





**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y**  
**TECNOLOGÍAS**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

**Título**

Actividades recreativas ancestrales para el desarrollo de la memoria en los niños de Inicial 2 de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Jaime Roldós Aguilera”, cantón Colta

**Trabajo de Titulación para optar al título de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial**

**Autora:**

Guanolema Chimbolema Clara Ines

**Tutor:**

Mgs. Miriam Paulina Peñafiel Rodríguez

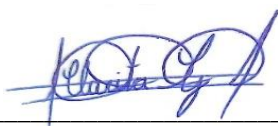
**Riobamba, Ecuador. 2023**

## DECLARATORIA DE AUTORÍA

Yo, **Clara Ines Guanolema Chimbolema**, con cédula de ciudadanía **0604511329**, autora del trabajo de investigación titulado: **“Actividades recreativas ancestrales para el desarrollo de la memoria en los niños de Inicial 2 de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Jaime Roldós Aguilera”, cantón Colta”**, certifico que la producción, ideas, opiniones, criterios, contenidos y conclusiones expuestas son de mí exclusiva responsabilidad.

Asimismo, cedo a la Universidad Nacional de Chimborazo, en forma no exclusiva, los derechos para su uso, comunicación pública, distribución, divulgación y/o reproducción total o parcial, por medio físico o digital; en esta cesión se entiende que el cesionario no podrá obtener beneficios económicos. La posible reclamación de terceros respecto de los derechos de autor (a) de la obra referida, será de mi entera responsabilidad; librando a la Universidad Nacional de Chimborazo de posibles obligaciones.

En Riobamba, 04 de marzo del 2014



---

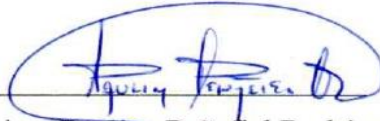
Clara Ines Guanolema Chimbolema

C.I: 0604511329

## DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

Quien suscribe, Mgs. Miriam Paulina Peñafiel Rodríguez, catedrático adscrito a la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías, por medio del presente documento certifico haber asesorado y revisado el desarrollo del trabajo de investigación titulado: “ACTIVIDADES RECREATIVAS ANCESTRALES PARA EL DESARROLLO DE LA MEMORIA EN LOS NIÑOS DE INICIAL 2 DE LA UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL BILINGÜE “JAIME ROLDÓS AGUILERA”, CANTÓN COLTA” bajo la autoría de Clara Ines Guanolema Chimbolema; por lo que se autoriza ejecutar los trámites legales para su sustentación.

Es todo cuanto informar en honor a la verdad; en Riobamba, a los 16 días del mes de enero de 2024.



Mgs. Miriam Paulina Peñafiel Rodríguez

C.I: 0602577132

## CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Grado para la evaluación del trabajo de investigación “ACTIVIDADES RECREATIVAS ANCESTRALES PARA EL DESARROLLO DE LA MEMORIA EN LOS NIÑOS DE INICIAL 2 DE LA UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL BILINGÜE “JAIME ROLDÓS AGUILERA”, CANTÓN COLTA”, presentado por Clara Ines Guanolema Chimbolema, con cédula de identidad número 0604511329, bajo la tutoría de Mgs. Miriam Paulina Peñafiel Rodríguez; certificamos que recomendamos la APROBACIÓN de este con fines de titulación. Previamente se ha evaluado el trabajo de investigación y escuchada la sustentación por parte de su autor; no teniendo más nada que observar.

De conformidad a la normativa aplicable firmamos, en Riobamba 04 de marzo de 2024.

