que intervienen números naturales, decimales o fraccionarios, asociados a situaciones del entorno; para el planteamiento emplea estrategias de cálculo mental, y para su solución, los algoritmos de las operaciones y propiedades. Justifica procesos y emplea de forma crítica la tecnología, como medio de verificación de resultados" (MINEDUC, 2016, p.391).

El juego de la perinola será evaluado durante el proceso de clase, utilizando la técnica de la observación, a través de una lista de cotejo, procurando que exista una triangulación entre los objetivos, destrezas y evaluación a ser aplicada.

Tabla 5. La Perinola - Matemática - Evaluación.

La tabla 5 muestra un modelo de lista de cotejo para evaluar el juego de la Perinola en el Area de Matemática.

Nombre	**Conceptos**	
Año de básica.....		
Indicadores	**Cumple**	**No cumple**
Conoce el proceso de juego de la perinola		
Se siente motivado al practicar el juego de la perinola.		
Aplica las tablas de multiplicar del número cinco en el juego		
Demuestra buena actitud durante el juego.		
Proyecta emociones positivas durante el juego.		
Total		

Autoría propia.

Adaptación del juego de la perinola al área de Ciencias Naturales

Beneficios

- Desarrolla los aspectos psicomotor, afectivo, intelectual y social del estudiante.
-Favorece el desarrollo mental y su desenvolvimiento.

Materiales

-Perinola de madera o plástico.
-Tarjetas con las palabras que contengan los contenidos de aprendizaje. Pueden estar escritas en cartulina de 20 cm x 8 cm; sin embargo, es necesario considerar la extensión del texto.
- Cinta adhesiva.

Importante: Se pueden trabajar distintos temas como: Animales vertebrados, invertebrados, elementos meteorológicos, clasificación de animales, entre otros. Este juego se practica de manera individual, se trata de disponer una perinola que en cada lado incluya lo siguiente: 1) saque 2) deje 3) ponga y 4) todos ponen.

Ejemplo de adaptación:

Tema: Animales vertebrados: Nombres**.**

Destreza:

"CN.3.1.6. Indagar y describir el ciclo reproductivo de los vertebrados y diferenciarlos según su tipo de reproducción"(MINEDUC, 2016, p. 203).

Antes:

1. Despertar el interés de los estudiantes, a través de adivinanzas, dinámicas y/o anécdotas.
2. Activar conocimientos previos
3. Utilizar la técnica del interrogatorio para recoger información sobre el tema a tratar.
4. Redactar las respuestas generadas en la pizarra.
5. Analizar la información recopilada.
6. Formar pares o tríos de juego (entre dos o tres jugadores).
7. Determinar reglas para el juego.

Durante:

1. La primera persona en bailar la perinola se designa por sorteo con una moneda al aire.



Figura 48. La Perinola - Ciencias Naturales - paso 1.

2. Las apuestas se realizan con dos palabras por jugador del nombre del animal vertebrado, (Ejemplo: perro, gato, entre otros) que deberán depositar al inicio del juego en un banco general.



Figura 49. La Perinola - Ciencias Naturales - paso 2.

3. Cada jugador debe poseer un bar Ejemplo: perro, gato, entre otros).

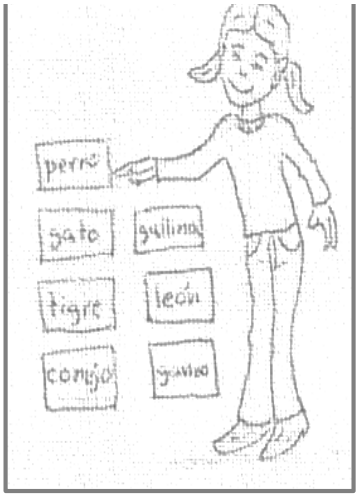


Figura 50. La Perinola - Ciencias Naturales- paso 3.

4. Cada participante hace girar la perinola, en una mesa o en el piso.



Figura 51. La Perinola - Ciencias Naturales - paso 4.

5.- Observar la posición que queda al detenerse y cumplir lo que pide la perinola.

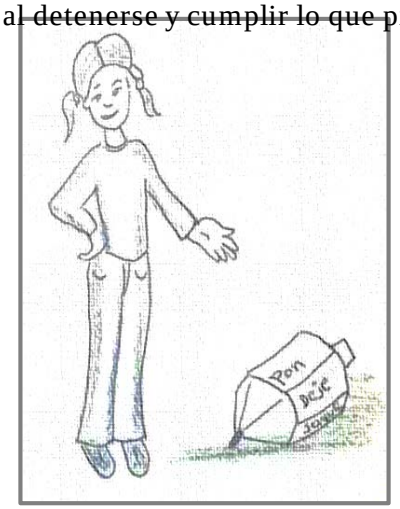


Figura 52. La Perinola - Ciencias Naturales - paso 5.

6. Es ganador, el estudiante que obtiene más palabras (Ejemplo: perro, gato, entre otros)



Figura 53. La Perinola - Ciencias Naturales - paso 6.

Después:

Criterio de evaluación:

"CE.CN.3.1. Explica la importancia de los invertebrados, reconociendo las amenazas a las que están sujetos y proponiendo medidas para su protección en las regiones naturales del Ecuador, a partir de la observación e indagación guiada y en función de la comprensión de sus características, clasificación, diversidad y la diferenciación entre los ciclos reproductivos de vertebrados e invertebrados" (MINEDUC, 2016, p. 210).

El juego de la perinola será evaluado durante el proceso de clase, utilizando la técnica de la observación, a través de una lista de cotejo, procurando que exista una triangulación entre los objetivos, destrezas y evaluación a ser aplicada.

Tabla 6. La Perinola - Ciencias Naturales - Evaluación.

Nombre	**Conceptos**	
Año de básica.....		
Indicadores	**Cumple**	**No cumple**
Conoce el proceso de juego de la perinola		
Se siente motivado al practicar el juego de la perinola.		
Aplica nombres de animales vertebrados en el juego		

Demuestra buena actitud durante el juego.
Proyecta emociones positivas durante el juego.
Total

La tabla 6 muestra un modelo de lista de cotejo para evaluar el juego de la Perinola en el Area de Ciencias Naturales. Autoría propia.

La Ruleta

La ruleta es muy conocida por muchos, especialmente en fiestas de carácter popular, en dónde se usa como juego de azar a manera de distracción y apuesta, también se utiliza en locales comerciales para realizar marketing a clientes; empero, en el campo educativo es limitado.

Adaptación del juego de la ruleta al área de Lengua y Literatura

Beneficios

-En el lenguaje usa la retórica, para persuadir a sus similares o al grupo en general.
-Permite el metalenguaje, al dar la oportunidad de hablar y desarrollar el razonamiento lógico verbal.
- Hace que las prácticas educativas sean motivadoras, dinámicas, divertidas, agradables, ágiles, eficientes y significativas.
-Motiva alcanzar metas individuales y grupales.

Materiales

- Ruleta.
-Tarjetas con las palabras que contengan los contenidos de aprendizaje. Pueden estar escritas en cartulina de 20 cm x 8 cm; sin embargo, es necesario considerar la extensión del texto.
-Cinta adhesiva doble faz.

Importante: Se pueden trabajar distintos temas como: Adjetivos, verbos, pronombres personales, sustantivos, conectores, familia de palabras, entre otros.

Ejemplo de adaptación:

Tema: Utilización de los pronombres personales para la conjugación de los verbos en diferentes tiempos.

Destreza:

"LL.3.2.2. Proponer intervenciones orales con una intención comunicativa, organizar el discurso según las estructuras básicas de la lengua oral y utilizar un vocabulario adecuado a diversas situaciones comunicativas" (MINEDUC, 2016, p. 333).

Se proponen algunas acciones que el maestro puede realizar en esta etapa de anticipación en el plan de lección, con los estudiantes, utilizando el juego de la ruleta.

Antes:

1. Motivar con cuentos cortos, mitos y/o anécdotas contextualizados.
2. Activar conocimientos previos, sobre los juegos tradicionales que conoce.
3. Utilizar la técnica de lo positivo, negativo e interesante de los juegos, que le ayude a compartir criterios desde su experiencia personal.
4. Registrar las respuestas generadas en la pizarra.
5. Utilizar preguntas reflexivas que orienten al tema de estudio.
6. Formar grupos de trabajo.
7. Entregar fichas de trabajo.
8. Consensuar las reglas para el juego.

Durante:

1. Colocar las fichas que contienen los pronombres personales dentro de la ruleta y presentar en la pizarra los verbos a ser conjugados.

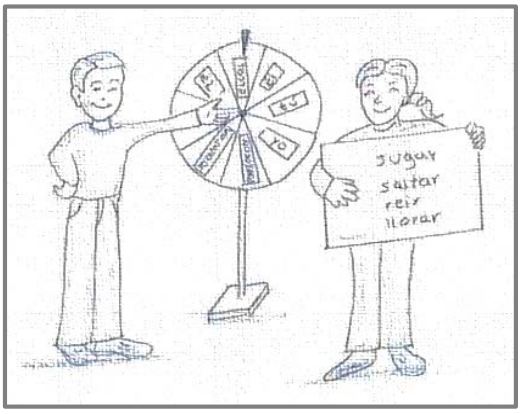


Figura 54. La Ruleta - Lengua y literatura - paso 1.

2. Designar por turnos a los estudiantes para que giren la ruleta.

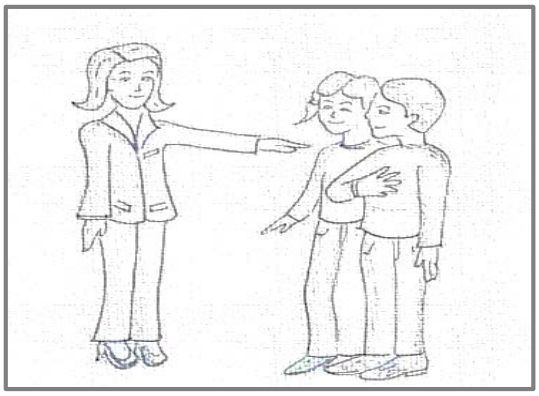


Figura 55. La Ruleta - Lengua y Literatura - paso 2.

3. En cada giro de la ruleta, ir conjugando el verbo presentado en sus diferentes tiempos antecediendo al respectivo pronombre.

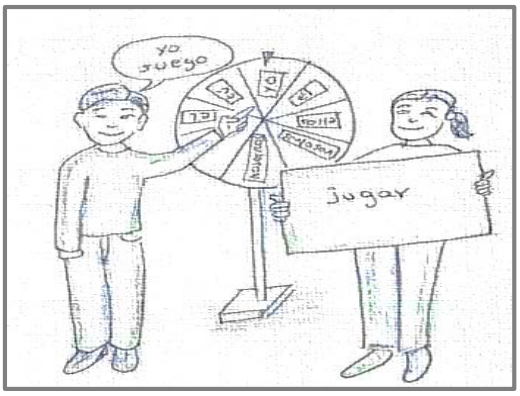


Figura 56. La Ruleta - Lengua y Literatura - paso 3.

4. Repetir el juego las veces necesarias hasta evidenciar el dominio del aprendizaje.

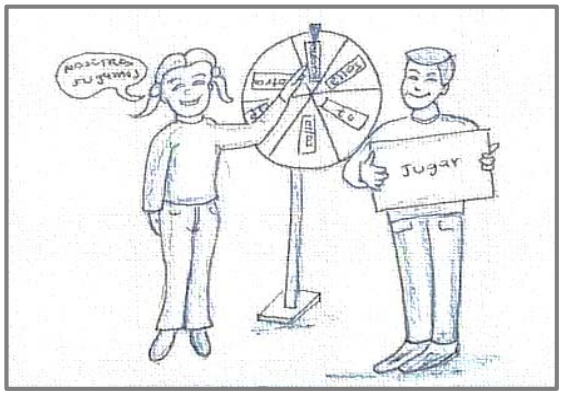


Figura 57. La Ruleta - Lengua y Literatura - paso 4.

Después:

Criterio de evaluación:

"CE.LL.3.2. Participa en situaciones comunicativas orales, escuchando de manera activa y mostrando respeto frente a las intervenciones de los demás en la búsqueda de acuerdos, organiza su discurso de acuerdo con las estructuras básicas de la lengua oral, reflexiona sobre los efectos del uso de estereotipos y prejuicios, adapta el vocabulario y se apoya en recursos y producciones audiovisuales, según las diversas situaciones comunicativas a las que se enfrente" (MINEDUC, 2016, p. 338).

Este juego, puede ser evaluado a través de la observación, podrá utilizar listas de cotejo, que ayudarán al docente a identificar fortalezas para potenciar y debilidades a mejorar. Se recomienda la siguiente lista de cotejo:

Tabla 7. La Ruleta - Lengua y Literatura- Evaluación.

