



1859



Universidad
Nacional
de Loja

Universidad Nacional De Loja

Facultad de la Educación, elArte y La Comunicación

Maestría en Educación Básica

Estrategias Lúdicas para fomentar las tradiciones culturales en estudiantes de Básica Media de la Unidad Educativa “República de Francia”

Trabajo de Titulación previo a
la obtención del título de
Magíster en Educación Básica

AUTORA:

Marisol de los Ángeles Briceño Martínez

DIRECTORA:

Lic. Leti Patricia Chamba Rueda. Mtgr.

Loja - Ecuador 2022

Certificación

Loja, 24 de junio de 2022

Lic. Leti Patricia Chamba Rueda Mgtr.
DIRECTORA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

CERTIFICO:

Que he revisado y orientado todo proceso de la elaboración del trabajo de titulación de grado denominado: **Estrategias Lúdicas para fomentar las tradiciones culturales en estudiantes de Básica Media de la Unidad Educativa “República de Francia”** de autoría del la estudiante **BRICEÑO MARTINEZ MARISOL DE LOS ANGELES**, previa a la obtención del título de **Magíster en Educación Básica**, una vez que el trabajo cumple con todos los requisitos exigidos por la Universidad Nacional de Loja para el efecto, autorizo la presentación para la respectiva sustentación y defensa.



Firmado digitalmente por
LETI PATRICIA CHAMBA
RUEDA Fecha: 2022.06.27
15:54:28
-05'00'

Lic. Leti Patricia Chamba Rueda Mgtr.
DIRECTORA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Autoría

Yo, **Briceño Martínez Marisol de los Ángeles**, declaro ser autora del presente trabajo de titulación y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos y acciones legales, por el contenido del mismo. Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja la publicación de mi trabajo de titulación en el Repositorio Digital Institucional – Biblioteca Virtual.

Firma:

Cédula de Identidad: 1103506729 **Fecha:** 24 de junio de 2022

Fecha: 11 de julio de 2022

Correo electrónico: marisol.briceno@unl.edu.ec

Teléfono: 0969658323

Correo electrónico: Marisol.briceno@edu.gob.ec

Carta de autorización de tesis por parte del autor (a) para la consulta de producción parcial o total, y publicación electrónica de texto completo.

Yo **Briceño Martínez Marisol de los Ángeles** declaro ser autora trabajo de titulación denominado: **Estrategias Lúdicas para fomentar las tradiciones culturales en estudiantes de Básica Media de la Unidad Educativa “República de Francia”** como requisito para optar el título de **Magíster en Educación Básica** autorizo al sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que con fines académicos muestre la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Institucional.

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el Repositorio Institucional, en las redes de información del país y del exterior con las cuales tenga convenio la Universidad.

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia del trabajo de titulación que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja, a los once días del mes de julio del dos mil veintidós

Firma:

Autor: Briceño Martínez Marisol de los Ángeles

Cédula: 1103506729

Dirección: Barrio Las Peñas Correo electrónico: marisol.briceno@unl.edu.ec

Teléfono: 072722699 Celular: 0969658323

DATOS COMPLEMENTARIOS:

Directora del trabajo de titulación: Lic. Leti Patricia Chamba Rueda Mgtr.

Dedicatoria

Dedico este trabajo a mi esposo Nexi Parra, por su apoyo y ánimo que me brinda día a día para alcanzar nuevas metas tanto profesionales como personales.

A mis adoradas hijas Helen Nayeski y Denisa de los Ángeles por su comprensión y paciencia que me brindaron para llevar a cabo el objetivo planteado.

A mis padres por ser mi inspiración y brindarme siempre su apoyo incondicional. A mis hermanos y hermana por su cariño y estar siempre presentes acompañándome en esta etapa de mi vida. A cada uno de mis familiares por darme sus consejos y poder culminar este periodo de formación.

Marisol de los Ángeles Briceño Martínez

Agradecimiento

A la Universidad Nacional de Loja, a la Facultad De la Educación, el Arte y la Comunicación, a sus docentes, por su colaboración durante el proceso me brindaron las habilidades y competencias, conocimientos, experiencias y valores.

Un agradecimiento sincero a la Mgtr. Leti Patricia Chamba Rueda, Directora de mi tesis, por su valioso tiempo, paciencia, experiencia y esfuerzo dedicado en el asesoramiento y revisión de mí trabajo investigativo.

A la directora, docente, y alumnos de la Unidad Educativa “República de Francia”, por haberme brindado las facilidades necesarias durante el desarrollo de la investigación.

Marisol de los Ángeles Briceño Martínez

Índice

Hojas Preliminares

Portada	i
Certificación	ii
Autoría	iii
Carta de autorización	iv
Dedicatoria	v
Agradecimiento	vi
Índice de contenidos	vii
- Índice de figuras.....	viii
- Índice de Tablas.....	ix
- índice de Tablas.....	ix
1. Título	11
2. Resumen	12
2.1. Abstract.....	13
3. Introducción	14
4. Marco teórico	16
4.1 Estrategias Lúdicas.....	16
4.1.1 Definición de Estrategias Lúdicas.....	16
4.1.2 Importancia de las estrategias lúdicas.....	16
4.1.3 Elementos de las estrategias lúdicas.....	17
4.2 Tradiciones culturales.....	21
4.2.1 Definición.....	21
4.2.1.1 Lenguas del Ecuador.....	22
4.2.1.2 Festividades y costumbres del Ecuador.....	22
4.2.2 Tipos de tradiciones culturales en nuestro país.....	23
4.2.2.1 Las Tradiciones a través de la historia.....	23
4.2.2.2 Bailes propios de la Amazonia.....	24
4.2.3 Recursos lúdicos: como estrategia de aprendizaje.....	24
4.2.4 Estrategias lúdicas para impulsar las tradiciones culturales.....	25
4.2.5 Saberes Ancestrales del Ecuador.....	27
4.2.5.1 Trayectoria de la Educación Ancestral.....	28

4.2.5.2 Educación Actual vs Educación Ancestral.....	28
4.2.5.3 Actividades Lúdicas.....	29
4.2.5.4 Definición e importancia del Sumak Kawsay.....	30
4.2.5.5 Estrategias Metodológicas de Educación Ancestral.....	31
5. Metodología.....	33
5.1 Área de estudio.....	33
5.2. Procedimiento.....	34
5.2.1 Enfoque metodológico.....	34
5.2.2 Tipo de investigación.....	34
5.2.3. Métodos.....	34
5.2.3.1. Documental.....	34
5.2.3.2. Hermenéutico.....	35
5.2.3.3. Analítico.....	35
5.2.3.4. Estadístico.....	35
5.2.3.5 El método científico.....	35
5.2.3.6 El método deductivo.....	35
5.2.4. Técnicas.....	35
5.2.4.1. Observación.....	35
5.2.4.2. Encuesta.....	35
5.2.5. Instrumentos.....	35
5.2.5.1. Entrevista.....	35
5.2.6. Unidad de Estudio.....	36
5.2.7. Muestra.....	36
5.3. Procedimientos.....	36
5.3.1. Procedimiento y análisis de datos.....	36
6. Resultados.....	38
7. Discusión.....	52
8. Conclusiones.....	56
9. Recomendaciones.....	57
10. Referencias Bibliográficas.....	58
11. Anexos.....	60

Índice de figuras

Figura 1. Mapa del cantón Palanda.....	33
----------------------------------------	----

Figura 2. Mapa de la Institución.	34
Figura 3. Lenguas originarias del Ecuador.....	38
Figura 4. Lugares en donde se habla el Kichwa.....	39
Figura 5. Región al que pertenece Zamora Chinchipe.....	41
Figura 6. Platos típicos de la región Oriente o Amazonía.....	42
Figura 7. Juegos tradicionales en la escuela.....	43
Figura 8. Práctica de bailes tradicionales.....	45
Figura 9. Festividades en la escuela.....	46
Figura 10. Concepto de tradiciones culturales.....	48
Figura 11. Temas aprendidos en clase.....	49
Figura 12. Actividades dentro del aula.....	50

Índice de tablas

Tabla 1. Muestra.....	36
Tabla 2. Lenguas originarias del Ecuador.....	38
Tabla 3. Lugares donde se habla el idioma Kichwa.....	39
Tabla 4. Región a la que pertenece Zamora Chinchipe.....	40
Tabla 5. Platos típicos de la región Oriente o Amazonía.....	42
Tabla 6. Juegos tradicionales en la escuela.....	43
Tabla 7. Práctica de bailes tradicionales.....	44
Tabla 8. Festividades en la escuela.....	46
Tabla 9. Concepto de tradiciones culturales.....	47
Tabla 10. Temas aprendidos en clase.....	48
Tabla 11. Actividades referentes a tradiciones culturales.....	50

Índice de anexos

Anexo 1. Actividad “Conociendo el País”	72
Anexo 2. Actividad “Elaborando mi plato tradicional”	72
Anexo 3. Actividad “Bailo mientras aprendo de mi Cultura”	73
Anexo 4. Actividad “Explorando a través del Juego Tradicional”	74
Anexo 5. Actividad “Valoro mi identidad cultural”	75

1. Título

**Estrategias Lúdicas para fomentar las tradiciones culturales en estudiantes de Básica
Media de la Unidad Educativa “República de Francia”**

2. Resumen

Ante la necesidad de brindar una enseñanza de calidad y utilizar una metodología adecuada la cual permita resaltar la relevancia de las tradiciones culturales, así como enfatizar sus beneficios para la construcción de una identidad cultural a través de estrategias lúdicas, se ha desarrollado el presente trabajo investigativo titulado: “Estrategias Lúdicas para fomentar las tradiciones culturales en estudiantes de Básica Media de la Unidad Educativa “República de Francia”, esta investigación cuenta con un objetivo general: Determinar la incidencia de las estrategias lúdicas para fomentar las tradiciones culturales en estudiantes de Básica Media de la Unidad Educativa “República de Francia” de la Provincia de Zamora Chinchipe y tres objetivos específicos: Identificar el estado actual de las tradiciones culturales en los estudiantes de Básica Media de la Unidad Educativa República de Francia”; “Establecer los factores que inciden en los alumnos de básica media de la Unidad Educativa República de Francia para que desarrollen tradiciones culturales y finalmente Elaborar una guía con estrategias lúdicas que permitan a los docentes fomentar las tradiciones culturales en su alumnado. Así mismo contó con una metodología de carácter y enfoque mixto a través de un proceso sistemático, el tipo de investigación cualitativo-descriptivo métodos como el científico, deductivo y analítico; también se utilizó técnicas de la entrevista y la encuesta, aplicados al docente y a estudiantes. Entre los resultados se determinó que existe un alto desconocimiento por parte de los alumnos en lo referente a las tradiciones culturales propias de su región y país; también falta de iniciativa en aplicación de estrategias lúdicas en temas de interculturalidad; ante esto se concluye que el docente no utiliza estrategias lúdicas para fomentar un aprendizaje basado en educación y tradición cultural, con la finalidad de lograr que los alumnos valoren reconozcan sus tradiciones culturales.

PALABRAS CLAVES: Estrategias Lúdicas, tradiciones culturales, Estrategias de juegos, tradiciones culturales.

2.1. Abstract

This research has been developed as a response to the need to provide quality teaching and the use of an appropriate methodology that highlights the relevance of cultural traditions and their benefits for constructing cultural identity through playful strategies. Besides, this research aims at determining the incidence of lively strategies promoting cultural practices in students from middle school of the institution "República de Francia" of Zamora Chinchipe province. Moreover, there are three specific objectives: Identify the current state of cultural traditions, establish the factors that affect students in secondary school, and develop a guide with playful strategies that allow teachers to promote cultural practices in their students. For this purpose, the present research was developed under the mixed-method approach through a systematic process. The type of qualitative-descriptive research methods, such as scientific, deductive, and analytical, were also considered. The use of interview and survey techniques were the primary data collection instruments applied to the teacher and students. The results indicated that there is a lack of knowledge among the students regarding the cultural traditions of their region and country. Furthermore, there is a poor initiative in applying playful strategies to issues of interculturality. Lastly, it was found that the teacher does not use active methods to promote learning based on education and cultural tradition to get students to value and recognize their traditions.

KEYWORDS: Strategies, games, learning, traditions, culture.

3. Introduction

Una educación de calidad estaba basada en la adquisición de conocimientos de forma acertada, pero sobre todo en cómo estos son aplicados en la vida diaria. En la actualidad se puede determinar que el sistema educativo ha sufrido una desestabilidad en su estructura, debido a factores como la crisis económica, la pandemia y sobre todo la pérdida y el desconocimiento marcado en identidad y tradiciones culturales, producto de la introducción de tecnologías y aplicaciones sociales interactivas.

Nuestro territorio al ser un país intercultural, está formado por diferentes grupos de personas con características comunes pero también con diferentes costumbres, sin embargo estas diferencias no deberían ser motivo de un conflicto social sino más bien podrían convertirse en interacciones para aprender de los demás y de las propias.

Por esta razón, la presente investigación y su punto de estudio se direccionaron en la Unidad Educativa “República de Francia” en donde se planteó la siguiente interrogante:

¿Cuáles son las estrategias lúdicas que permiten fomentar las tradiciones culturales en estudiantes de Básica Media de la Unidad Educativa “República de Francia”?

Tal como lo menciona: Gualan (2019) en su trabajo: “Estrategias Lúdicas para mejorar el comportamiento en niños de Tercer Año de EGB” considera que aplicar herramientas lúdicas dentro del proceso de enseñanza constituye una herramienta pedagógica eficaz que no solo permite desarrollar el pensamiento y la creatividad en el alumnado, sino que ayuda a que el docente fortalezca y ejerza mecanismos de solución estratégicos al momento de accionar su proceso de enseñanza.

De la misma forma; Dávila (2010) en su proyecto: Identificación del Modus Vivendi y expresiones culturales ancestrales de la comunidad Afro; considera que las tradiciones culturales son “transmitidas de generación en generación, y expresiones que responden al espacio-tiempo en las que se desarrollan”; además son el resultado de los procesos de fijación y ambientación del ser humano en un entorno específico. Son modos de comportamiento colectivo que en su práctica delimitan el grupo en el que tienen origen.

Por tal motivo, se ha seleccionado el presente tema denominado : “Estrategias Lúdicas para fomentar las tradiciones culturales en estudiantes de Básica Media de la Unidad Educativa “República de Francia”, debido a su vital y actual importancia en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes, el cual como se menciona en párrafos anteriores, estará encaminado a la aplicación de estrategias lúdicas, enfocados al desarrollo de actividades para adentrarse a un conocimiento de la cultura y de las tradiciones de nuestro Ecuador.

Para lo cual se menciona los objetivos necesarios para desarrollar este proceso: en el objetivo general: “Determinar la incidencia de las estrategias lúdicas para fomentar las tradiciones culturales en estudiantes de Básica Media de la Unidad Educativa “República de Francia” de la Provincia de Zamora Chinchipe” y en lo que son objetivos específicos: “Identificar el estado actual de las tradiciones culturales en los estudiantes de Básica Media de la Unidad Educativa República de Francia”. “Establecer los factores que inciden en los alumnos de básica media de la Unidad Educativa República de Francia para que desarrollen tradiciones culturales”, y “Elaborar una guía con estrategias lúdicas que permitan a los docentes fomentar las tradiciones culturales en su alumnado”. (Ver Anexo 1)

Mediante el desarrollo de esta investigación se pretende fortalecer y aportar estrategias lúdicas que vayan encaminadas a desarrollar una aprendizaje integral y oportuno a las necesidades que se manifiestan dentro de este centro educativo, a la misma vez que constituye una fuente de consulta y apoyo para posteriores investigaciones direccionadas en este tipo de temática intercultural. Dentro de las limitaciones que se puede constituir dentro de este proyecto es que se pudo rescatar escasa información por parte del docente y un marcado desconocimiento en establecer y aplicar estrategias de este tipo.

4. Marco Teórico

4.1. Estrategias Lúdicas

4.1.1. Definición de Estrategias Lúdicas

Las estrategias lúdicas son actividades que incluyen juegos educativos, dinámicas de grupo, empleo de dramas, juegos de mesa, etc. Estas herramientas son utilizadas por los docentes para reforzar los aprendizajes, conocimientos y competencias de los alumnos dentro o fuera del aula, “Son instrumentos con cuya ayuda se potencian las actividades de aprendizaje y solución de problemas” (Hernández, 2005, p. 234).

Es indudable, la importancia de las estrategias lúdicas en el campo educativo, puesto que permite que el docente sea mediador del conocimiento y genere por ende un aprendizaje eficaz y acorde a las necesidades educativas de sus alumnos, en este caso estas estrategias nos permitirán fortalecer las tradiciones culturales.

El autor Dinello, (2011), menciona que la palabra lúdica proviene de los términos, divertido y juegos, por lo cual esta puede ser definida como un conjunto de expresiones y actividades interactivas enfocadas a generar expectativas, motivación y sobre todo interés por el aprendizaje. (p. 10)

“Las estrategias de aprendizaje permiten que alumnos con mayor o menor capacidad intelectual puedan lograr por igual un mismo objetivo”. (Sánchez, 2008, p.3). Es ahí, donde la labor del profesorado toma su forma pues es quien es el mediador para que estos logren desarrollar sus propias estrategias y obtengan un mayor y mejor rendimiento durante el proceso. También menciona que es necesario destacar que el componente lúdico representa una amplia gama de recursos estratégicos con numerosas ventajas; pues puede estimular la parte afectiva para que el alumno se desinhiba, relaje, motive; de igual forma como estrategia comunicativa, ya que permite una comunicación real dentro del aula; también servirá como estrategia cognitiva puesto que a través del juego, el niño podrá deducir, inferir, formular hipótesis; y finalmente como estrategia de memorización cuando el juego consista en repetir una estructura o en sistemas mnemotécnicos para aprender vocabulario.

4.1.2. Importancia de las estrategias lúdicas

Dentro de todo proceso educativo existen diversos mecanismos y estrategias que ayudan a los niños para facilitar sus actividades de tipo escolar; es ahí en donde las actividades lúdicas toman forma y son importantes; pues conducen al niño no sólo al progreso intelectual sino también al desarrollo de sus capacidades creativas, motrices y sobre todo perceptivas, propiciando a que el niño sienta y piense en base a lo que aprende en su entorno. (Sarmiento & Arrieta, 2010, p. 22).

Las estrategias lúdicas y su papel dentro de la enseñanza son decisivos pues permiten estimular el proceso cognitivo del niño, a través del desarrollo de actividades dinámicas e integrales, basadas en el fortalecimiento de valores, aprendizaje y del desarrollo físico y motor. De la misma forma las estrategias lúdicas juegan un papel muy importante para trabajar las tradiciones culturales, a través de estrategias de este tipo, permite ofrecer igualdad de oportunidades y condiciones para la participación de los alumnos en un entorno igualitario y diferente al de su núcleo familiar.

4.1.3. Elementos de las estrategias lúdicas

Es necesario mencionar y presentar ocho puntos o factores necesarios a tomar en cuenta para su realización de forma eficaz y reflexiva. Partiendo de la base que la implementación de herramientas, recursos o actividades lúdicas en el contexto escolar debe ser acompañada de una aproximación lúdica al aprendizaje, o sea, una metodología que intenciones dichas actividades a la producción de conocimientos y cumplimiento de objetivos pedagógicos, de forma planificada y contextualizada:

- **Situación inicial:** Para responder cuál es el objetivo de la actividad o actividades lúdicas que se realizarán, es necesario preguntarse cuál es la situación que se quiere cambiar o potenciar. En este contexto, se recomienda la utilización de juegos o herramientas lúdicas principalmente como promotor de conductas que se espera que los estudiantes desarrollen y practiquen, más que de prevención de conductas. A partir de lo anterior, la situación inicial con la que se trabajará puede ser una problemática, como, por ejemplo: “Los estudiantes muestran dificultades de comunicación y confianza a la hora de trabajar en grupo”, o un ámbito que reforzar: “Se han establecido planes de relaciones dentro del aula más democráticas y se buscan herramientas que motiven a los estudiantes a formar este tipo de relaciones” (Rubicela, 2018, p. 72).

Como se puede apreciar es muy importante definir ante todo la situación o problemática actual para de ahí partir y elaborar un objetivo basado en las necesidades educativas y sobre todo en la participación activa de todos los integrantes de la comunidad educativa (docentes, alumnos, padres de familia, etc.).

- **Objetivos.** Este componente es fundamental para la introducción de cualquier nuevo material educativo a utilizar en la escuela y nos genera interrogantes acerca del por qué queremos utilizar ciertas herramientas lúdicas en el espacio de aprendizaje y con qué propósito.

Tal como Rubicela, (2018), manifiesta que el objetivo de la innovación debe ser su columna vertebral, ya que de ello depende cómo organizaremos todo lo demás. En el contexto pedagógico, este objetivo debiese apuntar a producir cierto conocimiento o reforzar habilidades

relacionadas al currículum escolar. Si bien, el objetivo puede ir reformulando en la medida que se van respondiendo otros puntos de este auto instructivo, es necesario al menos tener una noción del enfoque con el que se quiere llevar a cabo la implementación, ya que la utilización de juegos de mesa puede responder a múltiples propósitos.

Tomemos como ejemplo la problemática: “Los estudiantes muestran dificultades de comunicación a la hora de trabajar en equipo”. Lo primero, es acotar la situación que se está analizando: ¿Qué clase de dificultades presentan los estudiantes? Tal como se nombra en párrafos anteriores el objetivo de innovación constituye la base sobre la cual se asienta la formulación de estrategias lúdicas que generen resultados. En este caso se menciona la necesidad de extender un objetivo que nos permita direccionar el tema de estudio y sobre todo a generar conocimiento y vías de solución en base a su planteamiento.

- **Comunidad escolar:** “Las familias sí influyen en el logro de mejores resultados académicos y las escuelas tienen una responsabilidad importantísima en la adquisición y despliegue de habilidades sociales, valores y formas de convivencia sana, entre otras áreas de las dimensiones socio afectiva y ética.”

Si en algo se diferencian las innovaciones educativas de cualquier otro tipo de innovación, es que éstas ocurren en un contexto que involucra a actores muy heterogéneos entre los que se cuentan directivos, docentes, asistentes de la educación, estudiantes, padres y apoderados, entre otros. Todos ellos en su conjunto, con sus disidencias y concordancias, tienen relevancia en lo que ocurre dentro de la institución y dentro del aula. Por ejemplo, los estudios demuestran la gran relevancia que puede tener la relación entre apoderados y el profesor jefe de un curso para el desarrollo y aprendizaje de los estudiantes.

“Las familias sí influyen en el logro de mejores resultados académicos y las escuelas tienen una responsabilidad importantísima en la adquisición y despliegue de habilidades sociales, valores y formas de convivencia sana, entre otras áreas de las dimensiones socio afectiva y ética.” (Romagnoli & Gallardo, 2007, p. 2)

La innovación y el cambio que se ejerza dentro de una institución educativa, debe contar con la participación de todos sus actores, si bien se puede contar con varios grupos heterogéneos, con diferencia de caracteres y puntos de vista, muy lejos de ser una desventaja, permitirá que cada uno de ellos aporte con ideas y acciones de mejora para la institución a través de sus diferentes posiciones.

- **Prácticas cotidianas en la escuela.** En la actualidad el proceso de cambio se ha caracterizado por seguir un patrón según el cual las innovaciones se desarrollan fuera de los centros para ser transmitidas a ellos, posteriormente, en función de bases universales. “Los

consumidores o usuarios de dichas innovaciones (profesores, padres, alumnos) tienen un papel limitado en ese proceso, siendo considerados más bien como adoptantes pasivos de lo mejor de las innovaciones más recientes” (Fullan, 2002, p. 5).

Saber si la implementación se ajusta o no al establecimiento es primordial para su éxito o fracaso. Esto no sólo tiene que ver con evaluar si el contexto de la institución posibilita la alternativa de introducir actividades lúdicas en el aula, hay que recordar que la introducción de estos al espacio de clases requiere de formas de comprender el rol del profesor, del estudiante y el proceso de aprendizaje, distinta a los modos convencionales dentro de la escuela, por lo que esto también debe evaluarse.

Toda escuela es diferente y tiene sus propios lineamientos y formas de funcionar, el criterio de uno mismo como agente dentro de la institución con conocimiento de sus prácticas, creencias y recursos, es la mejor forma de tantear la posibilidad del uso de esta herramienta pedagógica, evaluando la capacidad del establecimiento para innovar y su concordancia con la propuesta de aprender por medio de espacios lúdicos. Inclusive en establecimientos que planteen condiciones favorables para la aplicación de este material, es necesario hacer partícipes de estas decisiones a otros actores además de los estudiantes que utilizarán los recursos lúdicos, con tal de generar un sentido compartido y claro sobre la innovación. (Fullan, 2002, p.6)

Un factor importante como se muestra en los párrafos adjuntos es determinar no solo la realidad educativa de nuestra institución sino también establecer si esta cumple con las condiciones necesarias para impulsar un proceso de innovación e implementación de estrategias lúdicas, no solo en la parte de infraestructura sino también en la predisposición de sus miembros para los cambios que puedan darse en el proceso.

Tal cual como menciona Corona, Morfin y Quinteros, (2003). Una parte importante es saber que más allá de informar sobre los procesos de innovación y de implementación de actividades, es hacer que cada uno de los integrantes de la institución forme parte activa en dicho proceso; y como se mostrará a continuación existen diversas formas de hacer partícipe a la comunidad educativa más allá de exponer los cambios que se realizarán. (p. 2-12)

- **Selección de actividades lúdicas.** A la hora de seleccionar actividades lúdicas o material lúdico hay que tener distintos factores en cuenta. Una vez definido el objetivo que se pretende trabajar es necesario saber de qué materiales o actividades lúdicas dispongo y cuáles se relacionan mejor con esta finalidad. No todos los juegos refuerzan los mismos aspectos ni tampoco lo hacen de la misma forma. El Observatorio del Juego, en base a información obtenida a través de encuestas aplicadas a profesionales de la educación que han sido parte de

capacitaciones docentes durante el año 2016 y 2017, ha sistematizado resultados referentes a los títulos de juegos de mesa destacados por estos profesionales para distintas áreas, entre las que están: contenidos curriculares, funciones cognitivas ejecutivas y habilidades para el siglo XXI. Al seleccionar las actividades lúdicas se debe partir del objetivo y también del área de conocimiento que se quiera fortalecer. Si bien los juegos presentan las condiciones adecuadas para generar un aprendizaje enriquecedor, es necesario seleccionar aquel juego que resulte claro, fácil y sobre todo esté compuesto de todas las características que buscamos para su implementación.

- **Gestión Lúdica.** El objetivo de este punto es remarcar la virtud del juego como recurso pedagógico que puede complementar los procesos tradicionales de aprendizaje. Y es que más allá de la finalidad que se quiera alcanzar con el juego, no se puede olvidar que se está ocupando como una herramienta debido a sus características. Jugar en primera instancia significa divertirse, entretenerse, estar concentrado de una manera espontánea y en un contexto donde se permite la equivocación y la experimentación. Bajo esta premisa es que el juego puede ser usado como un medio para el aprendizaje en la medida en que constituye una situación beneficiosa para la motivación intrínseca del estudiante, o sea, para querer hacer lo que está haciendo.

A pesar de que el estudiante haya desarrollado las habilidades y el conocimiento para una tarea, también debe tener la voluntad de querer realizarla, ambos aspectos son fundamentales en el proceso educativo y esto es lo que diferencia al juego de otras herramientas que pudiesen ser usadas para enseñar las mismas cosas. (García & Domenech, 1997, p. 5)

Dentro de este punto es necesario recalcar que los estudiantes si bien necesitan saber lo que están jugando y que es lo que se pretende aprender en esa actividad, es aconsejable hacer que la finalidad del juego no se pierda, que es la de entretener y no imponer normas que de una u otra forma pueden desvirtuar este proceso.

- **Contexto de la actividad.** El juego puede usarse en contextos curriculares, recreos o actividades extra curriculares. El espacio físico es igual de variable y depende en gran medida del tipo de juego que se esté usando, pudiendo ser la misma sala de clases, espacios abiertos del patio, una biblioteca o sala acondicionada para estas actividades, entre otras opciones. Tener en cuenta estos aspectos definirá no sólo el tipo de juego, sino cómo organizar a los estudiantes e inclusive el tipo de objetivo que se busca lograr. En cuanto al número de estudiantes, como se presentó en el apartado de selección de juegos y actividades lúdicas, es necesario tener en cuenta las características de los juegos a usar para tener una idea de cómo se organizará el grupo.

Según Guerrero (2014). La forma de organizar a los estudiantes también puede variar

según los objetivos que se pretenden llevar a cabo, una de las preguntas cotidianas que se debe hacer dentro de este punto es determinar si ¿sería eficaz para nuestros objetivos, hacer grupos al azar, elegidos por nosotros o por los estudiantes? Para mantener los juegos con todos sus componentes y materiales, se recomienda designar encargados del cuidado de los juegos, principalmente al estar jugando (ej: un estudiante de cada grupo es elegido o se ofrece voluntariamente para cuidar que no se pierdan piezas y de guardar una vez que se termine la actividad) y al ir a buscarlos y dejarlos en el lugar donde se guardan. (p. 34).

Al desarrollar un juego es saber organizar al grupo de alumnos, dentro de este punto se recalca lo necesario qué es delegar un coordinador entre uno de ellos, que se encargue de mantener los juegos con todos sus componentes, cuidando la participación y el trabajo en equipo.

- **Resultados e indicadores:** Este punto depende de nuestro objetivo definido y por tanto debe ser coherente con él. Como se dijo anteriormente las actividades. Para evaluar los resultados de la implementación es necesario haber definido un objetivo lo bastante específico para ser evaluado.

Esta evaluación está planeada para juzgar la herramienta misma y el proceso de implementación que se ha llevado a cabo, pudiendo responder en qué medida se logró el objetivo pedagógico propuesto y cuáles han sido los aspectos positivos y las dificultades de la implementación. Los instrumentos de medición de resultados varían según los objetivos propuestos y pueden inscribirse en un rango de opciones que va desde llevar registro de la propia percepción de cambio como guía de la actividad, hasta aplicar una encuesta breve o una entrevista a los estudiantes sobre cómo ellos han analizado su proceso de aprendizaje.

Implementar un juego como una estrategia lúdica, ayuda como se mencionó anteriormente a incrementar y desarrollar nuestro nivel de aprendizaje, sin embargo, este tipo de práctica debe en lo posible ser monitoreado para determinar si nos estamos aproximando al objetivo planteado; por lo cual se deben establecer indicadores que permitan verificar si el proceso de enseñanza se esté dando de forma oportuna y eficaz.

4.2. Tradiciones culturales

4.2.1. Definición

“La tradición cultural es la expresión de una actividad que se ha repetido de generación en generación, y expresa un tipo específico de actividad acompañada de un vocabulario determinado, expresiones corporales, vestuario específico de un escenario participativo.” (Macías, 2012 p. 7). Las tradiciones y las costumbres son algunas de las principales manifestaciones de una cultura determinada y se pueden definir como un conjunto de creencias

y experiencias que se heredan de una generación a otra.

“Constituye un conjunto de saberes y experiencias se transmite de generación en generación por diferentes medios. Los niños aprenden de los adultos y los adultos de los ancianos de lo que oyen y de lo que leen.” (CONEVIT, 2018, p. 3)

Las costumbres y tradiciones vienen a constituir un conjunto de creencias y experiencias que son compartidas y asimiladas a través del tiempo; muchas de estas han sido heredadas por parte de nuestra familia y otras a su vez aprendidas del entorno en el cual nos desarrollamos. Es oportuno mencionar que dichas costumbres no solo forman parte importante de nuestra identidad cultural como tal, sino también pone de manifiesto la riqueza étnica de nuestro país.

En el Ecuador se encuentra una gran megadiversidad natural, pues la privilegiada ubicación de este país hace que sea único conociendo así las cuatro regiones y por ende lleno de culturas y tradiciones, las cuales es importante mantenerlas y que todos podamos conocer de ellas.

4.2.1.1. Lenguas del Ecuador

Se caracteriza por ser un país con gran diversidad étnica, cultural y lingüística. "En Ecuador existen 14 lenguas indígenas de 8 diferentes familias lingüísticas: Barbacoa, Chocó, Jíbaro, Kichwa, Tukano, Zápara, y dos familias independientes Cofán (A'i), y Waotedeo. (FLACSO EDUCACIÓN, 2020, p.3)

“El idioma es la expresión cultural y forma parte de la historia de un pueblo; constituye el eje articulador de los saberes y conocimientos de cada pueblo, de cada cultura y es un medio de integración social, de educación y de prosperidad”. (El Telégrafo, 2022, p.2). Como hemos visto, las lenguas enriquecen y forman parte decisiva en la identidad cultural de nuestro territorio, a través de las lenguas no solo podemos establecer diferentes formas y expresiones de comunicación, sino también la esencia y la identidad de cada uno de sus pueblos; aspectos que definen y singularizan a un lugar y lo hacen rico en cultura e historia.

4.2.1.2. Festividades y costumbres del Ecuador

El Ecuador cuenta con varias tradiciones y costumbres, que se destacan como identidad nacional. Estas tradiciones manifiestan la plurinacionalidad y la pluriculturalidad, que se extienden a lo largo de todo el territorio nacional, que está organizado en 24 provincias y 4 regiones naturales. (Pastaza, 2021, p. 3)

Dentro de lo que se refiere a la Región Amazónica, provincia de Zamora Chinchipe cantón Palanda las ferias y fiestas son una mezcla de tradiciones que demuestran su riqueza cultural sobresalen las celebraciones religiosas y festivas que forman parte decisiva en el desarrollo de su pueblo. Además se caracteriza por desarrollar dentro de su territorio diferentes

actividades direccionadas al poder de la naturaleza, fuerzas espirituales y rituales de sanación y florecimiento.

4.2.2. Tipos de tradiciones culturales en nuestro país:

“Las tradiciones y expresiones orales como proverbios, adivinanzas, cuentos, canciones infantiles, leyendas, mitos, cantos y poemas épicos, sortilegios, plegarias, salmodias, canciones sirven para transmitir conocimientos, valores culturales y sociales, y una memoria colectiva”. (Organización de Naciones Unidas para la educación, la ciencia y la cultura, 2021, p.1)

“Parte importante para conocer y apreciar nuestras culturas, las costumbres y tradiciones de nuestro entorno y tomar en cuenta la diversidad étnica y regional que abunda en el país”. (REAL DREAMS ECUADOR, 2021,p. 2). En este sentido, todo el conjunto de tradiciones alcanza a resumir los elementos más relevantes tanto de la cultura como de la historia ecuatoriana, evidenciando una increíble variedad en todas sus regiones.

Al analizar de una forma más profunda la provincia de Zamora Chinchipe cantón Palanda, se determina que parte de las tradiciones culturales dentro de este sector son los platos típicos, los cuales están formados por una gran variedad de novedosos ingredientes que destacan la idiosincrasia de esta región; puesto que es elaborada con productos locales y técnicas ancestrales. En algunas de estas zonas, es muy común el consumo de animales como: monos, guantas, tapires, loros, pirañas y bagres.