La tabla 7 muestra un modelo de lista de cotejo para evaluar el juego de la Ruleta en el Area de Lengua y Literatura.

Nombre.....	**Conceptos**	
Año de básica.....		
Indicadores	**Cumple**	**No cumple**
Conoce el proceso de juego de la ruleta y lo aplica		
Participa en el juego activamente y con entusiasmo.		
Demuestra actitudes positivas en el juego.		
Desarrolla destrezas, sobre el uso de los pronombres personales en la conjugación de verbos, mediante el juego de la ruleta.		
Practica la empatía y respeto durante el juego.		
Total		

Autoría propia.

Adaptación del juego de la ruleta al área de Matemática

Beneficios

- Permite razonar de manera lógica y coherente para cumplir con las reglas del juego.
-Facilita la comprensión de relaciones y razonamiento de manera espontánea.
- Apoya en el uso de números naturales.

Materiales

- Ruleta.
-Tarjetas con las palabras que contengan los contenidos de aprendizaje. Pueden estar escritas en cartulina de 20 cm x 8 cm; sin embargo, es necesario considerar la extensión del texto.
-Cinta adhesiva doble faz.

Importante: Se puede trabajar con la ruleta actividades de refuerzo académico, mediante la utilización de diferentes fichas, las tablas de multiplicar desde el dos hasta el nueve; con las respectivas adaptaciones de acuerdo a las necesidades del estudiante.

Ejemplo de adaptación:

Tema: Tablas de la multiplicación del 2 al 9

Destreza:

"M.3.1.10. Aplicar las propiedades de la multiplicación en el cálculo escrito y mental, y la resolución de ejercicios y problemas" (MINEDUC, 2016, p. 378).

Antes:

1. Motivar con cuentos cortos, mitos y/o anécdotas contextualizados.
2. Activar conocimientos previos, sobre los juegos tradicionales que conoce.
3. Utilizar la técnica de lo positivo, negativo e interesante de los juegos, que le ayude a compartir criterios desde su experiencia personal.
4. Registrar las respuestas generadas en la pizarra.
5. Utilizar preguntas reflexivas que orienten al tema de estudio.
6. Formar grupos de trabajo.
7. Entregar fichas de trabajo.
8. Consensuar las reglas para el juego.

Durante:

1. Colocar en la ruleta las fichas que contienen números, desde el 2 hasta el 9.

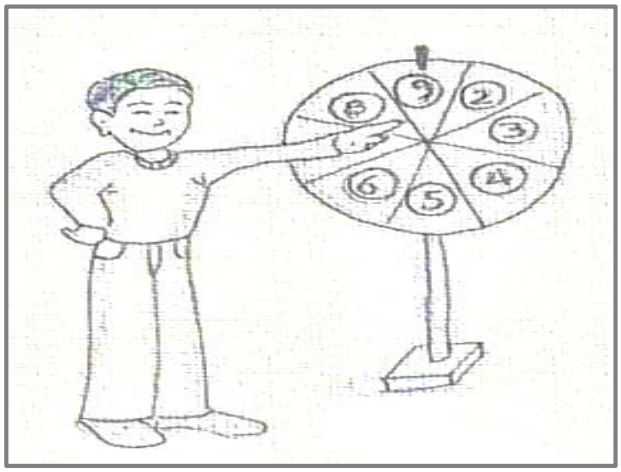


Figura 58. La Ruleta - Matemática - paso 1.

2. En los diferentes grupos entregar fichas que contienen números del 1 al 12.

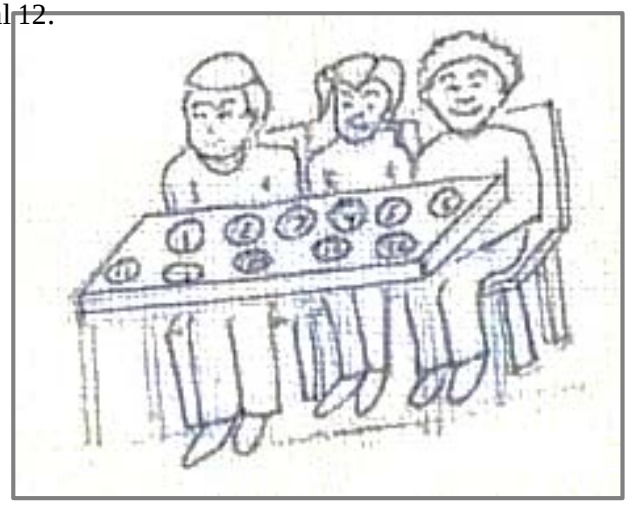


Figura 59. La Ruleta - Matemática - paso 2.

3. Designar un integrante de ca

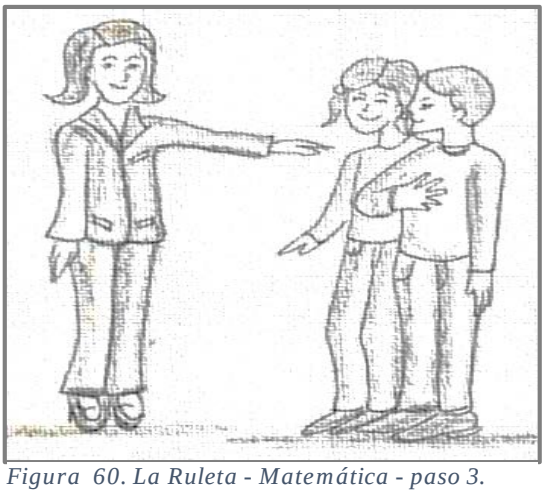


Figura 60. La Ruleta - Matemática - paso 3.

4. El niño designado gira la ruleta, observa y memoriza el número apuntado por la aguja.

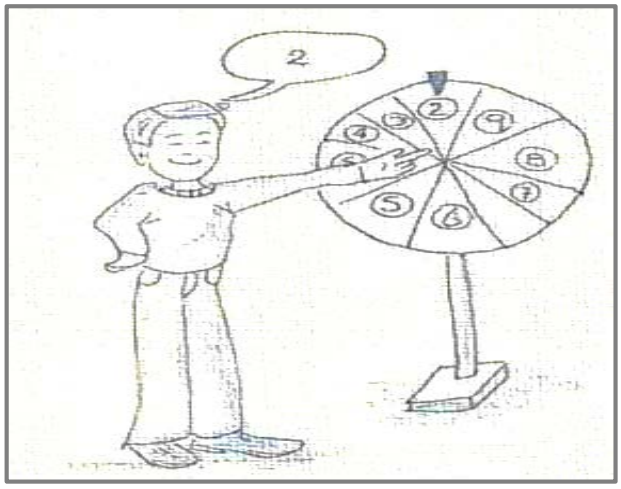


Figura 61. La Ruleta - Matemática - paso 4.

5. Escoge al azar una ficha de las entregadas en su grupo.

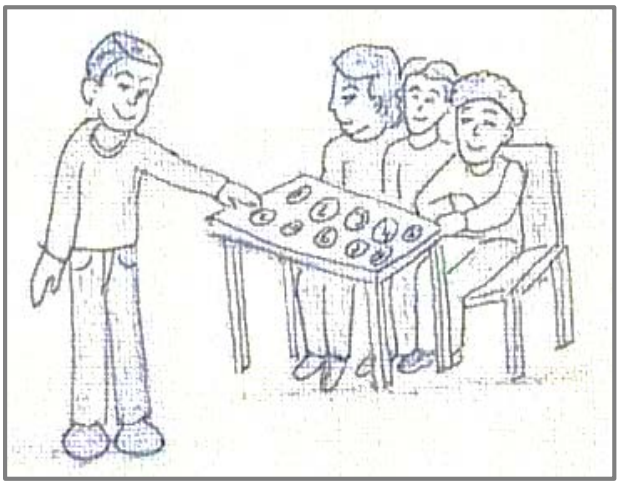
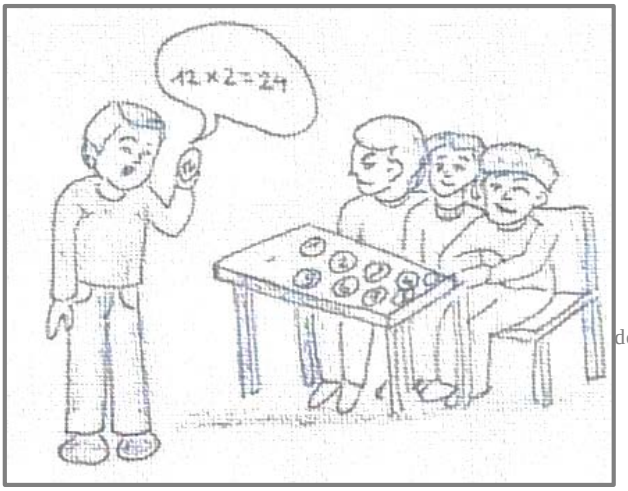


Figura 62. La Ruleta - Matemática - paso 5.

6. Observa el número de la ficha y realiza la multiplicación por el número asignado al azar en la ruleta.



7. En caso de no dar la respuesta, los miembros del grupo proceden a encontrarla de manera colaborativa.

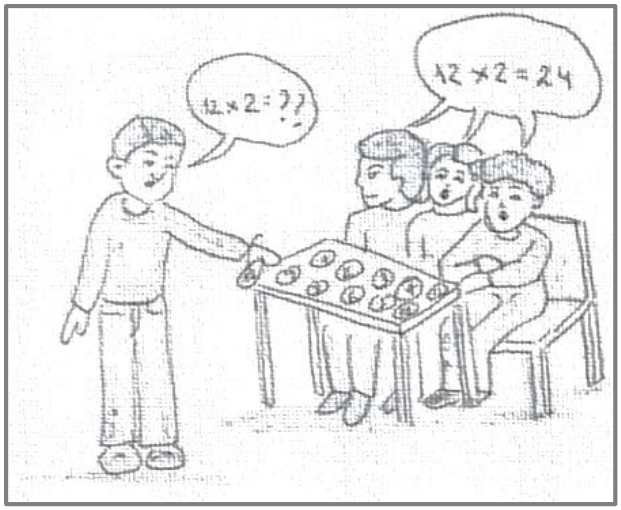


Figura 64. La Ruleta - Matemática - paso 7.

Después:

Criterio de evaluación:

"CE.M.3.5. Plantea problemas numéricos en los que intervienen números naturales, decimales o fraccionarios, asociados a situaciones del entorno; para el planteamiento emplea estrategias de cálculo mental, y para su solución, los algoritmos de las operaciones y propiedades. Justifica procesos y emplea de forma crítica la tecnología, como medio de verificación de resultados"(MINEDUC, 2016, p. 391).

El juego descrito, puede ser evaluado a través de la observación, podrá utilizar listas de cotejo, que ayudarán al docente a identificar fortalezas para potenciar y debilidades a mejorar. Se recomienda la siguiente lista de cotejo:

Tabla 8. La Ruleta - Matemática - Evaluación.

Nombre.....	**Conceptos**	
Año de básica.....		
Indicadores	**Cumple**	**No cumple**
Conoce el proceso de juego de la ruleta y lo aplica		

Participa en el juego activamente y con entusiasmo.	
Demuestra actitudes positivas en el juego.	
Desarrolla destrezas de las tablas de multiplicar en la serie del 2 al 9 mediante el juego de la ruleta.	
Utiliza la empatía y respeto durante el juego.	
Total	

La tabla 8 muestra un modelo de lista de cotejo para evaluar el juego de la Ruleta en el Area de Matemática. Autoría propia.

Adaptación del juego de la ruleta al área de Ciencias Naturales

Beneficios

-Forman el carácter al proporcionar lecciones de moral, honestidad y principios.
-Estimula el desarrollo físico en los estudiantes, a través de su práctica.
-Es un medio para descargar energías negativas de agresividad, nerviosismo e hiperactividad.
- Aporta en la solución de problemas de coordinación psico- motriz.

Materiales

- Ruleta.
-Tarjetas con las palabras que contengan los contenidos de aprendizaje. Pueden estar escritas en cartulina de 20 cm x 8 cm; sin embargo, es necesario considerar la extensión del texto.
-Cinta adhesiva doble faz.

Importante: Se trabajan varios temas de la asignatura por medio de la asociación breve de imágenes y conceptos claves.

Ejemplo de adaptación:

Tema: Partes de la planta

Destreza:

"Observar y describir las partes de la planta para analizar y describir su ciclo reproductivo. Ref. CN.3.1.8"(MINEDUC, 2016, p. 203).