Los platos típicos que la Región Amazónica, forman parte de todas aquellas costumbres que se han desarrollado a través de los antepasados, como podemos evidenciar la mayoría de ellas son preparadas con animales propios del sector y también lo que predomina también es el consumo de bebidas curativas a través de plantas que nacen y crecen dentro del sector.

Como podemos ver la riqueza en las costumbres y tradiciones que existen en el Ecuador pueden ser apreciadas a través de todas sus regiones, pues cada una de ellas está formada por particularidades propias de su entorno, donde prevalecen las costumbres y tradiciones que han ido desarrollándose de generación en generación, dicha diversidad logra descubrirse en las fiestas, platos típicos, idioma, danzas, entre otros elementos.

4.2.2.1. Las Tradiciones a través de la historia

El ámbito “tradiciones” abarca una inmensa variedad de formas habladas, como proverbios, adivinanzas, cuentos, canciones infantiles, leyendas, mitos, cantos y poemas épicos, sortilegios, plegarias, salmodias, canciones, representaciones dramáticas, etc. (UNESCO, n.d. p. 2).

Parte importante para conocer y apreciar nuestras culturas, es conocer las costumbres y tradiciones de nuestro entorno y tomar en cuenta la diversidad étnica y regional que abunda en

el país. En este sentido, todo el conjunto de tradiciones alcanza a resumir los elementos más relevantes tanto de la cultura como de la historia ecuatoriana, evidenciando una increíble variedad.

El Ecuador al ser un país multicultural está conformado por la presencia de indígenas, mestizos y afroecuatorianos; los cuales se encuentran distribuidos por todo el territorio nacional, dígase la Sierra, el Oriente, la Costa y la Región Insular.

Al hablar de las costumbres y tradiciones esta es apreciada en todas sus regiones y en especial en la región Amazónica, la mayoría de sus habitantes celebran festividades tradicionales como las fiestas de fin de año, donde se realiza la quema de monigotes o "años viejo", las fiestas de carnaval, la semana santa, las fiestas cantonales.

4.2.2.2. Bailes propios de la Amazonía

“Ecuador constituye un país lleno de pluralidad, sus raíces ancestrales hacen que sea un territorio en el que se pueden rastrear diversas tradiciones artísticas desde las cuáles se pueden hacer cuadros de costumbres que permiten identificar los valores de un territorio”. (Equipo Editorial, 2022, p. 1)

Es por ello que los bailes tradicionales de Ecuador hacen parte del patrimonio cultural de este hermoso y diverso país. La danza es una de las manifestaciones artísticas en las que se revela el espíritu de un pueblo, y evidencia la riqueza cultural. Al hablar de regiones, dentro del Oriente Ecuatoriano provincia de Zamora Chinchipe cantón Palanda se festeja a algunos santos: entre ellos a San Rafael y a San Antonio, además desarrollan bailes y danzas artísticas que representan su historia, tradición y cultura.

Como podemos ver la riqueza en las costumbres y tradiciones que existen en el Ecuador junto con sus bailes típicos, pueden ser apreciadas a través de todas sus regiones, pues cada una de ellas está formada por particularidades propias de su entorno, donde prevalecen las costumbres y tradiciones que han ido desarrollándose y prevaleciendo de generación en generación, dicha diversidad logra descubrirse en las fiestas, platos típicos, idioma, danzas, entre otros elementos.

4.2.3. Recursos lúdicos: como estrategia de aprendizaje en el campo cultural

Tal como se mencionó en párrafos anteriores, los recursos lúdicos forman parte decisiva para el desarrollo de un juego y están direccionados en dos perspectivas, primero como una actividad placentera para el alumnado y segundo como medio para la consecución de los objetivos programados en el proceso educativo. Frente a ello Jiménez (2004), manifiesta: “Somos los padres y educadores los que sabiamente debemos evaluar el estado de maduración del niño para adaptar los juegos convencionales a las experiencias del momento del niño”. (p.

13)

Con ello podemos determinar la importancia de una utilización adecuada de estrategias, pero sobre todo de cada uno de los recursos. Debemos entender que el desarrollo de dichos aspectos favorecerá de forma positiva el desarrollo de habilidades y destrezas propias del contexto o la temática que queremos abordar.

4.2.4. Estrategias lúdicas para impulsar las tradiciones culturales

Romero & Escorihuela, (2009), expresa que la lúdica de tradiciones culturales es una herramienta que influye para que el niño forje actitudes, y para que este desarrolle posiciones para hacerle frente a la vida, además que la lúdica nos ayuda para el resto de nuestra existencia en nuestro día a día.

Varios teóricos han analizado y señalado la importancia de la actividad lúdica en el desarrollo de los seres humanos; entre ellos tenemos a J. Piaget, S. Freud, y J. Huizinga, quienes señalan: Jean Piaget considera “El juego como elemento importante para potenciar la lógica y la racionalidad”. Los trabajos de Piaget valorizan el juego como instrumento de la evolución intelectual o del pensamiento, como instrumento de adaptación a la realidad natural y social.

En ese sentido, el juego es una forma poderosa que tiene la actividad constructiva del niño y la niña, pero adicionalmente es importante para la vida social. Es decir, que a través del juego se posibilita entre otras cosas, el acceso al inconsciente, y la sublimación, como la forma de dar a esos impulsos y contenidos inconscientes, un cauce de manifestación conscientes, a través de los medios culturales con que cuenta, en el que parte de sus elementos fundamentales son la creatividad y la libertad, fundamentales para el desarrollo de la civilización.

Como hemos visto existen diversos tipos de metodologías lúdicas que contribuyen a la enseñanza de los niños, permitiéndoles que estos aprendan de manera práctica, dinámica y divertida nuevos conocimientos, la ventaja de este tipo de actividades es que a más de desarrollar el proceso de enseñanza permite a su vez formar en el estudiante la capacidad de actuar frente a situaciones de la vida cotidiana.

A continuación nombramos algunas actividades o estrategias que contribuirán de forma efectiva al desarrollo de un pensamiento más receptivo y eficaz en los estudiantes al momento de aprender.

a) El juego

Se ha comprobado que el juego en el aula tiene una connotación de trabajo en la cual se pone en juego una buena dosis de esfuerzo, tiempo, concentración y expectativa.

Según Torres (2002), sugiere que el docente aplique dentro del ambiente áulico un conjunto de actividades que sirvan para innovar y cambiar la rutina, mediante temas más

interesantes que aporten, estimulen y faciliten en los alumnos el proceso de enseñanza. (p.290)

El juego constituye unas de las estrategias lúdicas más eficaces en el proceso de enseñanza puesto que forma parte de la conducta humana y resulta un excelente puente de comunicación e interacción social. Dentro de las aulas, el juego debe formar parte activa en cada proceso de formación; de hecho, en los niños y adolescentes tiende a cumplir una necesidad vital y en los adultos y mayores constituye una parte vivencial para recuperar lo original del ser humano.

A través del juego el niño aprende no solo a compartir, sino también a desarrollar conceptos de cooperación y de trabajo común, para protegerse y también para defender sus derechos.

“El niño corre, salta, trepa, persigue. Estas actividades lo divierten y fortifican sus músculos; por eso, también cuando se arrastra, se estira, alcanza objetos, patea y explora con el cuerpo, aprende a usarlo y a ubicarlo correctamente en el espacio” (Meneses & Monge, 2001, p. 115). El juego por tanto constituye una estrategia de aprendizaje muy eficaz para adentrarse a un proceso de comunicación y conceptualización del conocimiento de los alumnos con el ánimo de potenciar en ellos el desarrollo social, emocional y cognitivo en estos. Al poner en práctica el juego, el docente pasa a ser mediador y guía para generar en el alumno una actitud constructivista que le permita aprender a través de una manera dinámica y novedosa.

b) Arte

Otra de las estrategias para generar un aprendizaje eficaz y acorde a las necesidades actuales es el arte, un espacio destinado a desarrollar la imaginación del individuo, en donde la persona logra descubrir sus capacidades artísticas y manifestar sus sentimientos más profundos.

Se puede definir al “Arte como la manifestación del espíritu humano para expresar determinados valores culturales e ideológicos plasmados en composiciones simbólicas que se realizan según unos procedimientos técnicos y que dan lugar a diferentes actividades artísticas”. (Ruiz, 2010, p. 2)

c) Dramatización

“La expresión dramática es parte del vivir de todo ser humano, es un lenguaje que utiliza el cuerpo como medio, como instrumento de representación, expresión, comunicación y creación; la cual estará en equilibrio entre la espontaneidad y la técnica artística”. (Borja,

2007, p.3). Como hemos visto la dramatización constituye una forma de arte expresivo, la cual ayuda a la formulación de ideas y sentimientos, tomando como base la voz, el cuerpo y la capacidad comunicativa. Se puede deducir entonces que la dramatización es una expresión

artística que ayuda a desarrollar la comunicación en su máxima expresión, a la misma vez que constituye una excelente estrategia para ejercer roles, posturas y expresar sentimientos y emociones.

d) El Canto

“Las canciones infantiles aportan numerosos beneficios. Cantar ayuda a desarrollar su inteligencia y creatividad a través de la imaginación, seguir los ritmos de los movimientos y de la música, fomenta el desarrollo lógico y matemático”. (El Mundo de Mozart, n.d.)

El cantar no solo hace que los niños desarrollen sus capacidades y les enseñan, sino que brinda la oportunidad de ser más fáciles les dota de recursos para calmar las emociones negativas; está comprobado entonces que el canto agiliza el proceso de conocimiento como también ayuda a que los estudiantes puedan exteriorizar sus sentimientos y canalicen situaciones que de una u otra forma pueden haber quedado guardadas.

4.2.5. Saberes ancestrales del Ecuador

Los saberes ancestrales son considerados según las autoras Lema & Morejón, (2020) como. “Una práctica de enseñanza aprendizaje donde participan las poblaciones intergeneracionales, cuyo propósito es el de mantener vivo el conocimiento, que permite la sobrevivencia y desarrollo cultural”. (p. 4)). Los autores resaltan la concepción de los saberes ancestrales como medio de supervivencia cultural. En este sentido, cuando se practican dichos saberes se mantiene viva una cultura que se ha caracterizado por dichas prácticas.

No cabe duda que los saberes ancestrales constituyen conocimientos tradicionales de saberes y prácticas conservados a lo largo del tiempo por los pueblos originarios, los cuales han formado parte decisiva para desarrollar en cada uno de nosotros un precepto de identidad cultural. “Se denominan conocimientos y saberes ancestrales y tradicionales a todos aquellos saberes que poseen los pueblos y comunidades indígenas, y que han sido transmitidos de generación en generación por siglos”. (El telégrafo, p. 2020).

En el Ecuador se han creado innumerables programas para la recuperación de los saberes ancestrales, entre uno de ellos figura educa 593 que es un modelo de gestión en el que se incluye modelos ancestrales para introducirlos en el sistema educativo del país, con el ánimo de entregar a la sociedad personas y profesionales con un gran apego a su identidad cultural, innovadores y generadores del conocimiento.

“En el art. 385 del Sistema Nacional de ciencia, tecnología, innovación y saberes ancestrales, en el marco del respeto al ambiente, la naturaleza, la vida, las culturas y la soberanía, tendrá como finalidad: generar, adaptar y difundir conocimientos científicos y tecnológicos”. (Senescyt, 2008, p.2).

Cabe destacar que los saberes ancestrales gastronómicos del Ecuador constituyen un aquellos conocimientos sólidos y valiosos de la cultura, los cuales han sido transmitidos con el pasar del tiempo y el cual se encuentra estrechamente relacionado a varias facetas de la actividad humana. Los saberes ancestrales forman parte de nuestra historia y no solo se ve reflejada en las costumbres y tradiciones de un pueblo sino también en la predisposición para que nosotros como individuos podamos plasmar lo aprendido en nuestra vida cotidiana.

4.2.5.1. Trayectoria de la Educación Ancestral

Como se puede apreciar, “La evolución y el crecimiento de la población forma parte de los saberes ancestrales por lo que el rescate de estos resulta importante en la conservación de las culturas propias de cualquier país”. (Quijano, 1992, p. 5)

La Declaración Universal de la UNESCO expedida en noviembre de 2001, reconoce que la cultura alcanza diferentes formas a lo largo del tiempo y del espacio. Este situación se pone de manifiesto en la singularidad y la diversidad de las identidades que caracterizan a grupos y sociedades que forman la humanidad como lo son fuente de intercambios, de innovación y de creatividad, En este sentido, constituye el patrimonio común de la humanidad y debe ser reconocida y consolidada en beneficio de las generaciones presentes y futuras. (NACIONES UNIDAS Derechos Humanos, n.d.).

Con todo lo mencionado anteriormente nos podemos dar cuenta que es muy importante tener en cuenta que parte del desarrollo de la educación ancestral constituye todo lo referente a las corrientes migratorias, los accesos tecnológicos y todo los conocimientos que se aprenden dentro de este contexto como producto del área de la comunicación.

4.2.5.2. Educación Actual vs Educación Ancestral

Todos los conocimientos y saberes ancestrales, conjuntamente con sus tradiciones y peculiaridades de un pueblo no son expresión de un pasado, constituyen un factor de comprensión desde la historia de nuestro país con miras hacia el futuro. El rescate de los mismos resulta en la conservación de las culturas propias de una sociedad.

Es ahí donde se evidencia cómo la cultura se adapta y responde a las realidades y la interacción que surge en el ambiente. Según Grimson (2011), recalca que “No hay que caer en el folclor, la cultura no sólo es el baile, la música y la vestimenta, la cultura es toda una lógica que está detrás de la lengua y el pensamiento” (p. 145). Destacó además la característica relacional que permite entender la importancia de la interculturalidad, para entender cultura e identidad es necesario despejar dos creencias.

La primera tiene que ver con vincular identidad con raza y territorio, “es necesario desnaturalizar la noción de que allí donde hay un color de piel o un origen común hay siempre

una cultura y una identidad compartida”. La otra creencia consiste en tratar la identidad como sinónimo de cultura y de tradición; para la categoría ‘identidad cultural’ aplicada a los grupos humanos del continente americano.

Se ha visto mucho el legado que ha dejado la educación ancestral a lo largo del tiempo, todas aquellas costumbres y tradiciones que se enfocan en la vestimenta, lengua, danza, entre otros; sin embargo, es necesario analizar que la educación ancestral parte más allá pues constituye también la adquisición de valores en cuanto a pensamiento y acción que son necesarios para el convivir diario.

4.2.5.3. Actividades Lúdicas como recurso para revitalizar los saberes ancestrales y fomentar una conciencia histórica en los niños.

Es muy necesario destacar que el papel de la educación es fortalecer los procesos de desarrollo personal y social de cada uno de los individuos que se adentran al proceso de aprendizaje. En estos procesos recalcan el ser, el deseo y la cultura para la construcción de la identidad. Es así, que, al focalizarnos en este tema, podemos evidenciar que existen muchos medios por los cuales se puede fortalecer estos procesos en los niños, debido a que se tiene a la música, los cuentos o relatos y los juegos, entre otros, mediante los cuales, de forma lúdica, el niño puede sentirse perteneciente a una cultura.

El autor González (2018) considera que “La formación de la identidad puede ser entendida como un proceso de síntesis, que se desarrolla a partir de la influencia que en los individuos o en las comunidades humanas, junto con su diversidad” (p.20). En los primeros años de vida de las personas es donde se va dando la transmisión cultural que permite a su vez la construcción de una identidad, ésta última puede ser cultural es decir el sentido de pertenencia a una misma comunidad, en la que se ponen de manifiesto los sentimientos personales y las características compartidas en la que se destacan las creencias, los valores y los estilos de vida.

En el campo educativo, hemos podido evidenciar que los niños aprenden en base a la interacción social, primero a través de su núcleo familiar y luego a través de la interacción con sus pares; el niño es influenciado por lo que vive a través de su familia, pero también como se mencionó anteriormente se ve influenciado por fuentes externas a ésta, como la escuela, sus compañeros y la comunidad. Sin embargo, muchas de las veces dentro de casa no se enseña la construcción de una identidad basada en el conocimiento cultural de lo que le rodea, por ello, es necesario favorecer la construcción de ésta para generar un vínculo afectivo y socio crítico con la comunidad, que a la larga permitirá que el niño o niña sea ente activo y participativo en la sociedad.

Se entiende a la construcción de la identidad como un proceso dinámico que sucede

mediante las interacciones en las situaciones diarias que se presentan en la vida del niño. Según menciona los autores Mercado & Hernandez (2010) “A lo largo de su vida los individuos van aprendiendo el bagaje cultural que requieren para vivir en sociedad, que incluye roles, actitudes, comportamientos proporcionados por los diferentes agentes de socialización, teniendo en los primeros años de vida a la familia.” (p. 8).

Es en este sentido que la cultura y las diversas formas de interacción construyen la identidad del niño. Como adultos, es necesario ser los mediadores de este proceso, facilitando experiencias de aprendizaje que faciliten la consecución de este ideal. También es necesario recalcar que, en el contexto ecuatoriano, la política pública enfatiza la relevancia de este tema. Así, en la LOEI, se señala que se garantiza el derecho de las personas a una educación que les permita construir y desarrollar su propia identidad cultural, su libertad de elección y adscripción identitaria, proveyendo a los y las estudiantes el espacio para la reflexión, visibilización, fortalecimiento y el robustecimiento de su cultura. (Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2017, p. 12)

Sin embargo, como nos hemos podido dar cuenta en las instituciones educativas falta mucho por desarrollar el amor a nuestra identidad cultural, pues a simple vista parece que existe una cultura dominante que gira el proceso de aprendizaje impidiendo generar un desarrollo cognitivo de nuestro entorno y de nuestras raíces.

4.2.5.4. Definición e importancia del Sumak Kawsay

“En el Sumak Kawsay se considera a la naturaleza como un ser vivo y como objeto de cuidado o sujeto de derechos. Se puede deducir que la salud en ambos esquemas es distinta desde su concepción original”. (Arteaga, 2017, p. 910). El principio del Buen Vivir forma parte crucial en el desarrollo del pensamiento de cada uno de nosotros como entes activos de una sociedad, puesto que al aplicar en nuestra vida cotidiana la práctica de valores contribuirá a generar un ambiente de armonía y equidad.

El Buen Vivir es “Una traducción de las palabras indígenas Sumak Kawsay (en kichwa de Ecuador) – Suma Qamaña (en aymara de Bolivia), sin embargo la riqueza del significado de estos idiomas ancestrales queda limitada para expresar algo que habla de la Vida Plena”. (Rodríguez, n.d., p. 2). El Sumak Kawsay como se puede apreciar y según algunos autores es un modo de vida acorde con las posibilidades de la naturaleza.

En este punto es muy preciso tener en cuenta que el Sumak Kawsay no es el paraíso terrenal; ni tampoco un ambiente en donde se está libre de problemas o adversidades de nuestro entorno, viene a representar el rescate y desarrollo de los saberes ancestrales y su práctica diaria para un ambiente pacífico y armónico.

4.2.5.5. Estrategias Metodológicas de Aprendizaje sobre Educación Ancestral

Cuando se menciona el término estrategias pueden ser analizadas como aquellas que sirven para proyectar y redireccionar la atención en las necesidades del aprendizaje, en donde el docente es el responsable de diseñar y seleccionar el método para lograr los objetivos previstos en un ambiente comunicativo adecuado, pues la base de las estrategias está en la forma en que se organice la actividad en el aula, desde una postura didáctica. “Por lo que al respecto se relaciona lo planteado al señalar que los estudiantes y docentes se comunican de forma interactiva, abriendo puentes de comunicación para que el estudiante pueda construir su propio aprendizaje bajo la guía del maestro”. (Sánchez, 2018, p. 21).

Parte importante dentro de este punto referente al desarrollo evolutivo del conocimiento es entender que las estrategias están enfocadas a hacer que los alumnos construyan su propio conocimiento a través de la observación, transmisión de ideas, puntos de vista e incluso la investigación, esta última muy necesaria para elevar un perfil crítico por parte de los integrantes del grupo áulico.

Es por ello que, la implementación de un adecuado ambiente de enseñanza-aprendizaje para el estudio de los saberes ancestrales está dado por las condiciones que se puedan crear en las aulas en cada asignatura y el nivel de complejidad con que se proyectan las actividades que se desarrollen con los estudiantes, en las que se debe utilizar la memorización, reproducción, aplicación y la construcción independiente de conocimientos desde una perspectiva crítica-creativa. Así mismo es necesario valorar el rol que desempeña el profesor y los estudiantes en dicho proceso de aprendizaje.

De esta manera, Morroy (2013) establece al respecto que: “La enseñanza es un proceso de construcción compartida, con prevalencia hacia la autonomía del alumno. Desde esta visión la enseñanza debe considerarse un proceso continuo de negociación de significados” (p.29). Para lograr lo anterior es necesario tener en cuenta las posibilidades que brinda el docente en su labor pedagógica diaria para potenciar el desarrollo de comportamientos o procedimientos adecuados, habilidades, destrezas, competencias y capacidades intelectuales, a través de técnicas o tácticas que se implementan en las clases con una activa relación dialéctica que posibilite transformar la información sobre los saberes ancestrales en conocimiento y en modos de actuación.

Un punto importante dentro de este aspecto, es el aporte que genera el aprendizaje social; y su interacción directa con el entorno, la cual empieza desde la relación cercana con las personas junto con la asimilación de los conocimientos que se adquieren durante el proceso.

Referente al aprendizaje social también existen otras apreciaciones que, por su

importancia para la investigación actual, es necesario destacar. Dicha teoría se basa en que el aprendizaje social es aquel que se obtiene en la vida real por medio de diferentes acciones propias de la cotidianidad. Al respecto, haciendo alusión a Albert Bandura, plantea que dicho aprendizaje comprende cuatro pasos importantes: la atención, la retención, la reproducción y la motivación, por lo que las personas pueden aprender a través de la observación, la imitación y por medio de la toma de modelos como fuente de conocimientos de otras personas para aplicarlos en la vida práctica. (Martínez, 2013, p. 8).

El aprendizaje social es una de los mecanismos que permiten que el individuo genere conocimiento a través de las experiencias y vivencias extraídas de su entorno. Dentro de este punto la interacción con sus pares y el trabajo en equipo constituyen aspectos importantes para que se eleve no solo el aprendizaje sino también para que se eleve el sentido crítico y reflexivo en cada uno de sus actores.

5. Metodología

5.1. Área de estudio

La Unidad Educativa “República de Francia” se encuentra ubicada en la provincia de Zamora Chinchipe, Cantón Palanda, en el Barrio Irachi. Pertenece al régimen sierra-amazonía código AMIE es 19H00416 zona 7, Distrito 19D03. La enseñanza de esta institución es de tipo Fiscal e intercultural, ofreciendo una oferta académica en jornada de trabajo matutina en niveles educativos desde inicial hasta bachillerato, modalidad presencial, está conformado por 71 alumnos, 10 profesores y un directivo, los cuales trabajan de forma colaborativa en el desarrollo de una gestión educativa eficiente.

Misión de la institución

La Unidad Educativa “República de Francia es una institución encaminada a alcanzar la excelencia educativa en los educandos, integrando y fortaleciendo los procesos de inter-aprendizaje; formando niños, niñas y jóvenes críticos, reflexivos, conservadores del medio ambiente y con espíritu emprendedor frente a las diversas opciones laborales que nos ofrece la sociedad actual.

Visión de la institución

Unidad Educativa “República de Francia” se convertirá en una institución pionera que brinde excelencia educativa a la niñez y juventud, con profesores calificados, que garantice un aprendizaje significativo y la formación integral de los educandos, a través de la investigación y experimentación fortaleciendo así su creatividad con el apoyo de la ciencia y tecnología.



Figura 1: Mapa del cantón Palanda Fuente: Google Maps

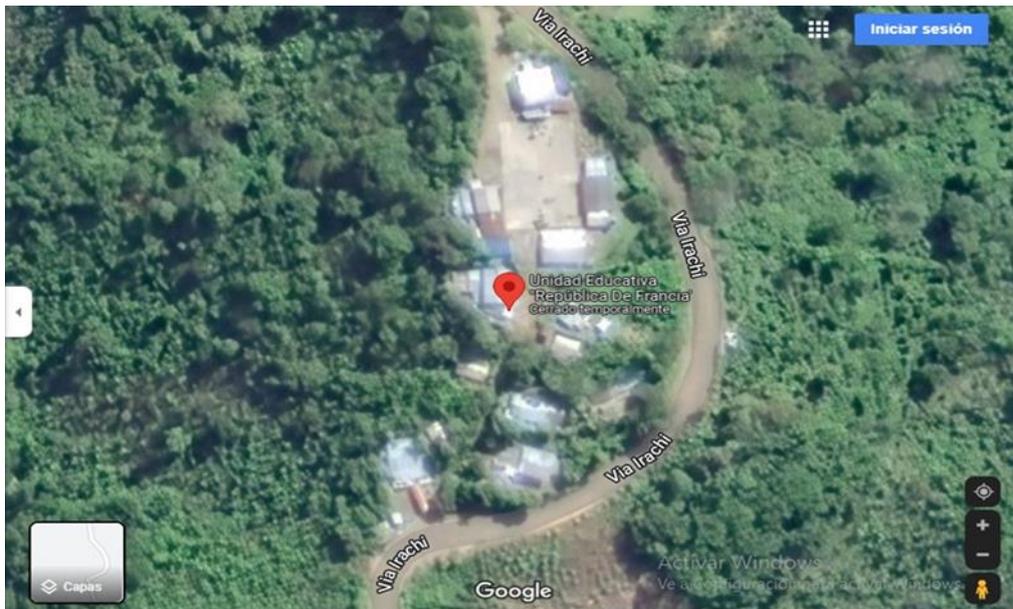


Figura 2: Unidad Educativa “República de Francia”

Fuente: Google Maps

5.2. Procedimiento

5.2.1. Enfoque metodológico

El presente trabajo investigativo el cual se titula: Estrategias Lúdicas para fomentar las tradiciones culturales en estudiantes de Básica Media de la Unidad Educativa “República de Francia”, fue direccionado en un proceso de investigación de carácter y enfoque mixto a través de un proceso sistemático, en donde se aplicó el enfoque cualitativo-descriptivo, que permitió determinar y establecer un análisis profundo de las características del problema. De la misma forma se desarrolló un análisis cuantitativo a través de gráficos, tablas y cuadros estadísticos que permitieron obtener información, tabular los datos e interpretar los resultados. Mediante este tipo de proceso se pudo facilitar la objetivación y comprensión de los datos para finalmente realizar la verificación y establecer las conclusiones del tema de estudio.

5.2.2. Tipo de investigación

La investigación propuesta, está enmarcada en un aspecto netamente social como es la educación, puesto que la finalidad es generar vías de solución frente a situaciones y problemas frecuentes que se dan en el sistema educativo, de tipo correlacional, puesto que se midió y relaciono las dos variables objeto de estudio estrategias lúdicas y tradiciones culturales ya que se conoció el aporte de las estrategias lúdicas para la enseñanza de tradiciones culturales en los estudiantes.

5.2.3. Métodos

5.2.3.1. Documental

Se utilizó el método de investigación documental, mediante el cual se permitió recopilar y seleccionar información referente al tema objeto de nuestro estudio, a través de documentación, libros, revistas digitales, bibliografías, etc.

5.2.3.2. Hermenéutico

Permitió realizar un análisis enfocado en la interpretación de textos referentes a las variables de estudio el cual permitió obtener una comprensión precisa de los mismos.

5.2.3.3. Analítico

Se usó para ir de lo general a lo específico, en donde se pudo determinar y describir las consecuencias del problema y sobre todo medir las relaciones causales mediante la compilación de artículos, datos y otros hechos importantes que son pertinentes a una propuesta de este tipo y la valoración de sus hechos.

5.2.3.4. Estadístico

Permitió manejar los datos de forma organizada y precisa a través de tablas, cuya información una vez recolectada y evaluada, permitió apoyar nuestras ideas en base a la investigación.

5.2.3.5. El método científico

Este método permitió conocer los aportes de diferentes autores y confirmar teorías que conllevaron a conocer la información sobre el problema planteado.

5.2.3.6. El método deductivo

Método que va de lo general a lo particular, permitió extraer conclusiones válidas y sobre todo ayudó a establecer situaciones específicas referente a la utilización de estrategias lúdicas acertadas para mejorar el proceso de aprendizaje de los alumnos de nivel media de la Unidad Educativa República de Francia.

5.2.4. Técnicas

5.2.4.1. Observación

A través de la observación se permitió tener una primera apreciación y percepción del objeto de estudio y la situación académica actual de la comunidad educativa, conllevando a obtener información sobre este de forma general.

5.2.4.2. Encuesta

La encuesta estuvo dirigida a los estudiantes del nivel media de la Unidad Educativa “República de Francia”, estructurada en 10 preguntas que estaban direccionadas en conocer la situación actual de aprendizaje en lo referente a tradiciones culturales.

5.2.5. Instrumentos

5.2.5.1. Entrevista

Constó de una serie de preguntas estructuradas y formuladas por la investigadora; la cual fue dirigida al docente de Nivel Media de la Unidad Educativa “República de Francia”, la cual consta de 10 preguntas con diferentes opciones de respuesta.

5.2.6. Unidad de Estudio

La población que se estableció para el estudio investigativo fue los estudiantes de nivel media junto con el docente tutor de la Unidad Educativa “República de Francia”.

5.2.7. Muestra

El muestreo que se realizó para la presente investigación fue no probabilístico, debido a que la muestra objeto de estudio, se seleccionó en base a las necesidades del proyecto investigativo, el cual como se mencionó anteriormente está compuesto por una muestra total de 31 personas.

Tabla 1. **Muestra**

Unidades de Apreciación	Años de Básica	Frecuencias	Porcentajes
Estudiantes	Quinto Año: 9 Sexto Año: 10 Séptimo Año: 11	30	100%
Docentes	(Pluridocente)	1	100%
Total		31	100%

5.3. Procedimientos

5.3.1. Procedimiento y análisis de datos

La investigación se llevó a cabo mediante la ejecución de los objetivos específicos y sus actividades, los cuales se detallan a continuación:

Objetivo Específico 1: Identificar el estado actual de las tradiciones culturales en estudiantes de Básica Media de la Unidad Educativa República de Francia de la Provincia de Zamora Chinchipe.

- Búsqueda de información científica
- Recopilación de la información
- Selección de la información pertinente para ser organizada.

Objetivo Específico 2: Establecer los factores que inciden en los alumnos de básica media de la Unidad Educativa República de Francia para que desarrollen sus tradiciones culturales.

- Aplicación de los instrumentos al docente y a los estudiantes
- Recolección de información, organización y tabulación de datos obtenidos

- Análisis de los resultados y establecimiento de conclusiones.

Objetivo Específico 3: Elaborar una guía con estrategias lúdicas que permitan a los docentes fomentar las tradiciones culturales en estudiantes de básica media de la Unidad Educativa República de Francia” (Ver Anexo 1)

- Obtención de la información para la estructura de la guía
- Selección de las actividades con estrategias lúdicas a incluirse en la guía
- Presentación de la guía

Las diferentes actividades planteadas para cada objetivo están basadas en la búsqueda de información relevante sobre las estrategias lúdicas y su importancia en el desarrollo del aprendizaje de los niños de nivel media en tradiciones culturales, posteriormente se analizó y seleccionó de forma oportuna la información que sirvió para estructuras actividades integrales basadas estrategias lúdicas.

6. Resultados

Análisis e interpretación de los resultados obtenidos de las encuestas aplicadas a los estudiantes de Básica Media de la Unidad Educativa “República de Francia” del barrio Irachi cantón Palanda provincia de Zamora Chinchipe, periodo 2021 – 2022.

Pregunta 1 ¿Cuántas lenguas existen en el Ecuador? Marca con una x la respuesta correcta:

Tabla 2. Lenguas originarias del Ecuador

Opciones	Frecuencias	Porcentajes
18 Lenguas	8	27%
14 Lenguas	5	17%
26 Lenguas	17	56%
TOTAL	30	100%

Nota: Encuesta aplicada a estudiantes de básica Media de la Unidad Educativa “República de Francia”

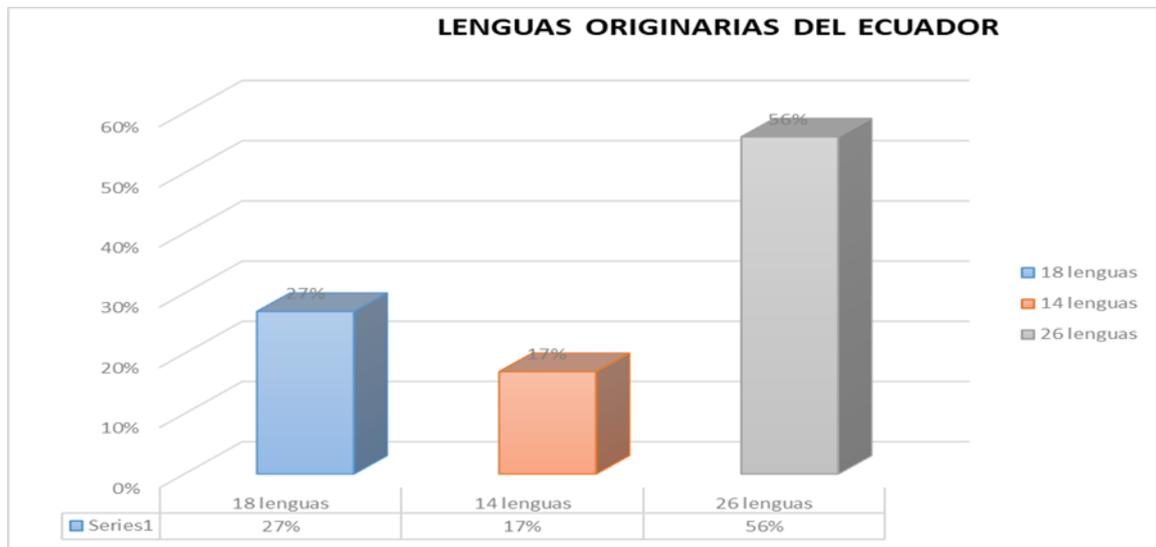


Figura 3. Lenguas originarias del Ecuador

Nota: Encuesta aplicada a estudiantes de básica Media de la Unidad Educativa “República de Francia”

Análisis e Interpretación

De acuerdo con la tabla 1, los resultados obtenidos a través de la encuesta, 17 de los encuestados equivalentes al 56% consideran que en el Ecuador existen 26 lenguas; 8 de los estudiantes equivalentes al 27% en cambio consideran que son 18 lenguas existentes, y finalmente 5 estudiantes con un porcentaje del 17% consideran que existen 14 lenguas.

Con respecto a lo anteriormente señalado, un alto número de estudiantes desconocen las lenguas originarias del país, lo que direcciona a una situación compleja de desconocimiento en

temas de aprendizaje intercultural, ya que estos temas deberían ser socializados por el docente.

Se concluye que los estudiantes tienen un desconocimiento sobre el número total de lenguas que existen en Ecuador, a pesar de ser uno de los países más pequeños de América del Sur.