Antes:

1. Motivar con cuentos cortos, mitos y/o anécdotas contextualizados.
2. Activar conocimientos previos, sobre los juegos tradicionales que conoce.
3. Utilizar la técnica de lo positivo, negativo e interesante de los juegos, que le ayude a compartir criterios desde su experiencia personal.
4. Registrar las respuestas generadas en la pizarra.
5. Utilizar preguntas reflexivas que orienten al tema de estudio.
6. Entregar fichas de trabajo.
7. Consensuar las reglas para el juego.

Durante:

1. Colocar en la ruleta fichas que contienen imágenes de las partes de la planta.

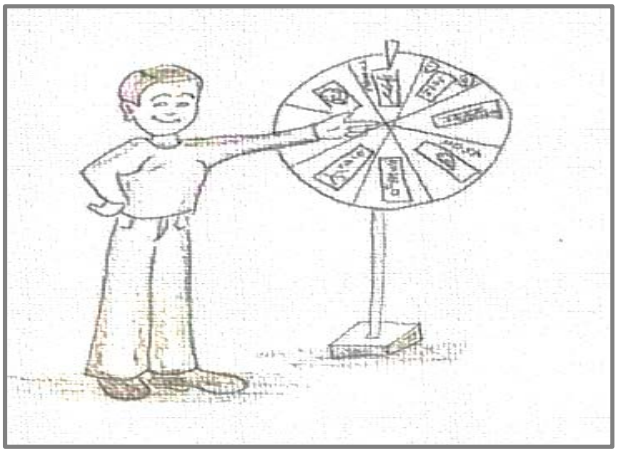


Figura 65. La Ruleta - Ciencias Naturales- paso 1.

2. Presentar a los niños fichas que contienen conceptos claves de cada parte de la planta.

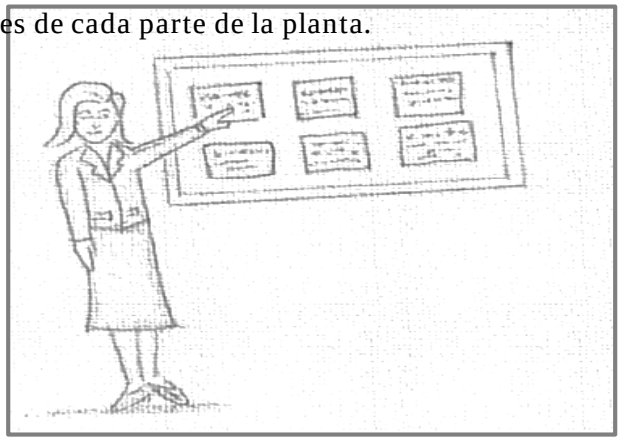


Figura 66. La Ruleta - Ciencias Naturales- paso 2.

3. Designar los turnos de participación para hacer girar la ruleta.

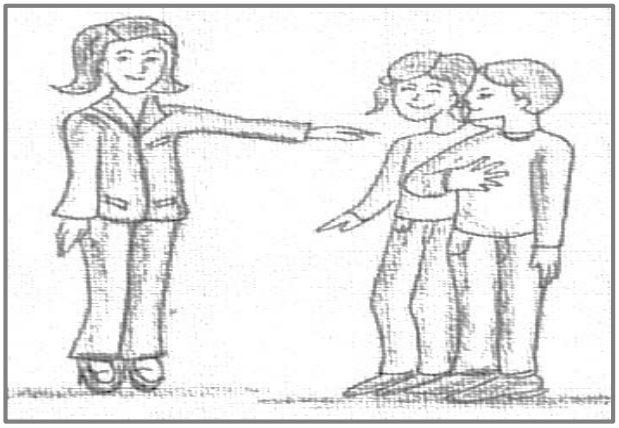


Figura 67. La Ruleta - Ciencias Naturales- paso 3.

4. El niño designado gira la ruleta y observa la imagen apuntada por la aguja.

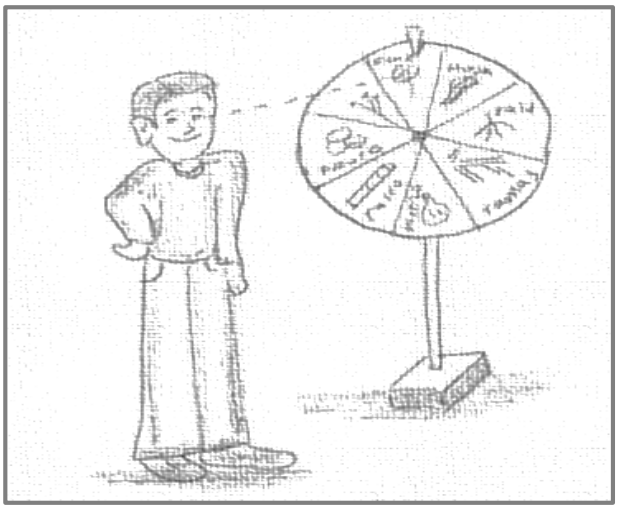


Figura 68. La Ruleta - Ciencias Naturales- paso 4.

5. Procede a buscar el concepto con la ayuda de las fichas que contienen los conceptos clave.

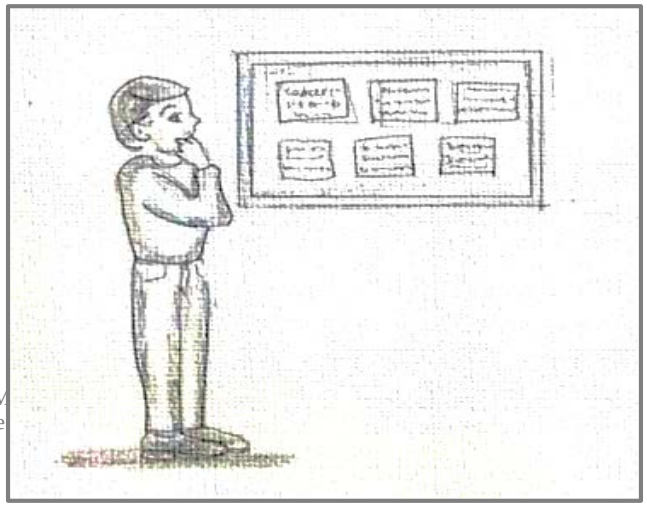


Figura 69. La Ruleta - Ciencias Naturales- paso 5.

6.-Expone mediante la lectura el concepto de la parte de la planta asignada en la ruleta.

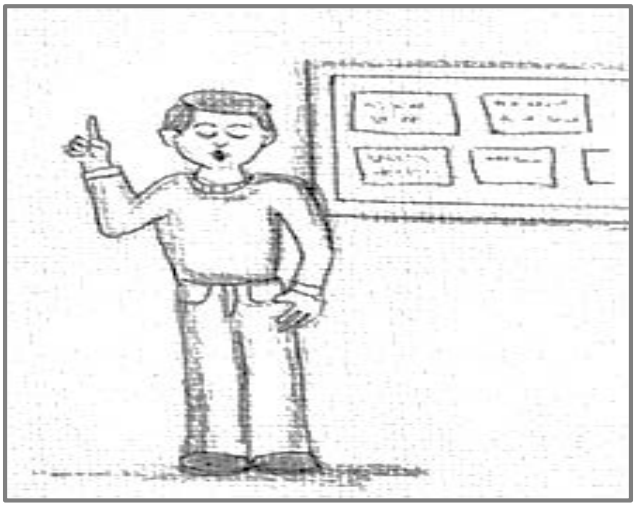


Figura 70. La Ruleta - Ciencias Naturales- paso 6.

Después:

Criterio de evaluación:

"CE.CN.3.2. Argumenta desde la indagación y ejecución de sencillos experimentos, la importancia de los procesos de fotosíntesis, nutrición, respiración, reproducción, y la relación con la humedad del suelo, diversidad y clasificación de las plantas sin semilla de las regionales naturales del Ecuador; reconoce las posibles amenazas y propone, mediante trabajo colaborativo, medidas de protección"(MINEDUC, 2016, p. 211).

Este juego, puede ser evaluado a través de la observación, podrá utilizar listas de cotejo, que ayudarán al docente a identificar fortalezas para potenciar y debilidades a mejorar. Se recomienda la siguiente lista de cotejo:

Tabla 9. La Ruleta - Ciencias Naturales - Evaluación.

La tabla 9 muestra un modelo de lista de cotejo para evaluar el juego de la Ruleta en el Area de Ciencias Naturales.

Nombre.....	**Conceptos**	
Año de básica.....		
Indicadores	**Cumple**	**No cumple**
Conoce el proceso de juego de la ruleta y lo aplica		
Participa en el juego activamente y con entusiasmo.		
Demuestra actitudes positivas en el juego.		
Desarrolla destrezas sobre las partes de la planta mediante el juego de la ruleta.		
Utiliza la empatía y respeto durante el juego.		
Total		

Autoría propia.

El Tres en Raya

Este juego no es utilizado en fiestas populares, pero es practicado por niños y jóvenes en momentos libres como diversión; a pesar de eso, no se usa como una herramienta didáctica en la clase.

Adaptación del juego del tres en raya al área de Lengua y Literatura

Beneficios

- Facilita el aprendizaje del alumno, a través de su experiencia personal.
- Hace que las prácticas educativas sean motivadoras, dinámicas, divertidas y ágiles.
- Desarrolla la coherencia en los gestos y el lenguaje.
- Permite el uso del lenguaje simbólico en la comunicación.

Materiales

- Regla que servirá como instrumento de apoyo para la elaboración del juego.
- Tarjetas de dos colores con palabras que contengan los contenidos de aprendizaje, escritas en cartulina de 4 cm x 2 cm.

Importante: Se puede trabajar esta adaptación con la utilización de oraciones de tres palabras conformadas en el siguiente orden: Artículo, sustantivo y adjetivo. A continuación, se explica el proceso.

Ejemplo de adaptación:

Tema: Concordancia entre artículo- sustantivo -adjetivo

Destreza:

"LL.3.4.10. Expresar sus ideas con precisión e integrar en las producciones escritas los diferentes tipos de sustantivo, pronombre, adjetivo, verbo, adverbio y sus modificadores" (MINEDUC, 2016, p. 335).

Se exponen actividades que se pueden realizar en la etapa de anticipación en el plan de lección con los estudiantes, utilizando el juego del tres en raya.

Antes:

1. Iniciar la clase motivando a los estudiantes con un cuento corto, narrativa, colmos, dichos, adivinanzas, entre otros, según el tema a tratarse.
2. Activar conocimientos desde sus propias vivencias.
3. Usar la técnica de la lluvia de ideas para recoger información.
4. Escribir en la pizarra las ideas enunciadas por los estudiantes.
5. Analizar la información proporcionada.
6. Formar pares o tríos de juego (entre dos o tres jugadores).
7. Establecer las reglas de juego.

Durante:

1. Colocar sobre la mesa la tabla del tres en raya elaborada previamente, junto con las fichas de dos colores que contienen: Artículos, sustantivos y adjetivos.

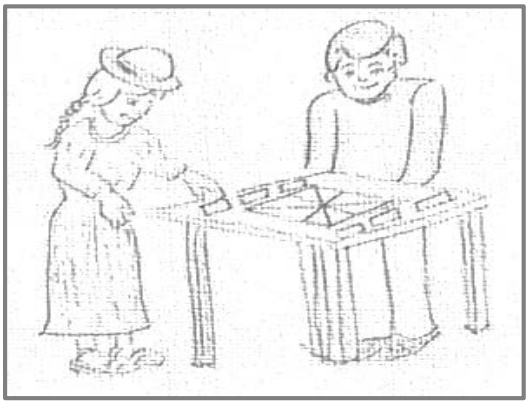


Figura 71. Tres en Raya - Lengua y Literatura - paso 1.

2. Se juega en parejas y para designar el orden de participación, se ejecuta el juego de pares o nones.



3. El primer participante ubica la ficha seleccionada en cualquiera de los puntos del tablero.

Figura 72. Tres en Raya - Lengua y Literatura - paso 2.

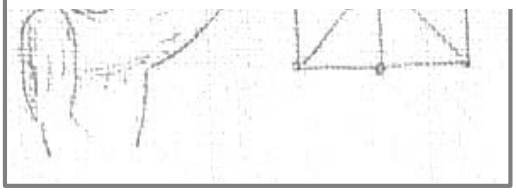


Figura 73. Tres en Raya - Lengua y Literatura - paso 3.

4. El segundo participante ubica también la ficha con la intención de bloquear la concordancia en la oración de su opositor.