Se recomienda al docente que se capacite y que incluya en su planificación temas relacionados con las lenguas originarias del Ecuador, con la finalidad que los estudiantes tengan un mejor conocimiento sobre el tema anteriormente mencionado.

Pregunta 2 ¿Conoces en qué parte del Ecuador, se habla el idioma Kichwa? Marca con un X en la respuesta correcta.

Tabla 3. Lugares donde se habla el idioma kichwa

Opciones	Frecuencias	Porcentajes
Machala	4	13%
Manabí	3	10%
Saraguro	13	43%
Santa Elena	10	34%
TOTAL	30	100%

Nota: Encuesta aplicada a estudiantes de básica Media de la Unidad Educativa “República de Francia”

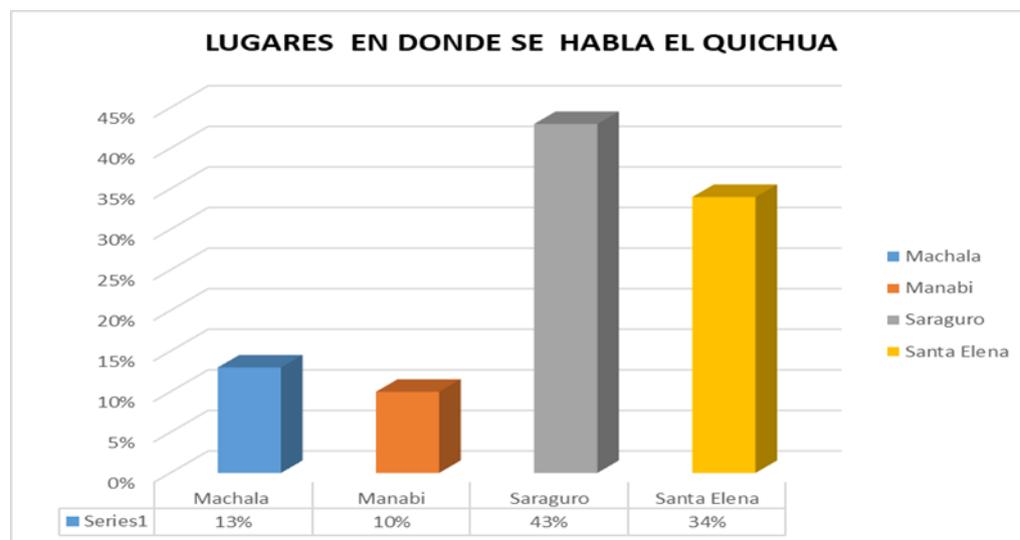


Figura 4. Lugares en donde se habla el Kichwa

Nota: Encuesta aplicada a estudiantes de básica Media de la Unidad Educativa “República de Francia”

Análisis e Interpretación

Los resultados obtenidos a través de la encuesta proyectan que 13 de los alumnos consideran que el idioma Kichwa se lo practica en Saraguro equivalente al 43%; el 10 % de estudiantes considera que es en Manabí; 10 estudiantes equivalente al 34% consideran que este es originario de Santa Elena; y finalmente 4 de los encuestados equivalente al 13% , consideran que el Kichwa es un idioma que se habla en la ciudad de Machala.

Dentro de los indicadores, la opción que ha obtenido un mayor número de respuestas es Saraguro, lo cual es correcto puesto que en nuestra provincia Loja exclusivamente en el cantón Saraguro es donde se acentúa en un alto porcentaje de hablantes en el Idioma Kichwa; sin embargo, hay respuestas alarmantes, ya que cerca de la mitad de los encuestados desconocen el origen y la práctica del idioma Kichwa en nuestro Ecuador.

Se concluye que la mayoría de los estudiantes desconocen el origen y la práctica del idioma Kichwa en nuestro Ecuador; considerando que este idioma se expande también a algunas provincias de la Sierra como: Azuay, Bolívar, Cañar, Carchi, Chimborazo, Cotopaxi, Imbabura.

Por lo tanto, se recomienda al docente la necesidad de fomentar y aplicar dentro de sus clases habituales el origen y la enseñanza del idioma Kichwa, con el fin de que sus estudiantes logren conocer esta lengua y todo lo que ella representa en nuestra identidad cultural.

Pregunta 3 ¿A qué región pertenece la provincia o cantón dónde vives?

Tabla 4. Región a la que pertenece Zamora Chinchipe

OPCIONES	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Costa	3	10%
Sierra	4	13%
Oriente	23	77%
Insular	0	0%
TOTAL	30	100%

Nota: Encuesta aplicada a estudiantes de básica Media de la Unidad Educativa “República de Francia”

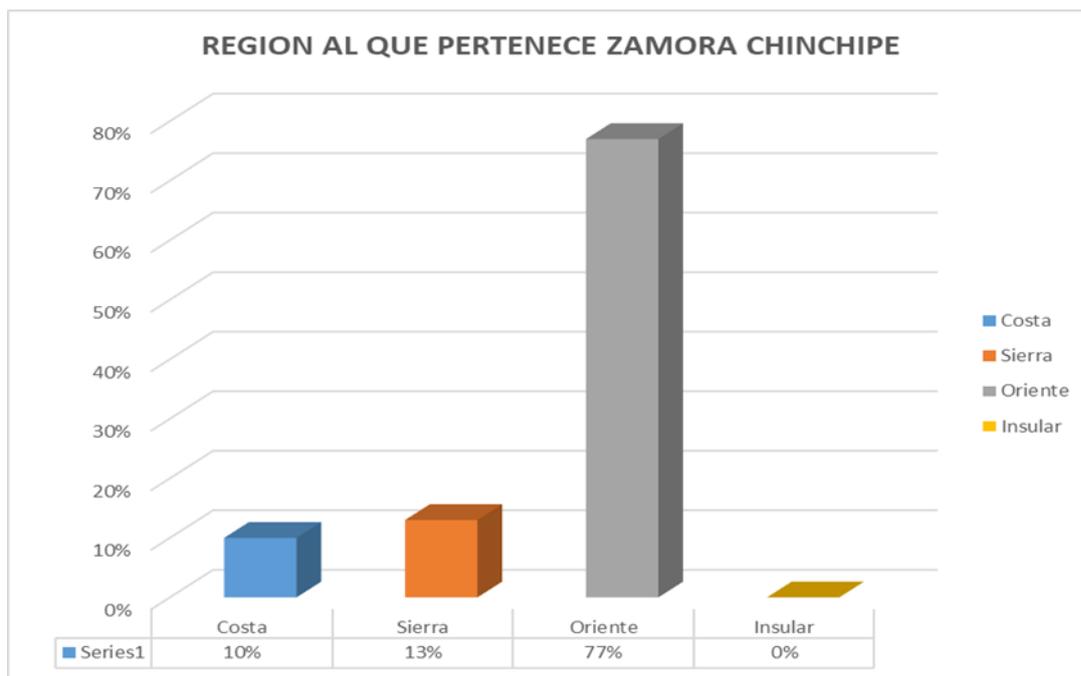


Figura 5. Región al que pertenece Zamora Chinchipe

Nota: Encuesta aplicada a estudiantes de básica Media de la Unidad Educativa “República de Francia”

Análisis e Interpretación

Tras los resultados obtenidos, 23 de los encuestados equivalentes al 77% considera que el lugar donde habitan actualmente pertenece a la Región Oriente o Amazonía; 4 de los estudiantes que representan el 13% consideran en cambio que pertenecen a la Región Sierra; y finalmente tres de los 30 encuestados equivalentes al 10% consideran que el cantón o provincia donde viven pertenece a la Región Costa. La opción de Región Insular no registra respuesta.

Se puede determinar que la mayoría de la población encuestada conoce la región a la que pertenece su provincia (región Amazónica); mientras que la parte restante de los encuestados marcó opciones que no se relacionan con la respuesta correcta, determinando que existe un marcado desconocimiento aún en parte de los alumnos encuestados a los cuales se les dirigió la encuesta.

Se concluye que existe un marcado desconocimiento aún en parte de los alumnos encuestados a los cuales se les dirigió la encuesta.

Se recomienda al docente del nivel media, que, dentro de sus planificaciones relacionadas a la asignatura de Estudios Sociales, realice un repaso y recorrido general sobre las provincias y regiones de nuestro país, empleado mapas, dibujos y demás materiales que permitan que los alumnos ubiquen y distingan a cada provincia con su respectiva región.

Pregunta 4. ¿Cuáles son los platos típicos de la región (Oriente)? Marca la respuesta

correcta:

Tabla 5. Platos típicos de la región Oriente o Amazonía

OPCIONES	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ceviche de Mariscos	2	6%
Hornado	3	10%
Chantacuro o mayón asado	0	0%
Bolón de verde	4	13%
Gallina Criolla	21	70%
TOTAL	30	100%

Nota: Encuesta aplicada a estudiantes de básica Media de la Unidad Educativa “República de Francia”

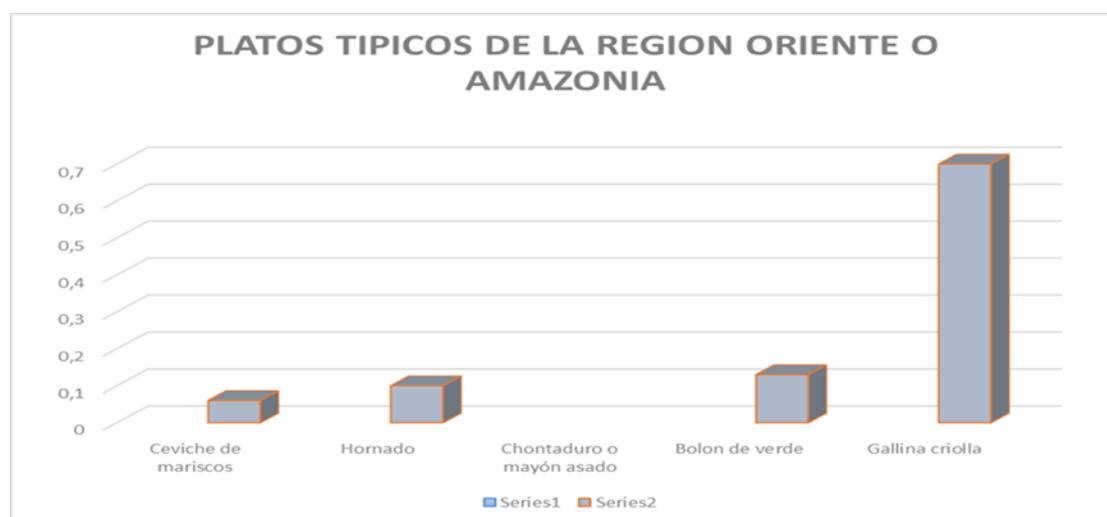


Figura 6. Platos típicos de la región Oriente o Amazonía

Nota: Encuesta aplicada a estudiantes de básica Media de la Unidad Educativa “República de Francia”

Análisis e Interpretación

Por medio de la información registrada, 21 de los 30 encuestados equivalente al 70% considera como uno de los platos típicos propios de su región es la Gallina Criolla; 4 estudiantes es decir el 13% considera que es el Bolón de Verde; 3 encuestados con un 10% considera que es el Hornado, mientras que el 6% restante considera que de su región uno de los platos típicos de la Región Amazónica es el ceviche de mariscos.

Al determinar los porcentajes con alto número de respuesta, surge un aspecto interesante, es que la opción C denominada Chantacuro o mayo asado, no recibió ningún tipo de puntaje y respuesta, siendo este el plato típico y principal que caracteriza a la región Amazónica; el cual forma parte del consumo diario de los quichuas de la amazonia y se puede

comer crudo o cocido.

Se concluye que la mayoría de los encuestados desconocen los platos típicos de su región, un factor que es necesario conocer debido a que forma parte de la tradición y cultura que marca una región y que la identifica como tal.

Se recomienda al docente y a la institución donde se desarrolla la presente investigación, el desarrollo de actividades que motiven e impulsen el conocimiento de la gastronomía ecuatoriana y lo representativo de los platos de cada región.

Pregunta 5. ¿Qué juegos prácticos como actividad recreativa en tu escuela? Puedes marcar diferentes opciones

Tabla 6. Juegos tradicionales en la escuela

OPCIONES	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
La rayuela	4	14%
Free Fire	6	20%
Los encostalados	1	3%
Fornite	1	3%
Las Quemadas	11	37%

Nota: Encuesta aplicada a estudiantes de básica Media de la Unidad Educativa “República de Francia”

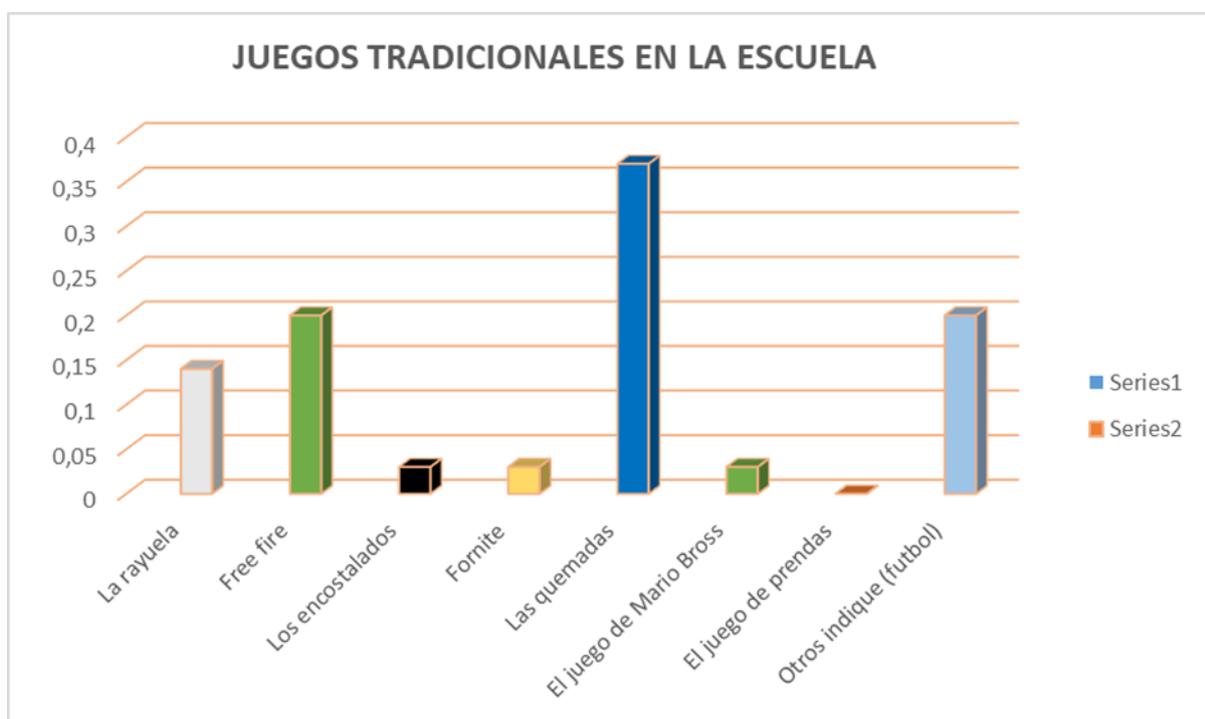


Figura 7. Juegos tradicionales en la escuela

Nota: Encuesta aplicada a estudiantes de básica Media de la Unidad Educativa “República de Francia”

Análisis e Interpretación

Dentro de la interrogante planteada, un 37% practica las quemadas (11 alumnos); 6 de los alumnos manifiesta practicar el fútbol, lo que equivale a un 20%; 4 de los estudiantes encuestados equivalente al 14% admiten que dentro de su escuela practican el juego de la rayuela; 1 estudiante equivalente a un 3% practica el videojuego de Mario Bros, un porcentaje igual lo adquieren fornite y el juego de los encostalados.

Mediante los resultados obtenidos podemos deducir que si bien la mayoría de ellos ha marcado acertadamente las diversas opciones que se direccionan y enfocan a juegos tradicionales, existe un porcentaje que aunque es inferior a la mitad de la población encuestada se dedica a jugar videojuegos en línea, un aspecto realmente alarmante y que los aleja del concepto de juegos tradicionales.

Se concluye que existe una significativa preferencia por los juegos virtuales en línea por parte de algunos de los estudiantes, dejando a un lado el desarrollo y la práctica de juegos lúdicos que forman parte del proceso evolutivo y del aprendizaje de los alumnos.

Se recomienda que el docente encamine sus esfuerzos a la planificación y desarrollo de actividades que fusionen la práctica de los juegos tradicionales propios de su entorno de forma conjunta con aquellos juegos que pueden causar interés en el alumnado.

Pregunta 6. ¿Has practicado en tu escuela algún tipo de danza con vestimenta propia de tu región? Con qué frecuencia lo haces.