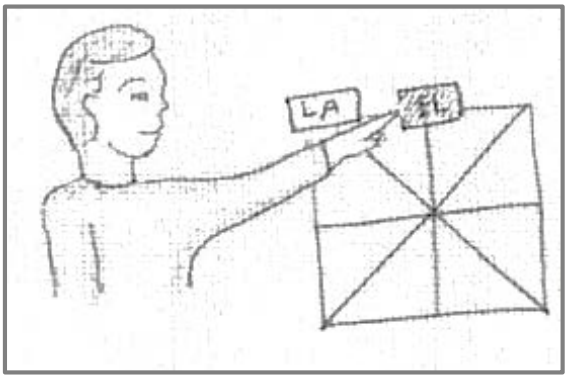
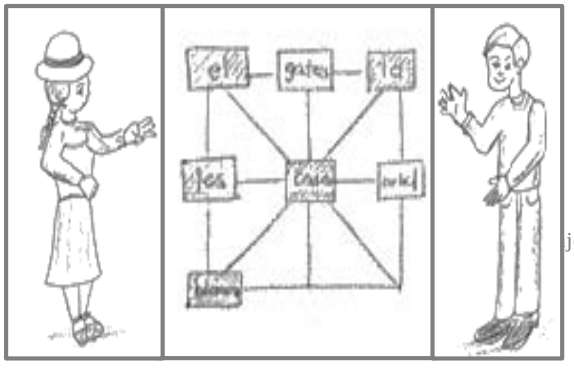


Figura 74. Tres en Raya - Lengua y Literatura - paso 4.

5. De esta manera los participantes van buscando la forma de ubicar sus fichas con la intención de formar una oración concordante compuesta por: artículo, sustantivo y adjetivo.



6.- Gana el participante que logre propias fichas.

Figura 75. Tres en Raya - Lengua y Literatura - paso 5.

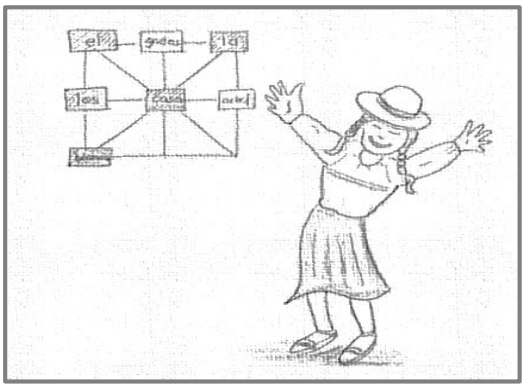


Figura 76. Tres en Raya - Lengua y Literatura - paso 6.

Después:

Criterio de evaluación:

"CE.LL.3.6. Produce textos con tramas narrativas, descriptivas, expositivas e instructivas, y las integra cuando es pertinente; utiliza los elementos de la lengua más apropiados para cada uno, logrando coherencia y cohesión; autorregula la escritura mediante la aplicación del proceso de producción, estrategias de pensamiento, y se apoya en diferentes formatos, recursos y materiales, incluidas las TIC, en las situaciones comunicativas que lo requieran" (MINEDUC, 2016, p. 342).

El juego de tres en raya, puede ser evaluado por medio de lista de cotejo que permitirá registrar deficiencias presentadas y los avances pedagógicos, psicológicos y sociales que otorga este juego; esto permitirá al docente tomar decisiones.

Tabla 10. Tres en Raya - Lengua y Literatura - Evaluación.

Curso:	**Conceptos a ser evaluados**				
Fecha:					
Indicadores	**Siempre**	**Casi siempre**	**A veces**	**Nunca**	**Observaciones**

Comprende las instrucciones y reglas del juego del tres en raya. Muestra entusiasmo y disfruta del juego.	
Generaliza contenidos tratados en la clase, sobre la concordancia entre artículo, sustantivo y adjetivo, mediante el juego. Utiliza herramientas de comunicación para interactuar con el grupo. Demuestra buen comportamiento durante el juego.	
Total	

La tabla 10 muestra un modelo de lista de cotejo para evaluar el juego del Tres en Raya en el Area de Lengua y Literatura. Autoría propia.

Adaptación del juego del tres en raya al área de Matemática

Beneficios

-Permite establecer relaciones lógicas y proposiciones.
-Permite el uso de estrategias para comparar, identificar, clasificar.
-Accede a desarrollar las fases de la matemática con facilidad.
-Permite la manipulación y empleo de cantidades.

Materiales

- Regla que servirá como instrumento de apoyo para la elaboración del juego.
- Tapas de dos colores con números del 1 -99.

Importante: Se puede trabajar esta adaptación en la enseñanza de múltiplos y multiplicaciones, sumas, restas, divisiones, números de orden, secuencias, plano cartesiano, entre otros.

Ejemplo de adaptación:

Tema: La suma

Destreza:

"M.3.1.1. Generar sucesiones con sumas, restas, multiplicaciones y divisiones, con números naturales, a partir de ejercicios numéricos o problemas sencillos" (MINEDUC, 2016, p. 384).

Antes:

1. Iniciar la clase motivando a los estudiantes con un cuento corto, narrativa, colmos, dichos, adivinanzas, entre otros, según el tema a tratarse.
2. Activar conocimientos desde sus propias vivencias.
3. Emplear la técnica de la lluvia de ideas para recopilar datos sobre el tema a tratar.
4. Escribir en la pizarra las ideas enunciadas por los estudiantes.
5. Analizar la información proporcionada.
6. Formar pares o tríos de juego (entre dos o tres jugadores).
7. Establecer las reglas de juego.

Durante:

1. Colocar sobre la mesa la tabla del tres en raya elaborada previamente, junto con las fichas que contienen las series de números desde el 1 al 99.



Figura 77. Tres en Raya - Matemática - paso 1.

2. Se juega en parejas y para designar el orden de participación, se ejecuta el juego de pares o nones.

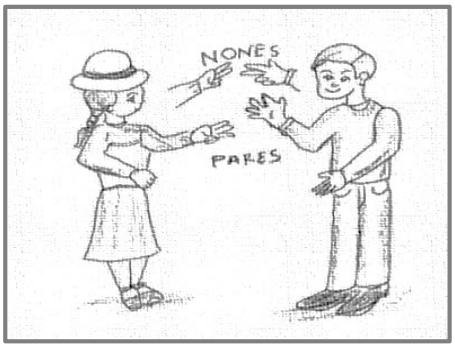


Figura 78. Tres en Raya - Matemática - paso 2.

3. El docente asigna un número de respuesta de la suma.

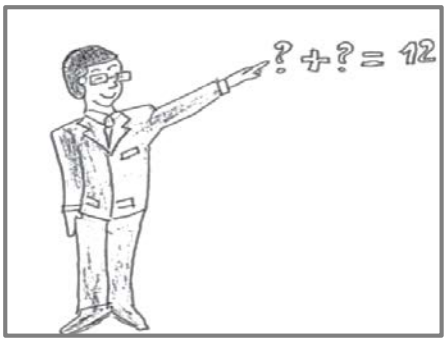


Figura 79. Tres en Raya - Matemática - paso 3.

4. El primer participante ubica un número en el tablero.

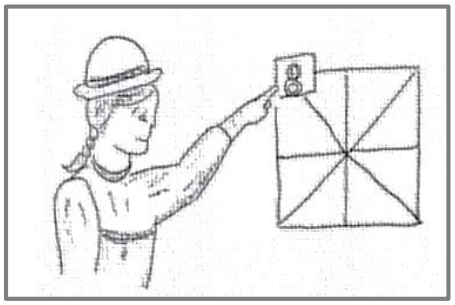


Figura 80. Tres en Raya - Matemática - paso 4.

5. El segundo participante ubica su ficha con la intención de impedir que su opositor realice la suma.

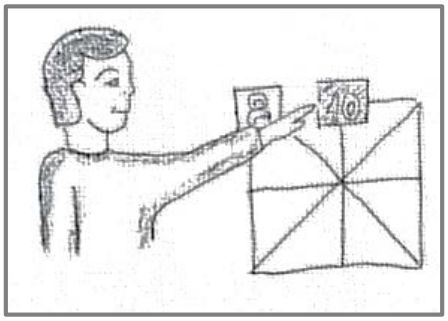


Figura 81. Tres en Raya - Matemática - paso 5.

6. Gana el participante que logre ubicar en el tablero los tres números que sumados den como resultado el número asignado por el docente.

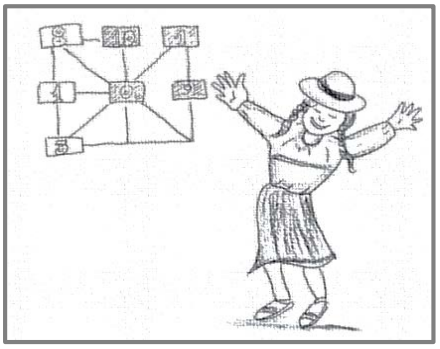


Figura 82. Tres en Raya - Matemática - paso 6.

Después:

Criterio de evaluación:

"CE.M.3.1. Emplea de forma razonada la tecnología, estrategias de cálculo y los algoritmos de la adición, sustracción, multiplicación y división de números naturales, en el planteamiento y solución de problemas, la generación de sucesiones numéricas, la revisión de procesos y la comprobación de resultados; explica con claridad los procesos utilizados" (MINEDUC, 2016, p.384).

El juego de tres en raya, puede ser evaluado por medio de lista de cotejo que permitirá registrar deficiencias presentadas y los avances pedagógicos, psicológicos y sociales que otorga este juego; esto permitirá al docente tomar decisiones.

Tabla 11. Tres en Raya - Matemática - Evaluación.

Curso: ..... **Fecha: .....**	**Conceptos a ser evaluados**				
Indicadores	**Siempre**	**Casi siempre**	**A veces**	**Nunca**	**Observaciones**
Comprende las instrucciones y reglas del juego del tres en raya.					
Muestra entusiasmo y disfruta del juego.					
Generaliza contenidos de suma, mediante el juego.					

Utiliza herramientas de comunicación para interactuar con el grupo.	
Demuestra buen comportamiento durante el juego.	
Total	

La tabla 11 muestra un modelo de lista de cotejo para evaluar el juego del Tres en Raya en el Area de Matemática. Autoría propia.

Adaptación del juego del tres en raya al área de Ciencias Naturales

Beneficios

- Permite accionar partes del cuerpo que no están en actividad permanente.
-Facilita la utilización de elementos del medio como: Palos, piedras, semillas, hojas, flores, el suelo, entre otros.
- Mejora su coordinación neuro-muscular, a través de los gestos, movimientos y acciones que realiza en el juego.

Materiales

- Regla que servirá como instrumento de apoyo para la elaboración del juego.
- Tarjetas de dos colores con palabras que contengan los contenidos de aprendizaje, escritas en cartulina de 4 cm x 2 cm.

Importante: Se puede trabajar clasificación de animales, partes de la planta, ciclo del agua, partes del cuerpo humano, aparato digestivo, entre otros.

Ejemplo de adaptación:

Tema: Clasificación de los animales según su alimentación.

Destreza:

"CN.3.1.11. Indagar y explicar las adaptaciones de plantas y animales a las condiciones ambientales de diferentes ecosistemas y relacionarlas con su supervivencia" (MINEDUC, 2016, p. 212).

Antes:

1. Iniciar la clase motivando a los estudiantes con un cuento corto, narrativa, colmos, dichos, adivinanzas, entre otros, según el tema a tratarse.
2. Activar conocimientos desde sus propias vivencias.

3. Utilizar la técnica de la lluvia de ideas para obtener información sobre el tema a tratar.

4. Escribir en la pizarra las ideas enunciadas por los estudiantes.

5. Analizar la información proporcionada.

6. Formar pares o tríos de juego (entre dos o tres jugadores).

7. Establecer las reglas de juego.

Durante:

1. Colocamos sobre la mesa la tabla del tres en raya elaborada previamente, junto con las fichas que contienen imágenes o nombres de los animales objeto de estudio.

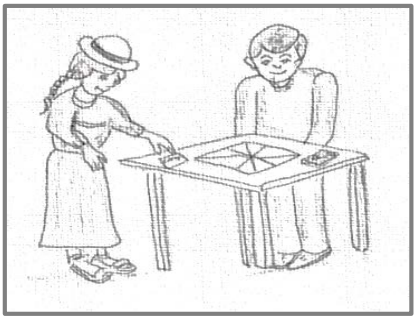


Figura 83. Tres en Raya - Ciencias Naturales - paso 1.

2. Se juega en parejas y para designar el orden de participación, se ejecuta el juego de pares o nones.

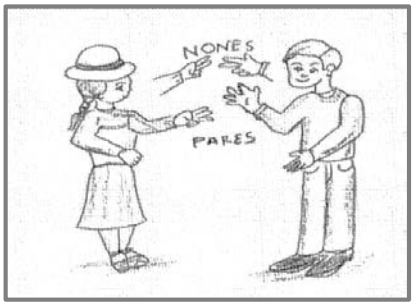


Figura 84. Tres en Raya - Ciencias Naturales - paso 2.

3. El docente expresa la orden del juego indicando que se va a formar el tres en raya de los animales herbívoros. En otra ronda procede de la misma manera con los animales carnívoros y omnívoros.