Tabla 7. Práctica de bailes tradicionales

OPCIONES	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Muy frecuente	6	20%
Frecuentemente	3	10%
Ocasionalmente	1	3%
Raramente	7	23%
Nunca	13	44%
TOTAL	30	100%

Nota: Encuesta aplicada a estudiantes de básica Media de la Unidad Educativa “República de Francia”

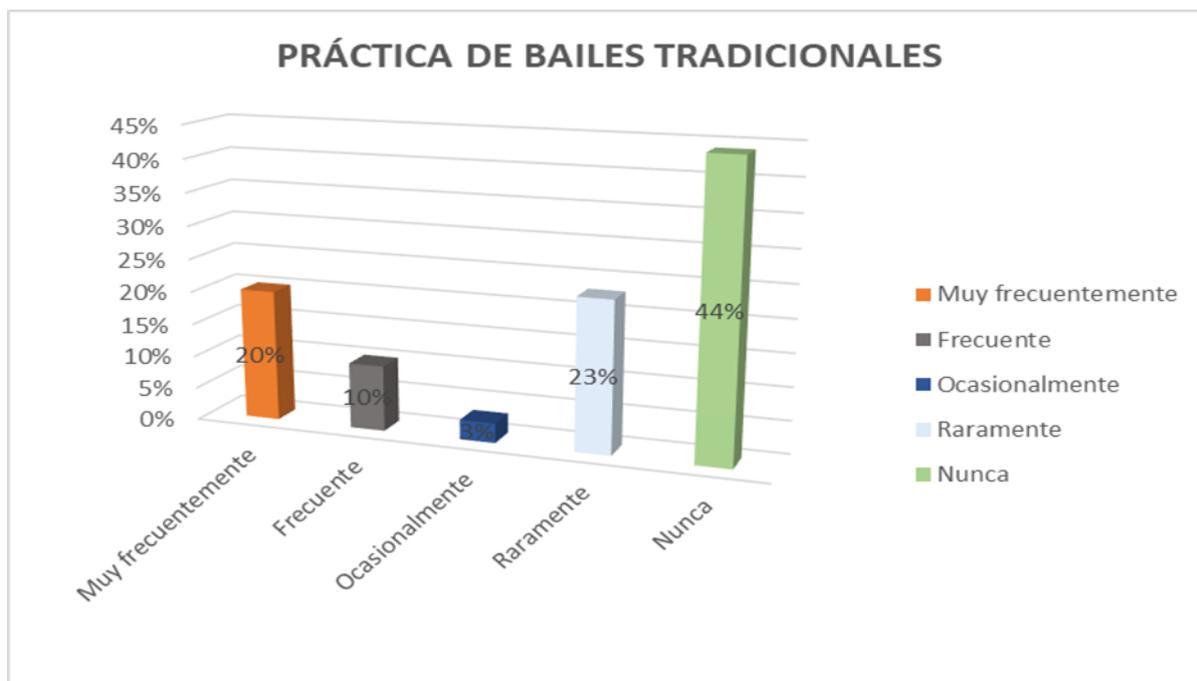


Figura 8. Práctica de bailes tradicionales

Nota: Encuesta aplicada a estudiantes de básica Media de la Unidad Educativa “República de Francia”

Análisis e Interpretación

A través de la encuesta aplicada, 13 de los estudiantes equivalente al 44% considera nunca haber practicado bailes tradicionales dentro de su escuela; un 23% equivalente a 7 alumnos considera hacerlo rara vez dentro de su escuela; 6 de los encuestados equivalente al 20% manifiesta que muy frecuentemente práctica dentro de su institución danza tradicional; un 10% de los 30 alumnos considera hacerlo de forma frecuente; seguido de ello un estudiante equivalente al 1% lo realiza de forma ocasional.

Como se puede evidenciar mediante los datos obtenidos, cerca de la mitad de los estudiantes encuestados consideran no haber practicado dentro de su escuela y entorno bailes tradicionales, lo que lleva a cuestionarse la marcada escasez de actividades artísticas a llevarse a cabo dentro del ambiente áulico.

Se determina un alto desconocimiento por parte de los alumnos en lo referente a los bailes tradicionales propios de su región, impidiendo el desarrollo de un aprendizaje basado en la identidad cultural.

Se recomienda al docente incluir en sus planificaciones diarias, actividades que fortalezcan el desarrollo artístico del alumnado, con el ánimo de que se incluyan dentro de este la práctica de los bailes y danzas tradicionales de su país, acompañadas de su historia y de sus características.

Pregunta 7. De las siguientes festividades ¿Cuáles celebran en tu escuela?

Tabla 8. Festividades en la escuela

OPCIONES	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Navidad	13	44%
Carnaval	7	23%
Procesión del Divino Niño	4	13%
Semana Santa	3	10%
Todas las anteriores	3	10%
TOTAL	30	100%

Nota: Encuesta aplicada a estudiantes de básica Media de la Unidad Educativa “República de Francia”

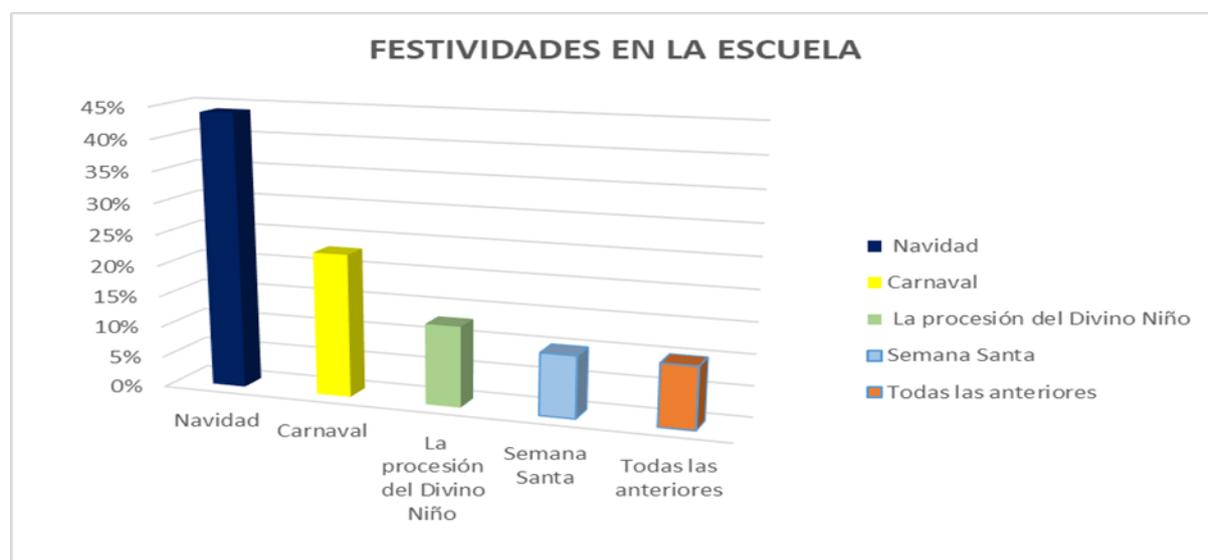


Figura 9. Festividades en la escuela

Nota: Encuesta aplicada a estudiantes de básica Media de la Unidad Educativa “República de Francia”

Análisis e Interpretación

En la pregunta antes mencionada; el 44% de los encuestados (13 estudiantes) considera que una de las fechas que se celebra en su escuela es Navidad; 7 de los alumnos equivalente al 23% considera el Carnaval; un 13% la procesión del Divino Niño, 3 de los encuestados equivalentes al 10% considera festejar Semana Santa y de igual forma el 10% restante manifiesta practicar y festejar todas las anteriores.

A través de los datos extraídos se evidencia un alto porcentaje de respuestas enmarcadas en la opción Navidad, como una de las fechas festejadas en la institución; mientras que con número de respuestas menores se enuncian las opciones restantes.

Se puede concluir que dentro de la institución se desarrollan parte de las festividades propias de nuestra región y país; sin embargo, existen algunas festividades que no están siendo marcadas ni tomadas en cuenta como deberían serlo.

Es así que se recomienda que la institución de forma conjunta con su planta docente y padres de familia, realicen actividades vivenciales que estén direccionadas a conmemorar a través de las fechas las fechas importantes, la historia y trayectoria de nuestro país y nuestra región.

Pregunta 8. Subraya el concepto que consideres sea el significado de tradiciones culturales:

Tabla 8. Concepto de tradiciones culturales

Opciones	Frecuencias	Porcentajes
a) Es un medio de comunicación escrito en donde se publican noticias, artículos, anuncios, eventos sociales, horarios del cine y todo tipo de acontecimientos importantes que están sucediendo o que vayan a suceder.	18	60%
b) Conjunto de creencias y experiencias que se heredan de una generación a otra.	12	40%
Total	30	100%

Nota: Encuesta aplicada a estudiantes de básica Media de la Unidad Educativa “República de Francia”

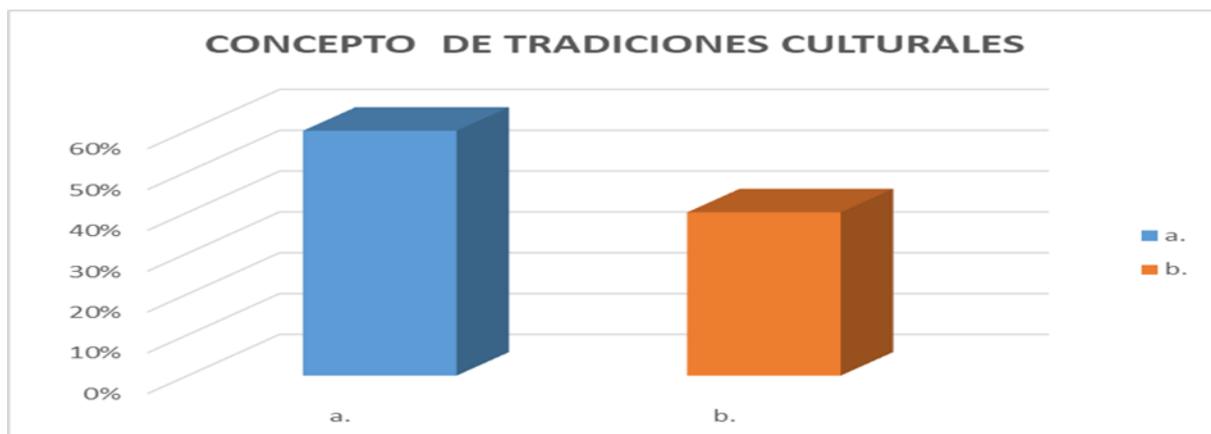


Figura 10. Concepto de tradiciones culturales

Nota: Encuesta aplicada a estudiantes de básica Media de la Unidad Educativa “República de Francia”

Análisis e Interpretación

Mediante el planteamiento de la pregunta antes mencionada, se intentó determinar el grado de conocimiento que los encuestados tienen referente al término tradición cultural; el 60% de los encuestados manifiesta que el término “tradición cultural” se refiere a un medio de comunicación escrito en donde se publican noticias, artículos, anuncios, eventos sociales, horarios del cine y todo tipo de acontecimientos importantes que están sucediendo o que vayan a suceder. Mientras que el 40% restante considera acertadamente que las tradiciones culturales las conforman el conjunto de experiencias y creencias heredadas por los antepasados.

A través de los datos anteriormente expuestos se determina que el indicador con la respuesta a, tuvo un alto índice de respuesta, equivalente aproximadamente a la mitad de los encuestados, un hecho que resulta preocupante, debido a que se determina que los alumnos tienen una apreciación errada del concepto “tradición cultural”, conllevando a que se desvirtúe el concepto real de lo que significa.

Se concluye que dentro del aula de clase no se está dando el direccionamiento necesario para fomentar e incrementar un aprendizaje basado en educación intercultural, en donde se emplee terminología que logre ser captada y diferenciada por su alumnado.

Por tal razón se recomienda al docente encargado del nivel media, incluir en sus temáticas diarias y de la asignatura al cual corresponde, la enseñanza de terminologías y conceptos que permitan fortalecer el conocimiento intercultural de su alumnado.

Pregunta 9. Selecciona los temas que has aprendido con tu maestro dentro de clase

Tabla 10. Temas aprendidos en clase

Opciones	Frecuencias	Porcentajes
Cuentos y leyendas	12	40%
Música	7	23%
danza	6	20%
Tradiciones y Costumbres	5	17%
TOTAL	30	100%

Nota: Encuesta aplicada a estudiantes de básica Media de la Unidad Educativa “República de Francia”



Figura 11. Temas aprendidos en clase

Nota: Encuesta aplicada a estudiantes de básica Media de la Unidad Educativa “República de Francia”

Análisis e Interpretación

El 40% de los encuestados, equivalente a 14 estudiantes, considera haber aprendido dentro de su ambiente áulico los cuentos y leyendas; 7 estudiantes equivalente al 23% considera que la música, 6 alumnos equivalente a un 20% la danza y finalmente 5 de los encuestados equivalentes al 17% considera haber aprendido de su profesor las tradiciones y las costumbres que forman parte de su entorno.

Por tanto se evidencia que muchos de los encuestados remarcan opciones únicas de respuesta, en donde señalan lo aprendido dentro de la temática cultural; sin embargo como se lo ha mencionado anteriormente parte del conocimiento y la apreciación de nuestra identidad cultural, va desde las experiencias, costumbres, tradiciones, bailes, danzas, cuentos etc.; las cuales forman parte decisiva en el desarrollo de un pensamiento integral y sobre todo a nivel cultural, por tanto su enseñanza debe ser de forma conjunta, completa y constante; situación que no se está cumpliendo de forma eficaz en la institución.

Se concluye mediante los datos obtenidos que si bien dentro del aula se desarrollan ciertas actividades que impulsan el aprendizaje relacionado a identidad cultural, no se realizan de manera completa y de forma constante.

Por tal razón se recomienda impulsar y fusionar dentro del ambiente áulico actividades integrales que vayan enfocadas a conocer y rescatar nuestras raíces, a través de todas sus características; en donde se dé al alumnado la capacidad de investigar, reflexionar y generar debate en base a las temáticas y saberes culturales tratados en su clase.

Pregunta 10. ¿Qué actividades te gustaría trabajar sobre las tradiciones culturales?

Tabla 11. Actividades referentes a tradiciones culturales

Opciones	Frecuencias	Porcentajes
Danzas y ritmos tradicionales	8	27%
Lectura de coplas y amorfino	6	20%
Actividades utilizando el idioma Kichwa	2	7%
Juegos de recreación tradicionales	14	46%
TOTAL	30	100%

Nota: Encuesta aplicada a estudiantes de básica Media de la Unidad Educativa “República de Francia”



Figura 12. Actividades dentro del aula

Nota: Encuesta aplicada a estudiantes de básica Media de la Unidad Educativa “República de Francia”

Análisis e Interpretación

A través de los datos obtenidos, el 46% (14 estudiantes) les gustaría practicar juegos tradicionales; 8 personas encuestadas equivalente el 27% prefieren practicar danzas y ritmos tradicionales; el 20% les gustaría practicar todo lo referente a la lectura de coplas y amorfinos; y finalmente un 7% de los estudiantes (2 alumnos) les gustaría practicar actividades que los direccionen a aprender el idioma Kichwa.

Con este breve análisis se establece que una opción con un alto nivel de respuestas es la práctica de juegos tradicionales, mientras que un porcentaje muy inferior a lo esperado es el aprendizaje del idioma Kichwa.

Se concluye que un porcentaje considerado de alumnos encuestados, manifiesta la predisposición a conocer más de su cultura en base al desarrollo de actividades lúdicas y juegos de este tipo, determinando que dentro de las aulas no se está practicando en su totalidad actividades basadas en una enseñanza y educación intercultural.

Se recomienda la necesidad de que dentro de las aulas se promueve la aplicación de actividades lúdicas y juegos que generen un aprendizaje significativo basado en el conocimiento intercultural.

7. Discusión

Las tradiciones culturales dentro del proceso de enseñanza es poco difundido en las escuelas por los profesores, resaltando que es de vital importancia crear en el alumnado el reconocimiento y valoración de su identidad cultural y para concientizar lo mencionado es importante buscar algunas estrategias, en este caso sería de gran apoyo las estrategias lúdicas las cuales permiten que el estudiantado asimilen y valoren las tradiciones culturales de una manera divertida y recreativa, ya que en la actualidad estas costumbres propias se van perdiendo, tomando en cuenta que la escuela sería la mejor opción para socializar y rescatar las tradiciones culturales. Ante lo mencionado surgió el trabajo de investigación cuyo título Estrategias Lúdicas para fomentar las tradiciones culturales en estudiantes de Básica Media de la Unidad Educativa “República de Francia”. La cual consta de un objetivo general y tres objetivos específicos. Como sustento de esta investigación se planteó los siguientes objetivos específicos.

Objetivo específico 1, que dice: Identificar el estado actual de las tradiciones culturales en estudiantes de Básica Media de la Unidad Educativa República de Francia de la Provincia de Zamora Chinchipe; ante lo cual surge la siguiente la pregunta: ¿Cómo identificar el estado actual de las tradiciones culturales en los estudiantes de básica media de la Unidad Educativa República de Francia?, para sustentar esta pregunta se hizo necesaria la búsqueda de contenidos teóricos a través de artículos, libros en línea, en donde se pudo determinar que parte importante para revalorizar la aplicación de costumbres y tradiciones dentro del aula, es tener una visión institucional basada en el rescate de la identidad cultural; tal como lo muestra Rodríguez (2012), el cual considera “ La necesidad de promover dentro del ambiente educativo un clima escolar y de convivencia basado en la valoración positiva de la diversidad cultural y la promoción de actuaciones educativas interculturales, lo cual es algo absolutamente clave para el éxito del alumnado” (p.101).

De la misma manera según el portal SOY SNTE (2019). Por lo tanto es de gran importancia transmitir dentro de una institución las tradiciones culturales, ya que no solo permitirá fortalecer una identidad en ellos, sino además forjará un sentimiento de pertenencia a la comunidad educativa, ya que a través de las fiestas y tradiciones comunes las personas se integran. Ubicándonos en la realidad educativa “República de Francia” las tradiciones culturales y su aplicación están siendo tomadas de forma parcial; tal como lo evidencia el docente tutor; el cual manifiesta no aplicar actividades lúdicas que vayan encaminadas a un abordaje de contenidos interculturales óptimos para reforzar la identidad cultural de los alumnos, por lo cual se hace necesario establecer un vínculo sólido entre las familias,

estudiantes y docentes, que permitan reforzar estas creencias y vivencias sobre la vida de la comunidad.