Figura 85. Tres en Raya - Ciencias Naturales - paso 3.

4. Se ejecuta el juego y los participantes van seleccionando las fichas y ubicando de acuerdo al orden emitido por el docente.

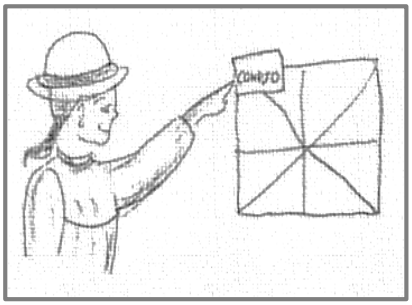


Figura 86. Tres en Raya - Ciencias Naturales - paso 4.

5. El segundo participante ubica su ficha con la intención de impedir que su opositor coloque fichas que corresponden al mismo tipo.

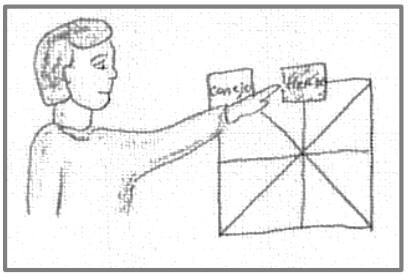


Figura 87. Tres en Raya - Ciencias Naturales - paso 5.

6. Resulta ganador el participante que logre ubicar en el tablero del tres en raya, tres animales pertenecientes a la misma clase.

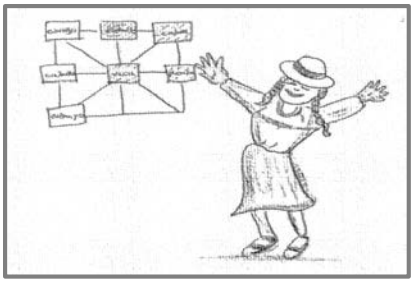


Figura 88. Tres en Raya - Ciencias Naturales - paso 6.

Después:

Criterio de evaluación:

"CE.CN.3.3. Analiza, desde la indagación y observación, la dinámica de los ecosistemas en función de sus características y clases, los mecanismos de interrelación con los seres vivos, los procesos de adaptación de la diversidad biológica que presentan, las causas y consecuencias de la extinción de las especies, las técnicas y prácticas para el manejo de desechos, potenciando el trabajo colaborativo y promoviendo medidas de preservación y cuidado de la diversidad nativa, en las Áreas Naturales Protegidas del Ecuador**"** (MINEDUC, 2016, p. 212).

El juego de tres en raya, puede ser evaluado por medio de lista de cotejo que permitirá registrar deficiencias presentadas y los avances pedagógicos, psicológicos y sociales que otorga este juego; esto permitirá al docente tomar decisiones.

Tabla 12. Tres en Raya - Ciencias Naturales - Evaluación.

Curso: **Fecha:**	**Conceptos a ser evaluados**				
Indicadores	**Siempre**	**Casi siempre**	**A veces**	**Nunca**	**Observaciones**
Comprende las instrucciones y reglas del juego del tres en raya. Muestra entusiasmo y disfruta del juego.					
Generaliza contenidos sobre la clasificación de los animales, según su alimentación, mediante el juego.					
Utiliza herramientas de comunicación para interactuar con el grupo.					
Demuestra buen comportamiento durante el juego.					

Total

La tabla 12 muestra un modelo de lista de cotejo para evaluar el juego del Tres en Raya en el Area de Ciencias Naturales. Autoría propia.

El trompo

Este juego es muy conocido en el medio, es considerado parte de la cosmovisión de los pueblos, se practica en determinadas temporadas, se juega también en fiestas populares especialmente en zonas rurales; sin embargo, en el campo educativo, no se ha aprovechado de sus beneficios.

Adaptación del juego del trompo al área de Lengua y Literatura

Beneficios

- A través de la mnemónica**,** el estudiante puede recordar información en mayor cantidad y con más facilidad.
-Permite desarrollar el metalenguaje, al dar la oportunidad de hablar y desarrollar el razonamiento lógico verbal.
- Hace de las prácticas educativas más dinámicas y divertidas.
-Desarrolla la capacidad de expresión oral.

Materiales

-Trompo y piola.
Importante: Se puede trabajar temas como: Familia de palabras, clases de sustantivo, clasificación de los verbos, adjetivos, ortografía, uso de la h, uso de la v, uso de la c, uso de la b, entre otros.

Ejemplo de adaptación:

Tema: Familia de palabras

Destreza:

"Proponer intervenciones orales con una intención comunicativa, utiliza un vocabulario adecuado en diversas situaciones comunicativas. Ref. LL.3.2.2" (MINEDUC, 2016, p. 333).

Se sugieren algunas acciones a ser desarrolladas en la etapa de anticipación del plan de lección.

Antes:

1. Despertar el interés de los estudiantes, a través de bailes del contexto.
2. Activar conocimientos previos, desde la realidad del estudiante.

3. Emplear la técnica de pregunta respuesta para recibir información.
4. Registrar en la pizarra las ideas proporcionadas por los estudiantes.
5. Analizar la información.
6. Formar equipos de tres a seis estudiantes.
7. Socializar las reglas del juego.

Durante:

1. Formar grupos de tres a seis estudiantes.

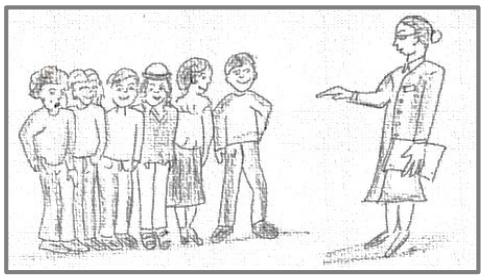


Figura 89. El Trompo - Lengua y Literatura - paso 1.

2. El grupo designa a un representante para hacer bailar el trompo.



Figura 90. El Trompo - Lengua y Literatura - paso 2.

3. El representante lanza el trompo, al tiempo que anuncia la palabra primitiva.



Figura 91. El Trompo - Lengua y Literatura - paso 3.

4. Los compañeros del grupo participan nombrando las palabras derivadas y el profesor registra el número de palabras expresadas por cada grupo.



Figura 92. El Trompo - Lengua y Literatura - paso 4.

5. Resulta ganador, el grupo que registre la mayor cantidad de palabras, en el tiempo que dure el baile del trompo.

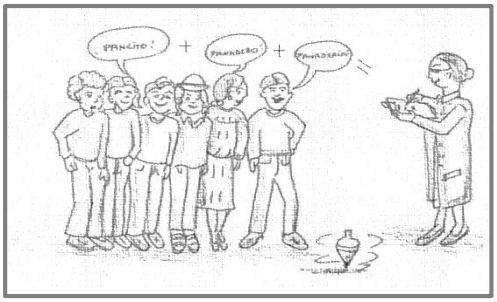


Figura 93. El Trompo - Lengua y Literatura - paso 5.

Después:

Criterio de evaluación:

"CE.LL.3.2. Participa en situaciones comunicativas orales, escuchando de manera activa y mostrando respeto frente a las intervenciones de los demás en la búsqueda de acuerdos, organiza su discurso de acuerdo con las estructuras básicas de la lengua oral, reflexiona sobre los efectos del uso de estereotipos y prejuicios, adapta el vocabulario y se apoya en recursos y producciones audiovisuales, según las diversas situaciones comunicativas a las que se enfrente" (MINEDUC, 2016, p. 338).

Este juego se puede evaluar a través de la técnica de la observación, utilizando herramientas que le permitan medir aspectos cualitativos, como puede ser las listas de cotejo. **Marque con una X, los logros que el estudiante demuestra y deje en blanco los de debe mejorar.**

Tabla 13. El Trompo - Lengua y Literatura - Evaluación.

Año de básica.....

Nombre de los estudiantes

Indicadores

Demuestra conocimiento sobre el juego del trompo.
Desarrolla destrezas, sobre la familia de palabras en la práctica del juego
Existe agilidad verbal y razonamiento lógico durante el juego.
Demuestra buenas relaciones psico-sociales con el grupo.
Participa activamente en el juego.
Total

La tabla 13 muestra un modelo de lista de cotejo para evaluar el juego del Trompo en el Area de Lengua y Literatura. Autoría propia.

Adaptación del juego del trompo al área de Matemática

Beneficios

- Enseña a solucionar problemas.
- Facilita la comprensión de relaciones y razonamiento de manera espontánea.
- Permite el desarrollo del pensamiento lógico y la agilidad mental.

Materiales

- Trompo y piola.

Importante: Se puede trabajar temas como: Sumas y restas, multiplicaciones y divisiones, números naturales, clasificación de las figuras geométricas, entre otros.

Ejemplo de adaptación:

Tema: Sumas y restas

Adaptación: Se pretende que los estudiantes realicen sumas y restas mentalmente; para ello, el baile del trompo va a cumplir la función de marcar el tiempo de participación de cada estudiante.

Destreza:

"M.3.1.1. Generar sucesiones con sumas, restas, multiplicaciones y divisiones, con números naturales, a partir de ejercicios numéricos o problemas sencillos" (MINEDUC, 2016, p. 384).

Antes:

1. Despertar el interés de los estudiantes, a través de bailes del contexto.
2. Activar conocimientos previos, desde la realidad del estudiante.
3. Emplear la técnica del interrogatorio para indagar información.
4. Registrar en la pizarra las ideas proporcionadas por los estudiantes.
5. Analizar la información.
6. Formar equipos de tres a seis jugadores.
7. Socializar las reglas del juego.

Durante:

1. Establecer los turnos de participa el trompo.

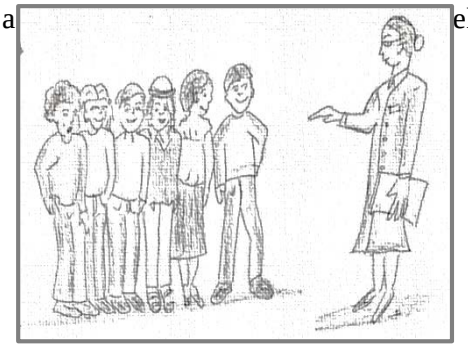


Figura 94. El Trompo - Matemática - paso 1.

2. El grupo designa a un representante para hacer bailar el trompo.



Figura 95. El Trompo - Matemática - paso 2.

3.- El docente da a conocer verbalmente las cantidades a ser sumadas o restadas hasta que el trompo se detenga. Se destaca que el docente procede a dar la siguiente cantidad siempre y cuando la respuesta sea correcta.



Figura 96. El Trompo - Matemática - paso 3.

4. El grupo resuelve la operación y responde al docente. El docente procede con la siguiente operación siempre y cuando la respuesta sea correcta, hasta que el trompo se detenga.

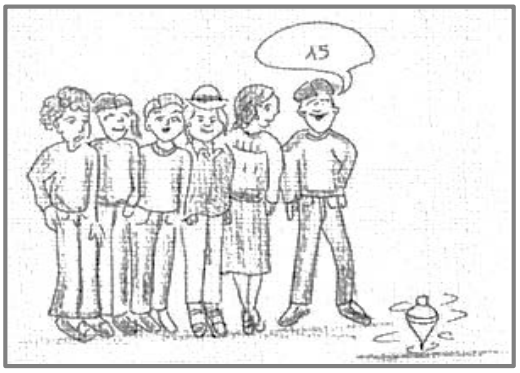


Figura 97. El Trompo - Matemática - paso 4.

5. El docente registra los aciertos de cada grupo en una tabla.

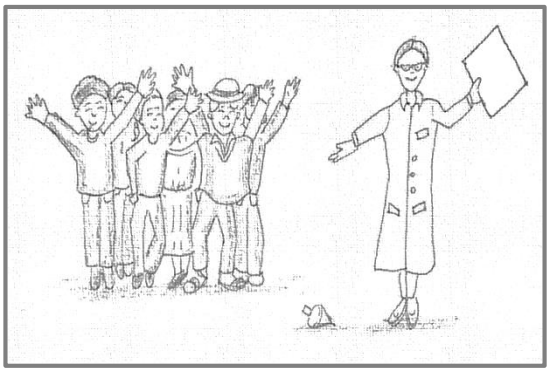
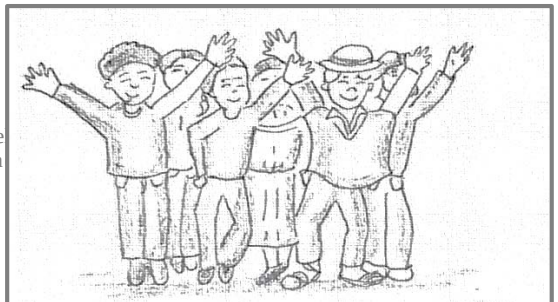


Figura 98. El Trompo - Matemática - paso 5.