Objetivo específico 2 que dice: Establecer los factores que inciden en los alumnos de Básica Media de la Unidad Educativa República de Francia para que desarrollen sus tradiciones culturales; tras este objetivo se hace necesario establecer la siguiente pregunta: ¿Qué aspectos deberían tomarse en cuenta dentro del ambiente áulico para generar un aprendizaje integral basado en contenidos interculturales? Dentro de este aspecto se hizo necesario ir a las aulas y receptor información directa tanto de los estudiantes como del docente, para esto nos apoyamos en instrumentos de recolección de información, para conocer qué estrategias utiliza el docente para fortalecer las tradiciones culturales, así lo menciona Cañizares (2008), donde considera que las "Estrategias lúdicas son consideradas una herramienta pedagógica, estimulada por el uso ingenioso de métodos ejercicios y juegos didácticos, cuya finalidad es lograr una aprendizaje significativo en términos de conocimiento, habilidades y competencias sociales". (p.24).

Ante lo expresado por el autor, los estudiantes manifiestan que su docente no utiliza estrategias de enseñanza enfocados en temas sobre tradiciones culturales.

Desafortunadamente, tras la entrevista dirigida al docente confirma no aplicar estrategias en su sistema de enseñanza-aprendizaje, puesto que considera que se maneja a través de las temáticas de los textos de gobierno, y en estos ya vienen actividades para ser trabajadas, sumado que al ser un docente multigrado es muy difícil dedicar un tiempo con el gran número de alumnado y grados a su cargo.

Por lo cual se establece que dentro de la institución educativa se deben impartir aspectos y temáticas basadas en el desarrollo y valoración de las tradiciones culturales. Tomando como base lo mencionado sería muy positivo trabajar con estrategias lúdicas, como lo manifiesta el autor la enseñanza - aprendizaje sería más agradable cuando lo hacemos a través de un ambiente lúdico en el cual los estudiantes vivan y se desenvuelven de manera espontánea compartiendo sus costumbres.

Objetivo específico 3, que dice: "Elaborar una guía con estrategias lúdicas que permitan a los docentes fomentar las tradiciones culturales en estudiantes de Básica Media de la Unidad Educativa República de Francia". (Ver Anexo 1). Al plantear este objetivo, ante esto se formula la siguiente interrogante: ¿Qué estrategias lúdicas serían las más apropiadas para desarrollar en los alumnos un aprendizaje virtual basado en tradiciones culturales? A través de la exhaustiva búsqueda de información teórica que respalde nuestra temática, se pudo recabar que los estilos de aprendizaje en contextos educativos de interculturalidad los cuales deben ser investigados

fehacientemente porque la propia interculturalidad supone un cambio de mirada pedagógica sobre las funciones de la escuela y el enfoque bajo el cual se puede dirigir.

El autor Soriano (2011) considera que. “Valorar positivamente la diversidad cultural supone poner en valor aquellos que nos diferencia y apreciar lo que nos une en espacios educativos que son plurales y donde la diversidad significa riqueza y aprendizaje compartido basado en el desarrollo de estrategias y contenidos interculturales” (p. 69). Ante esto se establece la necesidad de diseñar elaborar una guía que contenga estrategias lúdicas para apoyar al docente y se desenvuelva en su enseñanza necesidad que vive didáctica que en toda entidad educativa no solo exista la aplicación de metodologías basadas en estrategias lúdicas capaces de fomentar de manera progresiva aprendizajes significativos y perfiles de estudiantes críticos, reflexivos y conocedores de su entorno; sino también que exista un visión de cambio y sobre todo de filosofía cultural que genere un clima y aprendizaje institucional basado en identidad y desenvolvimiento cultural. Puesto que se ha determinado la inoperancia por parte del docente tutor en transmitir contenidos basados en temas interculturales provocando un alto índice de desconocimiento en el alumnado en este contexto.

Como se puede apreciar los objetivos planteados al inicio del presente trabajo investigativo, han estado direccionados en determinar la realidad de la Unidad educativa “República de Francia” y los diferentes mecanismos a ponerse en práctica para dar solución a la problemática objeto de estudio, Debemos mencionar que todos los objetivos específicos mencionados y analizados anteriormente, están cimentados en un **Objetivo General**; que dice: “Determinar la incidencia de las estrategias lúdicas para fomentar las tradiciones culturales en estudiantes de Básica Media de la Unidad Educativa República de Francia de la Provincia de Zamora Chinchipe”, por ello para poder alcanzar este objetivo, se direccionó en formular la siguiente pregunta: ¿Qué tipo de estrategias lúdicas aplica el docente de nivel media para desarrollar el aprendizaje intercultural en su alumnado?. Frente a esta interrogante se procedió a la búsqueda de información necesaria para poder dar forma y contenido al contexto investigativo en el cual se está trabajando. Según Sánchez Benítez (2022) en su libro: Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico manifiesta que: “Las estrategias de aprendizaje permiten que estudiantes con mayor o menor capacidad intelectual puedan lograr por igual un mismo objetivo. La tarea del profesor es, en la medida de lo posible, hacer que todos ellos desarrollen sus propias estrategias y mejor rendimiento” (p. 18). Ante lo mencionado en cada uno de los objetivos específicos, como es búsqueda de información sobre las variables de estudio a través de libros, artículos, revistas científicas entre otros; la aplicación de instrumentos el cual nos permitió conocer la realidad sobre la temática de estudio; para

finalmente brindar una posible solución elaborando una guía de estrategias lúdicas para contrarrestar esta necesidad, a través de lo mencionado se puede mencionar que se pudo cumplir el objetivo general, finalmente se puede evidenciar que la investigación fue justificada puesto que resulta una temática de interés y de importancia en el contexto educativo.

8. Conclusiones

Se determina que existe un alto desconocimiento por parte de los alumnos en lo referente a las tradiciones culturales propias de su región y país; puesto que se evidencia que dentro del aula no se está practicando ni dando valor a estos diferentes tipos de actividades, impidiendo el desarrollo de un aprendizaje basado en la identidad cultural.

Los estudiantes desconocen sobre la educación intercultural, claramente se nota que no se abordan los temas básicos como las lenguas que existen en Ecuador, ya que no logran identificar una de las lenguas principales del país como es el Kichwa, a lo que se puede evidenciar que no se cumple las destrezas de la asignatura de Ciencias sociales.

Los factores que inciden en los alumnos de manera negativa para que desarrollen sus tradiciones culturales, son por una parte falta de iniciativa por el docente y por otra parte los estudiantes que dan preferencia a lo relacionado con la tecnología, uso de internet en el cual le dedican varias horas en las redes sociales, juegos en línea, y de esta manera adoptando nuevas costumbres dejando a un lado el desarrollo y la práctica de las tradiciones culturales de su localidad, como los juegos tradicionales que forman parte del proceso evolutivo y del aprendizaje en temas interculturales.

El docente de Nivel Media no se ha capacitado en temas sobre tradiciones culturales, y tampoco se ha actualizado en metodologías lúdicas para planificar las clases de interculturalidad o temas relacionados a identidad cultural, por lo que se puede deducir que debido ello, no se puede llegar a obtener un aprendizaje significativo y acertado en el alumnado sobre tema mencionado.

Al utilizar nuevas metodologías para la enseñanza aprendizaje de las tradiciones culturales, una buena opción son las estrategias lúdicas, ya que su incidencia es muy positiva porque se caracterizan por cimentar conocimientos a través del juego, y esto conlleva a que el estudiante se involucre y motive a conocer sobre su identidad personal, reconociendo y valorando sus tradiciones culturales.

9. Recomendaciones

- Al docente implementar estrategias lúdicas para fomentar las tradiciones culturales propias de su región con la finalidad de que los estudiantes logren reconocer su identidad cultural y de esa manera dar a conocer las tradiciones y costumbres de su localidad.
- Al docente dar el direccionamiento necesario para fomentar e incrementar un aprendizaje basado en educación y tradición cultural, priorizando en la enseñanza de las lenguas nativas del Ecuador y sobre todo el origen y la enseñanza del idioma Kichwa, con el fin de que sus estudiantes logren aprender parte de su historia y valoricen su identidad cultural.
- A docentes y padres de familia supervisar las actividades que los estudiantes realizan y pasar un tiempo de calidad indicando que aparte de las redes sociales y juegos en línea hay otras alternativas divertidas que se pueden realizar, como actividades artísticas en donde se fusionen la práctica de los juegos y danzas tradicionales, enfocados a la historia y las características propias de su localidad.
- A los directivos y planta docente establecer mesas de diálogo y de capacitación continua en temas de tradiciones e identidad cultural, enfocados a conocer y rescatar las raíces de nuestro país mediante la implementación de metodologías acertadas y lúdicas para el aprendizaje de sus alumnos.
- A los docentes contar con una guía de estrategias lúdicas las cuales sean integradas a la planificación de clase, y de manera creativa se trabaje arduamente el aprendizaje intercultural en el cual se rescaten los valores y la identidad cultural de su región y país.

10. Referencias Bibliográficas

- ARTEAGA, E. (2017). *Buen Vivir. Definición crítica e implicación*. <https://n9.cl/zylnh>
- Barreiro, J. (2017). *El juego hoy disciplinas temas y problemas* (Vol. 6). <https://n9.cl/jgedo>
- Borja, M. F. (2007). Importancia de la expresión dramática en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas. <https://n9.cl/6rlet8>
- Cañizares. (2008). *Estrategias Lúdicas para la integración social de los alumnos con problemas de aprendizaje*. <https://n9.cl/pyp1f>
- CONEVIT. (2018). *Mi comunidad. Cursosinea*. <https://n9.cl/4dvt>
- Dinello, R. (2011). *El juego como herramienta para la enseñanza aprendizaje. El juego como herramienta* (Vol. 10). <https://n9.cl/wq3ug>
- Ecológica Verde. (2022). *Cuáles son las regiones naturales del Ecuador*. <https://n9.cl/m3nvf>
- El telegrafo. (2020). *Saberes ancestrales lo que se sabe y se siente desde siempre*. <https://n9.cl/ub8oq>
- El Telégrafo. (2022, junio). *La Unesco estima que actualmente cada 15 días se extingue una lengua*. 1. <https://n9.cl/rk9un>
- Equipo Editorial. (2022, marzo 7). *Los 5 bailes más típicos de la región amazónica*. 1. <https://n9.cl/flacso>
- educación. (2020). LENGUAS. <https://n9.cl/l5zip9>
- Fullan, M. (2002). *El significado del cambio educativo un cuarto de siglo de aprendizaje*. <https://n9.cl/3y8df> (Vol. 6).
- Garcés, F. (2020, septiembre). *Las comunidades virtuales del quichua ecuatoriano: revalorizando la lengua en un espacio apropiado*. 9-19. <https://n9.cl/rv08z>
- García, F., & Domenech, F. (1997, ENERO). *Motivación Aprendizaje y rendimiento escolar*. REME. <https://n9.cl/h5qb3>
- González, A. (2018). *El Reto de la Identidad para la educación*. <https://n9.cl/cg5r0>
- Grimson, A. (2011). *Los Límites de la Cultura. Siglo XXI*. <https://n9.cl/e5ucu>
- Guerrero, R. (2014). *Estrategias Lúdicas: Herramienta de innovación en el desarrollo de las actividades*. (REDHECS ed.). <https://n9.cl/co8vb>
- Haboud, M. (2022). *Ecuador y sus Regiones. Oralidad Modernidad*. <https://n9.cl/3023b>
- Hernández, G. (2005). *Estrategias Docentes para un aprendizaje significativo*. Editores, S.A de C.V. <https://n9.cl/9nstel>
- Jiménez, M. (n.d.). *Una forma divertida de educar*. Palabra S.A ed.
- Lema, P., & Morejón, M. (2020). *Actividades lúdicas como recursos para revitalizar los saberes*. <https://n9.cl/dcq2i>
- Ley Orgánica de Educación Intercultural. (2017). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*.

Quito DM. <https://n9.cl/1fo3>

Macías, R. (2012). *El trabajo sociocultural comunitario, fundamentos epistemológicos, metodológicos y prácticos para su realización*. Eumet.net. <https://n9.cl/v2085>

Martínez, C. (2013). *Bandura y la Teoría del Aprendizaje Social*. <https://n9.cl/rw11>

Meneses, M., & Monge, M. (2001). *El juego en los niños. Enfoque teórico*. <https://n9.cl/7falo>

Pastaza, T. (2021). Fiestas Indígenas. 3. <https://n9.cl/aqcgt>

REAL DREAMS ECUADOR. (2021). *9 Comidas y Bebidas típicas más extravagantes del SOY SNTE*. (2019, 10 31). *Tradiciones en la escuela: Su importancia y utilidad en el aula. Saber más*. Retrieved 10, 2022, from <https://n9.cl/i31fs>

UNESCO. (n.d.). Tradiciones y expresiones orales, incluido el idioma como vehículo del patrimonio cultural inmaterial. *Patrimonio Cultural Inmaterial*, 2. <https://n9.cl/tjno4>
<https://ich.unesco.org/es/tradiciones-y-expresiones-orales-00053>

Unidad Educativa Tomas Moro. (2016). Ecuador: país intercultural & plurinacional. *Foros ecuator*. <https://n9.cl/4u85y>

11. Anexos

Anexo 1: Propuesta.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN BÁSICA

**PROPUESTA BASADA EN ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA FOMENTAR LAS
TRADICIONES CULTURALES EN ESTUDIANTES DE BÁSICA MEDIA DE LA
UNIDAD EDUCATIVA “REPÚBLICA DE FRANCIA”**

AUTOR/A:

Marisol de los Ángeles Briceño Martínez Loja – Ecuador

2022

PROPUESTA

1. **TEMA:** “Rescatando nuestras tradiciones”
2. **DIRIGIDO A:** Al personal docente
3. **DURACIÓN:** 5 días
4. **LUGAR:** Unidad Educativa “República de Francia”
5. **RESPONSABLE:** Lcda. Marisol Briceño
6. **LÍNEA DE INVESTIGACIÓN DE LA MAESTRÍA:** Fundamentos, características, estrategias y experiencias de la aplicación de los modelos inclusivos e interculturales.
7. **OBJETIVOS.**

GENERAL:

- Elaborar una guía con estrategias lúdicas que permitan a los docentes fomentar las tradiciones culturales en estudiantes de Básica Media de la Unidad Educativa República de Francia.

ESPECÍFICOS:

- Identificar actividades estratégicas acertadas que conlleven a incrementar el aprendizaje intercultural del alumnado.
- Validar la información y elaborar una guía de formación docente encaminado a la aplicación de estrategias lúdicas basadas en tradiciones culturales.
- Socializar con la planta docente de la unidad educativa “República de Francia”, la guía con las estrategias lúdicas sugeridas para que sean puestas en práctica en el proceso de enseñanza intercultural.

8. CONTENIDOS:

Estrategias Lúdicas:

Las estrategias lúdicas son actividades que incluyen juegos educativos, dinámicas de grupo, empleo de dramas, juegos de mesa, etc. Estas herramientas son utilizadas por los docentes para reforzar los aprendizajes, conocimientos y competencias de los alumnos dentro o fuera del aula, “Son instrumentos con cuya ayuda se potencian las actividades de aprendizaje y solución de problemas” (Hernández, 2005 p. 234).

“Las estrategias de aprendizaje permiten que alumnos con mayor o menor capacidad intelectual puedan lograr por igual un mismo objetivo”. (Sánchez, 2009, p. 14). Por tanto la labor del profesor es llegar a ser mediador del conocimiento y propiciar en sus alumnos el desarrollo de sus propias estrategias y habilidades.

Dentro de todo proceso educativo existen diversos mecanismos y estrategias que ayudan

a los niños para facilitar sus actividades de tipo escolar; es ahí en donde las actividades lúdicas toman forma y son importantes; pues conducen al niño no sólo al progreso intelectual sino también al desarrollo de sus capacidades creativas, motrices y sobre todo perceptivas, propiciando a que el niño sienta y piense en base a lo que aprende en su entorno. (Sarmiento & Arrieta, 2010, p. 22).

Tradiciones Culturales:

“La tradición cultural es la expresión de una actividad que se ha repetido de generación en generación, y expresa un tipo específico de actividad acompañada de un vocabulario determinado, expresiones corporales, vestuario específico de un escenario participativo.” (Macías, 2012 p. 7).

“Las tradiciones y expresiones orales como proverbios, adivinanzas, cuentos, canciones infantiles, leyendas, mitos, cantos y poemas épicos, sortilegios, plegarias, salmodias, canciones sirven para transmitir conocimientos, valores culturales y sociales, y una memoria colectiva”. (Organización de Naciones Unidas para la educación, la ciencia y la cultura, 2021, p.1)

9. METODOLOGÍA:

La metodología aplicada se enfocara en desarrollar en los docentes de la Unidad Educativa “República de Francia” actividades que vayan direccionadas a despertar la curiosidad en el alumnado en temas de tradición e identidad cultural, que los involucre de una forma natural a la consolidación de un aprendizaje significativo dentro de este contexto;

Y en donde se abordará temáticas y tareas encaminadas a: identidad cultural, tradiciones y costumbres de su entorno, lenguas del Ecuador, bailes tradicionales, etc. Para ello se establecerán a su vez actividades que serán evaluadas a través de material lúdico como: canciones, mapas, adivinanzas, hojas con instrucciones, dibujos, juegos y rondas tradicionales.

10. RECURSOS:

Se utilizaran diferentes tipos de recursos necesarios para ser empleados en el proceso práctico y metodológico.