6.- Resulta ganador, el grupo que sume mayor cantidad de puntos.



Después:

Criterio de evaluación:

"CE.M.3.1. Emplea de forma razonada la tecnología, estrategias de cálculo y los algoritmos de la adición, sustracción, multiplicación y división de números naturales, en el planteamiento y solución de problemas, la generación de sucesiones numéricas, la revisión de procesos y la comprobación de resultados; explica con claridad los procesos utilizados" (MINEDUC, 2016, p. 384).

Este juego se puede evaluar a través de la técnica de la observación, utilizando herramientas que le permitan medir aspectos cualitativos, como puede ser las listas de cotejo.

Marque con una X, los logros que el estudiante demuestra y deje en blanco los de debe mejorar.

Tabla 14. El Trompo - Matemática - Evaluación.

Año de básica.....

Nombre de los estudiantes

Indicadores		
Demuestra conocimiento de las reglas del juego del trompo.		
Desarrolla destrezas sobre sumas y restas durante el juego del trompo.		

Existe agilidad verbal y razonamiento lógico Durante el juego.	
Demuestra buenas relaciones psico-sociales con el grupo.	
Participa activamente en el juego.	
Total	

La tabla 14 muestra un modelo de lista de cotejo para evaluar el juego del Trompo en el Area de Matemática. Autoría propia.

Adaptación del juego del trompo al área de Ciencias Naturales

Beneficios

- Valorizar la cultura como un proceso natural que se ha dado en diferentes tiempos y contextos.
- Estimular el desarrollo físico en los estudiantes, a través de su práctica.
- Descubrir habilidades congénitas, que sirvan para la vida.
- Canalizar correctamente las energías.

Materiales

- Trompo y piola.

Importante: Puede ser utilizado en temas como: Fases de la luna, clasificación de las plantas, clasificación de los animales, sistema solar, entre otros.

Ejemplo de adaptación:

Tema: Fases de la luna

Destreza:

"CN.3.4.5. Observar en forma directa las fases de la Luna e identificar su influencia en algunos fenómenos superficiales de la Tierra" (MINEDUC, 2016, p. 220).

Antes:

1. Despertar el interés de los estudiantes, a través de bailes del contexto.
2. Activar conocimientos previos, desde la realidad del estudiante.
3. Recibir información mediante la técnica de la lluvia de ideas.
4. Registrar en la pizarra las ideas proporcionadas por los estudiantes.
5. Analizar la información.
6. Formar equipos de tres a seis jugadores.

7. Socializar las reglas del juego.

Durante:

1**.** Trazar en el patio un cuadrante.

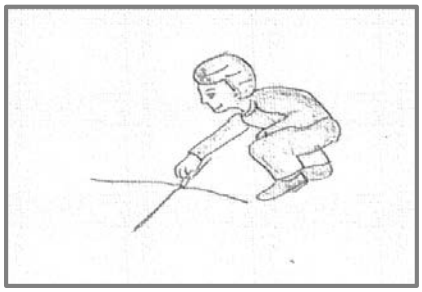


Figura 100. El Trompo - Ciencias Naturales - paso 1.

2. Ubicar los gráficos de las fases de la luna en cada cuadrante y en una mesa los conceptos de cada fase.

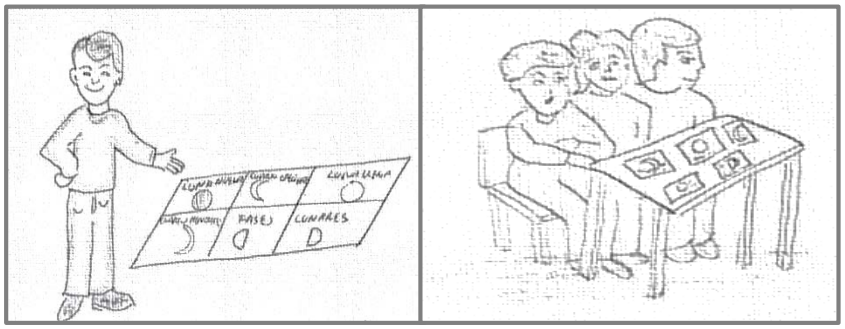


Figura 101. El Trompo – Ciencias Naturales - paso 2.

3. Establecer los turnos de participación de los grupos para hacer bailar el trompo.

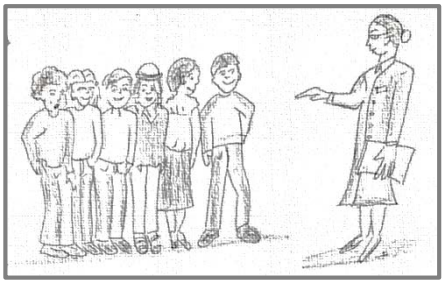


Figura 102. El Trompo – Ciencias Naturales - paso 3.

4. Por turnos, un representante de cada grupo procede a lanzar el trompo apuntando al centro del cuadrante.

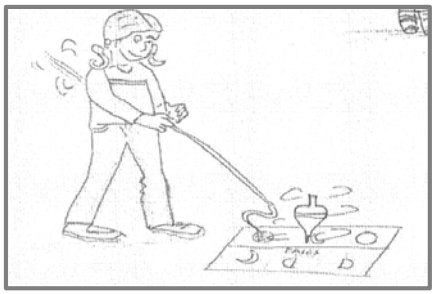


Figura 103. El Trompo – Ciencias Naturales - paso 4.

5. Esperar que el trompo termine de bailar y verificar en que cuadrante queda ubicado.

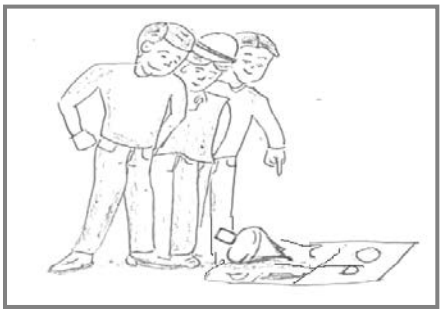


Figura 104. El Trompo – Ciencias Naturales - paso 5.

6. El grupo de participantes identifica el gráfico de la fase de la luna en la que se detuvo el trompo.

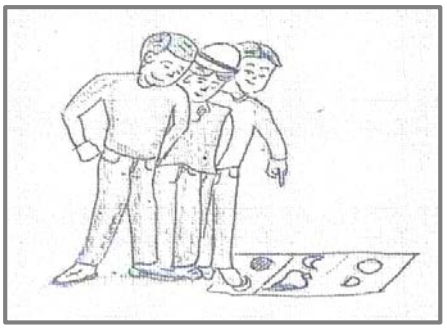


Figura 105. El Trompo – Ciencias Naturales - paso 6.

7. Busca el concepto correspondiente al gráfico y lo lee para todos los participantes.

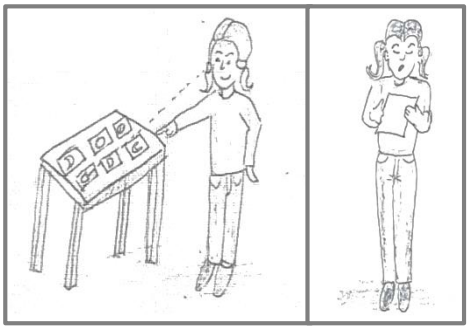


Figura 106. El Trompo – Ciencias Naturales - paso 7.

Después:

Criterio de evaluación:

"CE.CN.3.9. Propone actividades que los seres vivos podrían hacer durante el día y la noche, a partir de la comprensión de la influencia del Sol y la Luna sobre la Tierra, el clima y los conocimientos ancestrales, y sus conocimientos sobre herramientas, tecnologías tradicionales usadas para la agricultura, la observación de los astros, la predicción del tiempo y los fenómenos atmosféricos" (MINEDUC, 2016, p. 219).

Este juego se puede evaluar a través de la técnica de la observación, utilizando herramientas que le permitan medir aspectos cualitativos, como puede ser las listas de cotejo.

Marque con una X, los logros que el estudiante demuestra y deje en blanco los de debe mejorar.

Tabla 15. El Trompo - Ciencias Naturales - Evaluación.

Año de básica.....	
	Nombre de los estudiantes
Indicadores	
Demuestra conocimiento de las reglas del juego.	
Desarrolla destrezas sobre las fases de la luna, mediante el juego del trompo.	
Existe agilidad verbal y razonamiento lógico durante el juego.	

Demuestra buenas relaciones psico-sociales con el grupo.	
Participa activamente en el juego.	
Total	

La tabla 15 muestra un modelo de lista de cotejo para evaluar el juego del Trompo en el Area de Ciencias Naturales. Autoría propia.

Conclusiones

La guía didáctica, ha permitido generar algunos resultados positivos que son mencionados a continuación:

Es una herramienta pedagógica de apoyo docente que puede ser utilizada como estrategia metodológica e implementada en el aula de clase; pues, con la adaptación de los juegos tradicionales se proporciona variados beneficios en la salud, el desarrollo físico, mental y emocional, con mejores resultados en el aprendizaje.

La guía como herramienta metodológica proporciona competencias docentes que adapten los juegos tradicionales como estrategias didácticas, para hacer las prácticas educativas divertidas e interesantes.

La implementación de la guía didáctica fortalece aspectos pedagógicos, psicológicos y sociales; pues el juego, es una de las estrategias que proporciona múltiples beneficios en el desarrollo integral de los educandos.

Con la guía didáctica en las instituciones educativas, se rescata valores culturales intrínsecos propios de la cosmovisión, que han estado presentes en todas las épocas de la sociedad.

La guía didáctica invita y motiva al docente al empleo de los juegos tradicionales como herramientas didácticas transdisciplinares, para desarrollar aprendizajes interactivos y significativos, en dónde el estudiante se divierte y aprende jugando.

Glosario

Trompo: m. Peón, juguete (Diccionario Enciclopédico Océano, 2003, p.1620).
Piola: f. Cuerda delgada, cordel (Diccionario Enciclopédico Océano, 2003, p.1267).
Asequible: Adj. Que puede conseguirse (Diccionario Enciclopédico Océano, 2003, p.141).

8. Discusión de los resultados del proceso de socialización

8.1 Caracterización

La guía didáctica de adaptación de los juegos tradicionales fue socializada mediante el I Congreso de Profesionalización Docente UNAE, ejecutado mediante plataforma virtual a 170 docentes pertenecientes al sistema educativo a nivel nacional.

Para la obtención de datos cuantitativos relacionados a la apreciación de los participantes sobre la socialización, se utilizó un cuestionario con respuestas cerradas aplicado mediante *Google Forms*. Con el propósito de recopilar información y datos estandarizados se utilizó la escala tipo Likert que brinda varias opciones de respuesta; para ser contestadas con facilidad y permitir la medición y el análisis estadístico.

Los resultados fueron ingresados al software estadístico SPSS versión 20, utilizando 12 variables aplicadas a 78 profesores que participaron en el evento, obteniendo resultados cuantitativos con base en la información anexada.

8.2 Descripción

De los maestros que realizaron el cuestionario se destaca en la tabla 1, que 30,8% son de sexo masculino y el 69,2% femenino. El 85,9% labora en educación básica, el 14,1% en educación intercultural bilingüe. El 57,7% labora en el área urbana y el 42,3% en el área rural. El 85,9% labora en institución completa, el 7,7% en escuelas pluridocentes y el 6,4% en escuelas unidocentes. En mención a los años de experiencia docente se evidencia que el mayor número de docentes tiene una experiencia de 5 a 8 años reflejado en el 28,2%.

Tabla 16. Consolidación de la Caracterización de la Muestra.

Caracterización de la muestra			
		Frecuencia	**Porcentaje**
Género	Masculino	24	30,8
	Femenino	54	69,2
Total		78	100
Sistema de educación	Educación Básica	67	85,9
	Educación Intercultural Bilingüe	11	14,1
Total		78	100
Zona	Urbana	45	57,7
	Rural	33	42,3
Total		78	100
Tipo de institución	Completa	67	85,9
	Pluridocente	6	7,7
	Unidocente	5	6,4
Total		78	100

Experiencia docente	1-5	18	23,1
	5-10	22	28,2
	11-15	18	23,1
	16-20	8	10,3
	21-25	8	10,3
	26-30	4	5,1
Total		78	100

La tabla 16 muestra los resultados en porcentaje y frecuencia de los datos obtenidos a partir de la encuesta realizada luego del proceso de socialización de la guía didáctica.

8.3 Análisis descriptivo

De la información proporcionada por los maestros que realizaron el cuestionario, en la pregunta relacionada con la factibilidad de aplicación de la guía de adaptación de los juegos tradicionales se puede observar en la figura 107, que el 60,3% la considera muy informativa. Es decir, la mayoría de profesores aseveran que los contenidos expuestos en la socialización ayudan a comprender el proceso mediante el cual se fundamenta el desarrollo de la guía. Estos resultados tienen relación con lo que propone García (1993) en su trabajo sobre guía didáctica, quien afirma que este documento debe ser orientativo de tal forma que, la persona que la utiliza pueda trabajarla de manera autónoma; en ese sentido, esta guía está diseñada para que el docente pueda ejecutarla de forma individual en su contexto de aula sin complicaciones.

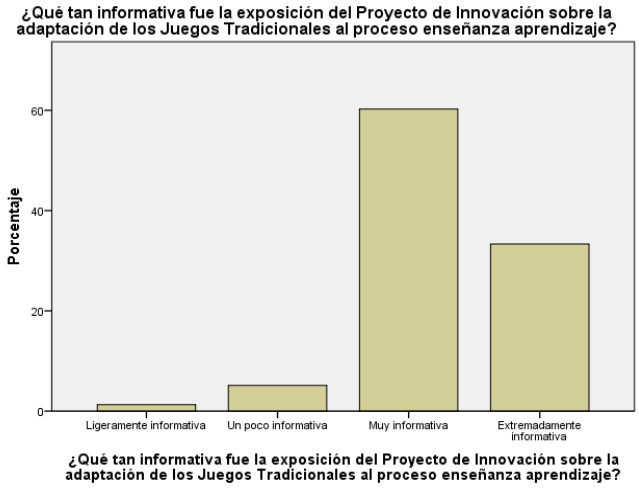


Figura 107. Factibilidad de aplicación.

Respecto a la pregunta sobre la suficiencia de la información proporcionada; como se observa en la figura 108, se registró que el 53,8% manifiesta que fue suficiente. Así, los docentes consultados consideran que la información brindada fue apta para poder entender la adaptación y el proceso de ejecución de los juegos tradicionales expuestos. Esto tiene congruencia con lo que expone García (1993), al manifestar, que todo trabajo debe contener un temario detallado que permita una percepción general del tema; en este sentido, la presente guía contiene la secuencia a seguir durante la ejecución.

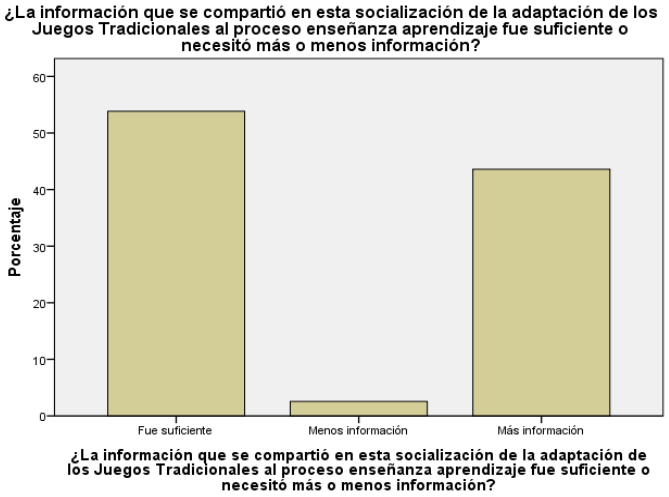


Figura 108. Suficiencia de la información proporcionada.

En mención a la facilidad de adaptar los juegos tradicionales en la planificación de aula con el apoyo de la guía didáctica, se aprecia en la figura 109, que el 56.4% considera muy fácil la adaptación de los juegos tradicionales en la planificación mediante el apoyo de la guía didáctica. Estos resultados coinciden con lo afirmado por Alén (2019), quien en su investigación sobre la planificación de aula, aduce que el docente debe buscar actividades con las que el estudiante alcance los resultados de aprendizaje planteados en el currículo y se divierta al mismo tiempo; lo cual, es propuesto con la adaptación de los juegos tradicionales es esta guía didáctica.

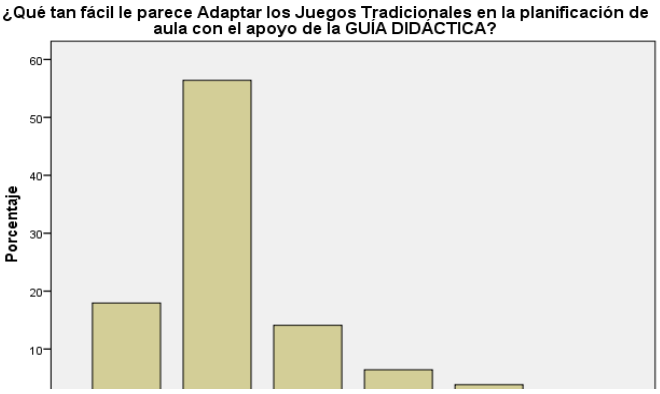


Figura 109. Facilidad de adaptación.

En referencia a, que tan interesante pareció la adaptación de los juegos tradicionales a la planificación de aula, se observa en la figura 110, que el 64,1% lo consideran muy interesante. Por lo que existe mucho interés de los docentes para que el proyecto sea aplicado en su contexto educativo. De esta forma, se cumple con lo planteado por Pérez-González (2020), quien afirma que el profesor en el aula es el gestor de ambientes creativos para innovar el aula, esto significa no caer en la monotonía; sino, generar nuevos lenguajes para el aprendizaje; de esta manera, la guía también ofrece otras alternativas con las que se pueda forjar ambientes creativos e interesantes para potenciar el aprendizaje.

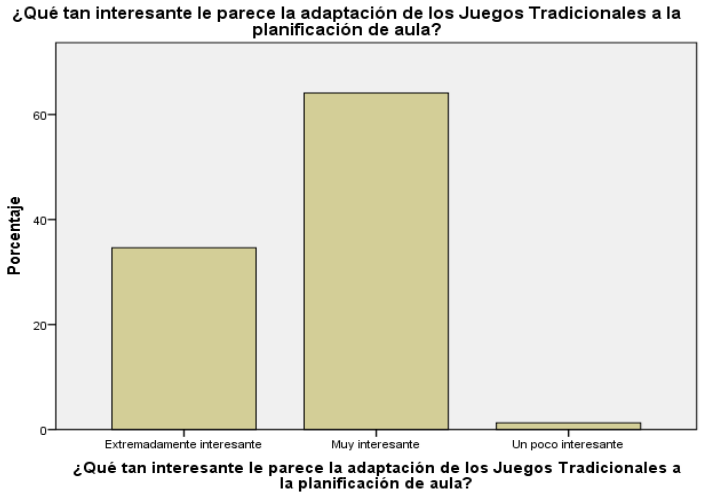


Figura 110. Porcentaje de lo interesante de la adaptación de los juegos tradicionales.

Sobre la predisposición a aplicar la adaptación de los Juegos Tradicionales en el contexto de aula, el 70,5% expone que están muy dispuestos. Lo que significa que existe la apertura de utilizar la guía como apoyo didáctico al momento de impartir sus clases. Estos resultados tienen correspondencia con lo mencionado por Hernández (2012) quien en sus argumentos explica que el docente debe fomentar una mediación pedagógica, en donde no solamente se implemente contenidos curriculares; sino, también se debe crear espacios que promuevan el intercambio de experiencias en el grupo de clase; lo cual, se evidencia en la guía didáctica; ya que, motiva a la ejecución de una metodología activa para fomentar la construcción del conocimiento.

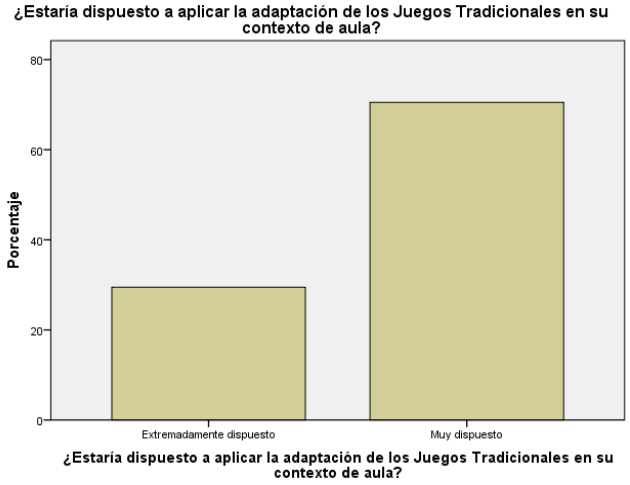


Figura 111. Predisposición de adaptación.

Finalmente, en la última variable analizada sobre si resulta innovador adaptar los juegos tradicionales en el contexto de aula, de la información obtenida el 66,7% menciona que fue muy innovador. De tal forma, que los participantes corroboran que la guía didáctica socializada es pertinente e innovadora; pues, permite adaptar los juegos en variados contenidos de las áreas de estudio. En coherencia con lo propuesto por Peris (2020), la innovación en la actualidad a más de ser una necesidad, es una exigencia que debe generar cambios y mejoras en el en el proceso enseñanza aprendizaje, para garantizar la calidad y eficiencia de la educación; aspectos, que se promocionan con la implementación de la guía didáctica.

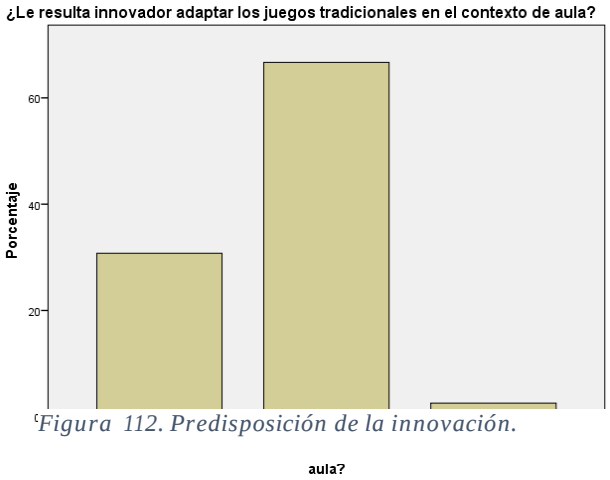


Figura 112. Predisposición de la innovación.

Con base en los datos interpretados, se establece que la mayoría de los docentes participantes en el proceso de socialización consideran factible, innovador e interesante la aplicación y adaptación de la guía didáctica; por lo tanto, estarían dispuestos a utilizarla en sus contextos educativos.

9. Conclusiones

- En este trabajo de innovación, se adaptó los juegos tradicionales como estrategias de aprendizaje transdisciplinar en las áreas de Lengua y Literatura, Matemática y Ciencias Naturales en el quinto año de educación básica; de tal manera, que se pueda alcanzar aprendizajes significativos. De esto se destaca que los juegos son actividades interactivas que logran motivar el aprendizaje en el aula; sin embargo, requieren de asignación de más tiempo y generación de recursos; aspectos que en algunas ocasiones resultan una limitación para los maestros.
- En este trabajo de innovación se analizó los fundamentos teóricos que permitieron transversalizar y adaptar los juegos tradicionales en las áreas de Lengua y Literatura, Matemática y Ciencias Naturales de forma didáctica y metodológica. De lo cual, se resalta que existe variado sustento teórico para recomendar su uso; pues, según los resultados de los estudios se obtiene un sinnúmero de beneficios con la aplicación de éstos en los primeros años escolares; no obstante, a pesar de la importancia demostrada, no existe investigaciones a nivel país, en donde se proponga su utilización en el contexto de aula.
- En este trabajo de innovación se diseñó una guía didáctica que permitió la adaptación de los juegos tradicionales considerando las particularidades de las áreas de Lengua y Literatura, Matemática y Ciencias Naturales; de esta forma se posibilita el cumplimiento

de los objetivos de aprendizaje y la consecución de destrezas propuestos en la planificación de aula. Lo más relevante de esta guía es que está estructurada de tal forma que es muy sencilla de entender y aplicar en el aula mediante la planificación. Sin embargo, el docente debe tener la creatividad para ir adaptando cada tema de su asignatura según la planificación curricular y los objetivos planteados.

- La guía didáctica se socializó a la comunidad docente a nivel nacional mediante el uso de herramientas tecnológicas; lo cual, posibilitó la trasmisión del conocimiento mediante la exposición de los productos alcanzados en la investigación. Lo más importante de este evento es que se pudo llegar a la comunidad educativa, brindándoles la oportunidad de acceder a la guía didáctica y utilizarla en sus contextos. Sin embargo, el tiempo propuesto para este proceso es limitado; lo que impidió solventar varias inquietudes sobre la aplicación de la guía.