- Cuentos
- Mapas del Ecuador
- Láminas de trajes típicos del Ecuador
- Recetario de las Comidas típicas de su Región
- Canciones
- Compilación de música referente a las danzas de la localidad
- Texto Instructivo sobre Juegos Tradicionales

- Hojas impresas, lápices, pinturas, témperas, etc

11. EVALUACIÓN:

Se realizará una evaluación al término de los cinco días de las actividades en la cual contendrá preguntas basadas en las temáticas abordadas y también preguntas referentes a su participación como docente en el desarrollo de actividades aplicadas a sus alumnos.

12. BIBLIOGRAFÍA DE LA PROPUESTA

Hernández, G. (2005). *Estrategias Docentes para un aprendizaje significativo*. Editores, S.A de C.V. <https://n9.cl/9nstel>

Sánchez Benítez, G. (2022). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3708153>

Sánchez Benítez, G. (2009) <https://kdoce.cl/estrategias-aprendizaje-aula/>

.Macías, R. (2012). *El trabajo sociocultural comunitario. Fundamentos epistemológicos, metodológicos y prácticos para su realización*. <https://n9.cl/v2085>

13. ANEXOS

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN

DÍA	OBJETIVOS	ACTIVIDAD	TIEMPO	RECURSOS	METODOLOGÍA	EVALUACIÓN
Día 1	Socializar la guía con estrategias lúdicas para fomentar las tradiciones culturales. Desarrollar el aprendizaje sobre las diferentes lenguas del Ecuador y determinar el Idioma Quichua como una de las lenguas predominantes	Rondas de preguntas: Se activaran los conocimientos previos a través de preguntas como: · - ¿Conoces el término idioma? - ¿Sabe cuántas lenguas originarias existen en el Ecuador? - ¿Qué lengua en el Ecuador es considerada la segunda más importante después del español? - Se presentará en la pizarra el mapa del Ecuador en donde se localizan las lenguas predominantes en cada Región.	2 horas	Glosario de Términos · interculturales Mapa impreso en cartulina Plastilina Pinturas Tarjetas pequeñas rotuladas con las lenguas. Mapa del Ecuador.	Dinámicas Preguntas abiertas Láminas didácticas	Se presentará una hoja impresa con la plantilla del mapa del Ecuador, junto con los nombres de las lenguas originarias, donde los participantes deben colocar en la región que corresponde.

<p>Día 2 Determinar los platos típicos de cada región y valorar la gastronomía de su territorio.</p>	<p>Armando platos típicos del Ecuador</p> <p>Los participantes realizarán una lluvia de ideas referente al término “Gastronomía”</p> <p>Se estructuran preguntas tales como:</p> <p>¿Qué plato de comida es el preferido por cada uno de ellos?</p> <p>¿Conoces los platos típicos propios de tu región?</p> <p>¿Has preparado alguno de ellos?</p> <p>Se comentará el tema sobre “Platos Típicos del Ecuador” en donde se abordarán la gastronomía de las Regiones de nuestros territorios.</p> <p>A continuación, se solicitará a los docentes la selección de un plato típico en el que pongan en consideración la elaboración de su receta y un breve contexto de la región donde se prepara.</p>	<p>2 horas</p>	<p>Pizarra · Pinturas Tijeras Papel Cartulina Cartel Témperas Fomix, Materiales reciclados etc. Pliego de cartulina Papel crepe Pinturas Goma</p>	<p>Mapas · Conceptuales Lluvia de ideas · Tríptico</p>	<p>Se evaluará la asertividad al emplear palabras o términos que definan “Gastronomía”</p> <p>Se pedirá a los participantes que expongan la información del tríptico realizado por cada uno de ellos.</p> <p>se evaluarán a través de una lista de cotejo aspectos como:</p> <p>La preparación que el participante tiene para realizar la exposición.</p> <p>Utilización de recursos de apoyo en su exposición.</p> <p>El dominio que el participante tiene en el desarrollo del tema y el planteo de preguntas por parte del auditorio.</p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

DÍA	OBJETIVOS	ACTIVIDAD	TIEMPO	RECURSOS	METODOLOGÍA	EVALUACIÓN
		<p>Para lo cual se pedirá que toda la información obtenida, sea colocada en un tríptico.</p> <p>Adicionalmente a ello, se pedirá que los participantes representen el plato típico con material reciclado.</p> <p>Finalmente se lo expondrá en la clase.</p>				<p>Se evaluará el empleo de materiales para el plato típico en material reciclable.</p>

DÍA	OBJETIVOS	ACTIVIDAD	TIEMPO	RECURSOS	METODOLOGÍA	EVALUACIÓN
Día 3	Reconocer los bailes típicos de las regiones del Ecuador e identificar los de su provincia Zamora Chinchipe.	<p>Se preguntará a los docentes sobre ¿Qué bailes han practicado dentro y fuera de casa?</p> <p>Recordar “Sabías que”</p> <p>“Los bailes tradicionales de Ecuador hacen parte del patrimonio cultural de este hermoso y diverso país”</p> <p>En un pueblo, y en el caso de Ecuador, la amplia cantidad de bailes tradicionales evidencia la riqueza cultural de este territorio latinoamericano.</p>	2 horas	Grabadora Música de bailes tradicionales Botellas	Canciones Lluvia de ideas Preguntas	<p>Se evaluará la participación y la asertividad de los participantes en base a las preguntas realizadas durante el desarrollo de la actividad.</p> <p>Se ubicará a los participantes en un círculo en donde cada uno de ellos, pasará adelante y explicará el tipo de baile que han</p>

DÍA	OBJETIVOS	ACTIVIDAD	TIEMPO	RECURSOS	METODOLOGÍA	EVALUACIÓN
		<p>Se mostrará mediante un vídeo los diferentes tipos de bailes tradicionales del Ecuador.</p> <p>https://n9.cl/zfg44</p> <p>Se montarán pasos básicos del Baile “Danza de la Casería” propia de la Región del Oriente.</p> <p>Se armará un accesorio de baile que represente la “Danza de la Cacería” con material reciclado.</p> <p>Los participantes expondrán y mostrarán los pasos aprendidos en clase.</p>				<p>practicado dentro de su casa o comunidad.</p> <p>Se evaluará la atención de los participantes al ver el video referente a tipos de bailes tradicionales, en base a preguntas realizadas al final.</p> <p>Se verificará la interacción de las participantes en la ejecución de pasos y consignas del baile “Danza de la Cacería”</p> <p>Si el participante interactúa con el grupo que lo observa y responde sus interrogantes.</p> <p>Se evaluará si el docente participa en la confección del accesorio para el baile típico.</p>

<p>Día 4 Distinguir los juegos tradicionales de su país, de su región y practicarlos.</p>	<p>Se activarán los conocimientos previos de los presentes preguntando:</p> <p>¿Qué juegos practican dentro y fuera de la institución?</p> <p>¿Sus antepasados y familiares les han enseñado un juego para ser practicado?</p> <p>¿Saben la importancia de practicar y conocer los juegos tradicionales propios de la Región?</p> <p>Se les mostrará algunos juegos tradicionales que existen aún en la actualidad junto con instrumentos necesarios para practicar estos (cuerda, hulla, trompo, etc.)</p> <p>Los docentes seleccionarán uno de ellos, en un cartel escribirán las ideas, los pasos y las consignas para poder desarrollar el juego.</p>	<p>2 horas</p>	<p>Carteles Cuerdas Trompos Costales Canicas, Cartel Explicativo.</p>	<p>Material concreto Lluvia de ideas Preguntas abiertas</p>	<p>Se evaluará la participación y la asertividad de los participantes en base a las preguntas realizadas durante el desarrollo de la actividad.</p> <p>Se ubicará a los participantes en un círculo en donde cada uno de ellos, pasará adelante y explicará el juego tradicional seleccionado para ser expuesto.</p> <p>Se verificará si el participante interactúa con el grupo y suministra ideas sobre la ejecución de los juegos tradicionales.</p> <p>Se evaluará la elaboración del cartel por parte de los</p>
--------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Utilizará los materiales que se tenga a mano para recrear el juego y explicarles a sus compañeros.

Se formularán preguntas como: ¿Sus antepasados y familiares les han enseñado un juego para ser practicado?

Reflexionar sobre las siguientes interrogantes:

¿Saben la importancia de practicar y conocer los juegos tradicionales propios de la Región

Se les mostrará algunos juegos tradicionales que existen aún en la actualidad junto con instrumentos necesarios para practicar estos (cuerda, hulla, trompo, etc.)

Los docentes seleccionarán uno de ellos, en un cartel escribirán las ideas, los pasos y las consignas para poder desarrollar el juego.

Utilizará los materiales que se tenga a mano para recrear el juego y explicarles a sus compañeros.

participantes (presentación, contenido, consignas, organización de ideas, coherencia, cohesión, normas gramaticales, etc)

Se verificará la forma en que utilizan el material dado para la explicación del juego.

Día 5	Desarrollar la imaginación y el pensamiento reflexivo de los participantes mediante la elaboración de frases y ensayos cortos que hablen de la importancia de las tradiciones culturales.	<p>El docente elaborará un listado con palabras relacionadas a tradiciones culturales.</p> <p>Al azar cada participante con la palabra asignada elaborará una frase corta que motive e incentive al rescate de nuestra identidad.</p> <p>Escribirán dicha frase en un cartel lo adornarán con el material que guste y se ubicará en un lugar visible de su institución.</p>	2 horas	Cartulina Pinturas Esferos Lápices Cinta adhesiva	Organizador de ideas Lluvia de ideas	<p>Se evaluará la participación de los docentes al intervenir en la actividad.</p> <p>Se verificará la asertividad de las palabras que manifiesta el participante, para formar una frase motivacional.</p> <p>Se evaluará el correcto uso de las normas gramaticales y la coherencia al formular terminología intercultural.</p> <p>Se verificará el ingenio en la elaboración del cartel: color, presentación, diseño, etc.</p>
--------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------	------------------------------------------------------------	-----------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

ACTIVIDAD N. 1

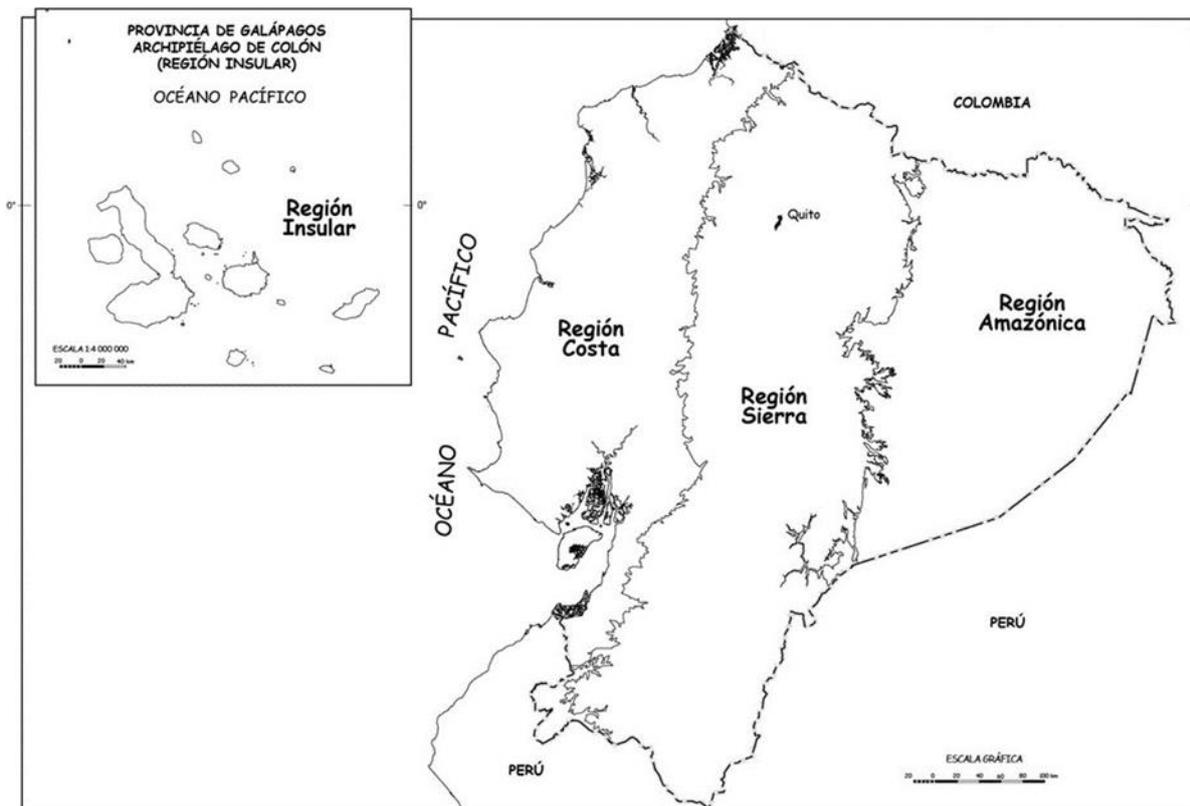
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Conociendo el País”

DIRIGIDO A: Docente de Nivel Media

OBJETIVO: Desarrollar el aprendizaje sobre las diferentes Lenguas del Ecuador y determinar el Idioma Kichwa como una de las lenguas predominantes

INSTRUCCIONES:

- Ubica las lenguas del Ecuador en el mapa que se presenta a continuación:
- Realiza la ubicación en base a la región a la que pertenece.
- Diferencia cada Región con material que se disponga a mano.
- Señala con rótulos donde se encuentra asentado el Idioma Kichwa



ACTIVIDAD N.2

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Elaborando mi plato tradicional

DIRIGIDO A: Docente de Nivel Media

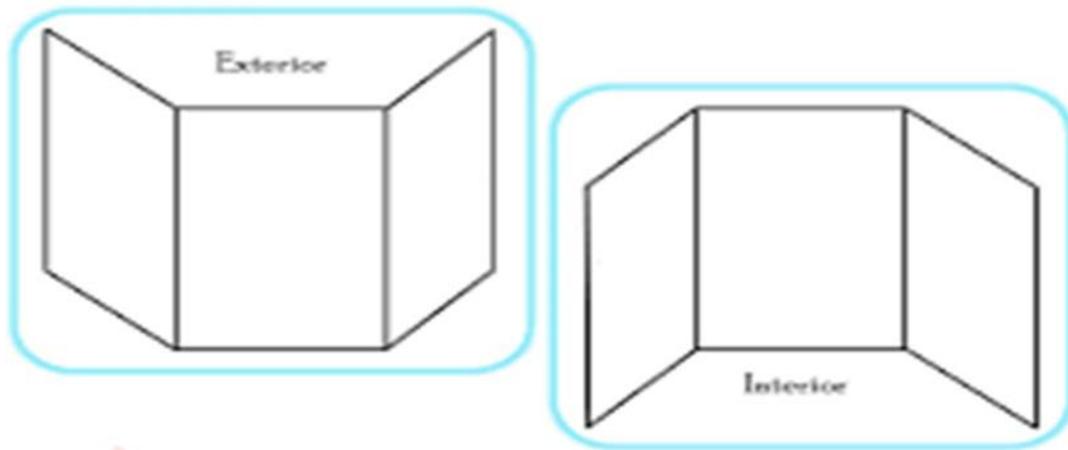
OBJETIVO: Determinar los platos típicos de cada región y valorar la gastronomía de su territorio.

INSTRUCCIONES:

- Con el material otorgado elaborar un tríptico del plato seleccionado:

- Incluir los ingredientes, pasos e historia del plato a elaborarse
- Utilizar con el material que se tenga a mano la elaboración personificada del plato típico seleccionado.

Ejemplo:



ACTIVIDAD N. 3

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Bailo mientras aprendo de mi Cultura”

DIRIGIDO A: Docente de Nivel Media

OBJETIVO: Reconocer los bailes típicos de las regiones del Ecuador e identificar los de su provincia Zamora Chinchipe.

INSTRUCCIONES:

- Visualizar el video referente a los bailes tradicionales.
- Participar y seguir las consignas de los pasos de baile propuesto.
- Elaborar un accesorio relacionado al “Tushuy Sacha Manda ” a través de las plantillas sugeridas.



Danza “Tushuy Sacha Manda”

ACTIVIDAD N. 4

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Explorando a través del Juego Tradicional”

DIRIGIDO A: Docente de Nivel Media

OBJETIVO: Distinguir los juegos tradicionales de su país, de su región y practicarlos

INSTRUCCIONES:

- Escuchar atentamente la temática sobre Juegos Tradicionales
- Seleccionar un juego tradicional
- Incluir en un cartel la información obtenida referente al juego seleccionado (pasos, consignas, historia, etc)
- Exponer el tema frente al grupo y utilizar material concreto para personificar el juego.

Ejemplo:



Anexo2. Certificación de traducción del resumen.



Unidad Educativa Fisco misional “Mercedes de Jesús Molina”

Loja, 7 de julio de 2022

Mgtr Paulina Granda

**DOCENTE DE INGLÉS DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL
“MERCEDES DE JESUS MOLINA”.**

A petición verbal de la parte interesada:

CERTIFICA

Que, la traducción del documento adjunto solicitado por la Sra. **MARISOL DE LOS ÁNGELES BRICEÑO MARTÍNEZ**, con cedula de ciudadanía No. **1103506729**, cuyo tema de investigación se titula: **Estrategias Lúdicas para fomentar las tradiciones culturales en estudiantes de Básica Media de la Unidad Educativa “República de Francia”**, ha sido realizada por Mgtr. Paulina Elizabeth Granda Jaramillo, docente de la Unidad Educativa “Mercedes de Jesús Molina”.

Esta es una traducción textual del documento adjunto, y el traductor es competente para realizar traducciones.

Lo certifico en honor a la verdad, facultando al portador del presente documento, hacer el uso legal pertinente.

Atentamente.-

**Mgtr. Paulina Granda
DOCENTE DE INGLÉS**