10. Recomendaciones

- Se debe utilizar la guía didáctica en la praxis docente; con el objetivo de desarrollar aprendizajes significativos con los estudiantes.
- El docente debe desarrollar procesos de investigación en relación a los juegos tradicionales y los beneficios que aportan en los aspectos pedagógicos, psicológicos, sociales y culturales.
- Utilizar la guía didáctica en la elaboración de la planificación de aula, para cumplir con los objetivos de aprendizaje y destrezas planteadas, en procesos educativos contextualizados.
- Utilizar las bondades de la tecnología para acceder a recursos innovadores que pueden ser aplicados en el proceso educativo, lo cual, permitirá salir de las formas tradicionales de enseñanza.

11. Referencias

Alén, J. (2019). Planificación de actividades de aprendizaxe para a práctica docente na aula. *Eduga*, 77. http://www.edu.xunta.gal/eduga/1757/foro/planificacion-actividades-aprendizaxe-para-practica-docente-na-aula

Asencio, M. (2016). *"Los juegos tradicionales como estrategia didáctica para fortalecer la identidad cultural en los estudiantes de cuarto grado, del centro de educación general básica "Ignacio Alvarado Villao" Comuna Palmar, cantón Santa Elena, provincia Santa Elena, año lectivo 2015 –2016"*. (Tesis de pregrado)Universidad Estatal península de Santa Elena. https://repositorio.upse.edu.ec/xmlui/bitstream/handle/46000/2997/UPSE-TEB-2015-0277.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Borobio, M. (2017). *La enseñanza y el aprendizaje de la lengua a través del juego* (Tesis de pregrado). Universidad de Valladolid. https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/29613/TFG-O-1243.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Chacon, E. y Pulgarin, M. (2015). *Rescate de los juegos tradicionales en la práctica de valores familiares en los niños y niñas*. (Tesis de pregrado). Universidad Técnica de Machala. http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/4373/1/CD00635-2015-TRABAJO%20COMPLETO.pdf

Diccionario de la Lengua Española, (2010). *Edición del Tricentenario*. https://dle.rae.es/

Diccionario Enciclopédico Océano (2003). *Océano uno color*, diccionario enciclopédico. Milanesat, 21-23.

Ferro, L. (2004). *El juego y la Matemática*. Editorial la muralla S. A. http://puentefichas.com/jich/badi/hejd/capitulo.pdf

García, L. (1993). Componentes básicos de un curso a distancia. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 5* (3), 61-80. http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:20209/componentes.pdf

García, M. y Orozco, L. (2008). Orientando un cambio de actitud hacia las Ciencias Naturales y su enseñanza en Profesores de Educación Primaria. *Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias, 7*(3), 539-568.

González, E. (2014). *El juego tradicional y popular como estrategia metodológica para promover el desarrollo integral en los niños de 4 a 5 años de edad*. (Tesis de pregrado). Universidad del Azuay. http://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/4197/1/10759.pdf

Gouro, T. (2019). *Influencia del juego tradicional en el desarrollo de los niños.* (Tesis de pregrado). Universidad Nacional de Tumbes. http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/UNITUMBES/852/GOURO%20REQUENA%20TRIXIE%20YACQUELINE%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Guamán, M. (2011). *Elaboración de una cartilla de dinámicas y juego para desarrollar inteligencias múltiples en el área de Lengua y Literatura para los niños/as de tercer año de básica de la escuela 24 de septiembre de la comunidad de Cungapiti perteneciente a la parroquia Honorato Vázquez del Cantón Cañar, año lectivo 2010-2011* (Tesis de pregrado). Universidad Politécnica Salesiana. http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/3315

Hernández, M. (2012). *La mediación pedagógica como propuesta para mejorar la práctica del acompañamiento personal desde los profesores de III curso del nivel secundario de la jornada matutina del Liceo Javier* (Tesis de pregrado). Universidad del Istmo. http://glifos.unis.edu.gt/digital/tesis/2012/44723.pdf

Hidalgo, S. (2019). *El uso de técnicas lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de Matemática. Propuesta: Guía didáctica de juegos tradicionales de patio como una metodología para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje del área de Matemática* (Tesis de pregrado). Universidad de Guayaquil. http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/40328/1/STEVEN%20HIDALGO%20TOMALA.pdf
http://repositorio.unp.edu.pe/handle/UNP/1469

Lachi, R. (2015). *Juegos Tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la competencia de número y operaciones en niños (as) de cinco años*. (Tesis de Maestría). Universidad San Ignacio de Loyola Escuela de Postgrado. http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/2063/2/2015_Lachi.pdf

López, F. (2006). Del juego antiguo al juego de computadora. Papel histórico del juego en el desarrollo de la tecnología digital. *ICONO 14, Revista de comunicación y tecnologías emergentes, 4*(2), 139-156. https://www.icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/392

Mazabuel, C. (2016). *El Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) y los juegos tradicionales, como estrategias para el desarrollo de habilidades metacognitivas en el aprendizaje de las matemáticas, en los estudiantes del grado quinto de básica primaria de la Institución Educativa Políndara del Municipio de Totoró*. (Tesis de maestría). Universidad de Manizales, Popayán. http://ridum.umanizales.edu.co:8080/xmlui/handle/6789/2737

Ministerio de Educacción del Ecuador (2019). *Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria. Subnivel Medio*. https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/EGB-Media.pdf

Öfele, M. (1998). Los juegos tradicionales en la escuela. Primera parte. *Revista Educación Inicial*. Editorial La Obra.

Öfele, M. (1998). Los juegos tradicionales en la escuela. Segunda Parte. *Revista Educación Inicial*. Editorial La Obra.

Öfele, M. (1999). *Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas*. https://www.efdeportes.com/efd13/juegtra.htm

Palacino-Rodríguez, F. (2007). Competencias comunicativas, aprendizaje y enseñanza de las Ciencias Naturales: un enfoque lúdico Fredy Palacino Rodríguez Docente de Ciencias Naturales y Educación Ambiental. Institución Educativa Departamental Diversificado. Cundinamarca, Colombia. *Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias 6*, (2), 275-298. http://reec.webs.uvigo.es/volumenes/volumen6/ART4_Vol6_N2.pdf

Parra, J. (2010). *El rescate de los juegos populares ecuatorianos y su aplicación en la animación turística*. (Tesis de pregrado). Universidad de Cuenca. http://dspace.ucuenca.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/1726/1/tur10.pdf

Peralta E., Peralta, F., y Peralta, H. (2019). *Lúdica y juegos con el fréjol en Ecuador, Perú y Bolivia*. IDEAZ.

Pérez-González, A.-B. (2020). Sobre la creatividad y la innovación. *Revista de Estudios Socioeducativos. ReSed*, 8, 9-10. http://dx.doi.org/10.25267/Rev_estud_socioeducativos.2020.i8.1

Peris, L. (2020). Qué entendemos por innovación. *DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*, 38, 1-11.

Rímoli, M. y Spinello, A. (2005). Juego y aprendizaje escolar: los rasgos del juego en la educación infantil. En. *Revista de Educación, Espacios en Blanco*, 289-295. https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=3845/384557793013

Rumiche, G. (2019). *"Juegos tradicionales como recursos didácticos para la enseñanza de las Matemáticas, en los alumnos del lV ciclo de la I. E. 15351 Juan Velazco chalaco-Morropón- 2016"*. Piura-Perú (Tesis de pregrado). Universidad Nacional de Trujillo.

UNAE

Cláusula de licencia y autorización para publicación en el Repositorio Institucional

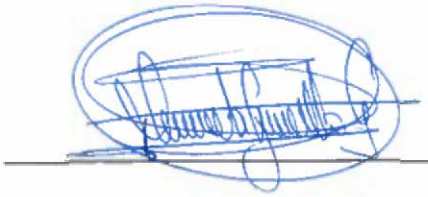
Trabajo de Integración Curricular – Trabajo de titulación de las Carreras de Grado de Modalidad a Distancia

Carrera de: Educación Básica

Yo, **GOMESCOELLO GUAMÁN TERESA MARCELA**, en calidad de autora y titular de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo denominado **"Adaptación de los juegos tradicionales como estrategia transdisciplinar en las áreas de Lengua y Literatura, Matemática y Ciencias Naturales en el quinto año de educación general básica"**, de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad Nacional de Educación UNAE una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad Nacional de Educación UNAE para que realice la publicación de este Trabajo en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Azogues, 27 de septiembre del 2020



GOMESCOELLO GUAMÁN TERESA MARCELA

C.I : 0301333258

UNAE

Cláusula de licencia y autorización para publicación en el Repositorio Institucional

Trabajo de Integración Curricular – Trabajo de titulación de las Carreras de Grado de Modalidad a Distancia

Carrera de: Educación Básica

Yo, **CALLE FERNANDEZ LUCIA REBECA**, en calidad de autora y titular de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo denominado **"Adaptación de los juegos tradicionales como estrategia transdisciplinar en las áreas de Lengua y Literatura, Matemática y Ciencias Naturales en el quinto año de educación general básica"**, de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad Nacional de Educación UNAE una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad Nacional de Educación UNAE para que realice la publicación de este Trabajo en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Azogues, 27 de septiembre del 2020

CALLE FERNANDEZ LUCIA REBECA

C.I : 0301271219

UNAE

Cláusula de licencia y autorización para publicación en el Repositorio Institucional

Trabajo de Integración Curricular – Trabajo de titulación de las Carreras de Grado de Modalidad a Distancia

Carrera de: Educación Básica

Yo, **ORDOÑEZ BUSTAMANTE MARCO FERNANDO**, en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo denominado **"Adaptación de los juegos tradicionales como estrategia transdisciplinar en las áreas de Lengua y Literatura, Matemática y Ciencias Naturales en el quinto año de educación general básica."**, de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad Nacional de Educación UNAE una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad Nacional de Educación UNAE para que realice la publicación de este Trabajo en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Azogues, 27 de septiembre del 2020

ORDOÑEZ BUSTAMANTE MARCO FERNANDO

C.I : 0301569380

UNAE

Cláusula de Propiedad Intelectual

Trabajo de Integración Curricular – Trabajo de titulación
de las Carreras de Grado de Modalidad a Distancia

Carrera de: Educación Básica

Yo, **CALLE FERNANDEZ LUCIA REBECA**, autor del Trabajo denominado **"Adaptación de los juegos tradicionales como estrategia transdisciplinar en las áreas de Lengua y Literatura, Matemática y Ciencias Naturales en el quinto año de educación general básica"**, certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor.

Azogues, 27 de septiembre del 2020



CALLE FERNANDEZ LUCIA REBECA

C.I: 0301271219

UNAE

Cláusula de Propiedad Intelectual

Trabajo de Integración Curricular – Trabajo de titulación
de las Carreras de Grado de Modalidad a Distancia

Carrera de: Educación Básica

Yo, **GOMESCOELLO GUAMÁN TERESA MARCELA**, autor del Trabajo denominado **"Adaptación de los juegos tradicionales como estrategia transdisciplinar en las áreas de Lengua y Literatura, Matemática y Ciencias Naturales en el quinto año de educación general básica"**, certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor.

Azogues, 27 de septiembre del 2020



GOMESCOELLO GUAMÁN TERESA MARCELA

C.I: 0301333258

UNAE

Cláusula de Propiedad Intelectual

Trabajo de Integración Curricular – Trabajo de titulación
de las Carreras de Grado de Modalidad a Distancia

Carrera de: Educación Básica

Yo, **ORDOÑEZ BUSTAMANTE MARCO FERNANDO**, autor del Trabajo denominado **"Adaptación de los juegos tradicionales como estrategia transdisciplinar en las áreas de Lengua y Literatura, Matemática y Ciencias Naturales en el quinto año de educación general básica."**, certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor.

Azogues, 27 de septiembre del 2020



ORDOÑEZ BUSTAMANTE MARCO FERNANDO

C.I: 0301569380

UNAE

Certificado del Tutor

Trabajo de Integración Curricular – Trabajo de titulación
de las Carreras de Grado de Modalidad a Distancia

Carrera de: Educación Básica

Yo, **ZAMBRANO VACACELA LUIS LEONARDO**, tutor del Trabajo denominado **"Adaptación de los juegos tradicionales como estrategia transdisciplinar en las áreas de Lengua y Literatura, Matemática y Ciencias Naturales en el quinto año de educación general básica"** perteneciente a los estudiantes: **GOMESCOELLO GUAMÁN TERESA MARCELA con C.I. 0301333258, ORDOÑEZ BUSTAMANTE MARCO FERNANDO con C.I. 0301569380, CALLE FERNANDEZ LUCIA REBECA con C.I. 0301271219**, doy fe de haber guiado y aprobado el presente trabajo; así también informo que fue revisado con la herramienta de prevención de plagio donde reportó el 5% de coincidencia en fuentes de Internet, apegándose a la normativa académica vigente de la Universidad.

Azogues, 27 de septiembre del 2020



ZAMBRANO VACACELA LUIS LEONARDO

C.I: 1600361388