Mgs. Luis Fernando Alvear Ortiz  
**Presidente del Tribunal de Grado**



---

Mgs. Virginia Barragán Erazo  
**Miembro del Tribunal de Grado**



---

Mgs. Tannia Alexandra Casanova Zamora  
**Miembro del Tribunal de Grado**



---

# CERTIFICADO ANTIPLAGIO




Dirección  
Académica  
VICERRECTORADO ACADÉMICO



## CERTIFICACIÓN

Que, **GUANOLEMA CHIMBOLEMA CLARA INES** con CC: **0604511329**, estudiante de la Carrera de **EDUCACIÓN INICIAL**, Facultad de **CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado **"ACTIVIDADES RECREATIVAS ANCESTRALES PARA EL DESARROLLO DE LA MEMORIA EN LOS NIÑOS DE INICIAL 2 DE LA UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL BILINGÜE "JAIME ROLDÓS AGUILERA", CANTÓN COLTA"**, cumple con el 2 %, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **SISTEMA TURNITIN**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 21 de febrero de 2024



Mgs. Peñafiel Rodríguez Miriam Paulina  
**TUTORA**

## **DEDICATORIA**

El presente trabajo de investigación está dedicado con mucho amor en primer lugar a Dios quien me ha dado vida, salud y sabiduría para continuar con mis estudios.

A mis padres Javier Guanolema y María Chimbolema cuyo amor y sacrificio han sido mi inspiración para alcanzar mis metas.

A mi hija Briana Mayte que desde el momento que llego a mi vida es mi luz y motivación constante para ser mejor persona.

A mis hermanos, compañeros de vida quienes me brindaron su apoyo moral para no rendirme ante las dificultades.

A mi pareja Edwin Lema por su amor y apoyo incondicional en los momentos difíciles de mi vida.

Los amo con todo mi corazón este logro es dedicado a ustedes, gracias por ser mi mayor fortaleza.

**Clara Ines Guanolema Chimbolema**

## **AGRADECIMIENTO**

En primer lugar, agradezco a Dios por ser mi guía y fortaleza durante esta etapa académica de mi vida. Un agradecimiento grato a mis padres por su esfuerzo, por confiar en mí y apoyarme en todo momento.

Agradezco a la Universidad Nacional de Chimborazo por recibirme y bríndame una educación de calidad.

Agradezco a la Mgs. Paulina Peñafiel por brindarme sus conocimientos, su paciencia y su tiempo para poder culminar el proyecto de investigación.

Agradezco a la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Jaime Roldós Aguilera por permitirme realizar el proyecto de investigación.

Agradezco a todos los docentes de mi carrera que me transmitieron las mejores enseñanzas en el ámbito profesional y personal.

Finalmente, agradezco a mis amigas y compañeras por compartir momentos inolvidables en este camino lleno de desafíos y triunfos que juntas hemos logrado superar.

**Clara Ines Guanolema Chimbolema**



# ÍNDICE GENERAL

**DECLARATORIA DE AUTORÍA**

**DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR**

**CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL**

**CERTIFICADO ANTIPLAGIO**

**DEDICATORIA**

**AGRADECIMIENTO**

**ÍNDICE GENERAL**

**ÍNDICE DE TABLAS**

**ÍNDICE DE GRÁFICOS**

**RESUMEN**

**ABSTRACT**

**CAPÍTULO I.....16**

**1. INTRODUCCIÓN .....16**

1.1 Antecedentes .....17

1.2 Planteamiento del problema.....18

1.3 Justificación .....18

1.4 Objetivos .....19

1.4.1 Objetivo General .....19

1.4.2 Objetivos específicos .....19

**CAPÍTULO II.....20**

**2. MARCO TEÓRICO.....20**

2.1 Actividades recreativas ancestrales .....20

2.1.1 Importancia de las actividades recreativas ancestrales .....20

2.1.2 Clasificación de las actividades recreativas .....21

2.1.2.1 Juegos tradicionales .....22

2.2 Desarrollo de la memoria .....22

2.2.1 Importancia del desarrollo de la memoria.....23

2.2.2 ¿Cómo funciona la memoria? .....24

2.2.3 Procesos de la memoria.....	25
2.2.4 Tipos de memoria.....	25
2.2.5 Importancia de usar actividades recreativas para desarrollar la memoria en los niños de inicial.....	25
<b>CAPÍTULO III .....</b>	<b>27</b>
<b>3. METODOLOGÍA.....</b>	<b>27</b>
3.1 Enfoque de la Investigación .....	27
3.2. Diseño de la investigación.....	27
3.2.1 Tipo de investigación .....	27
3.2.2 Nivel de Investigación.....	27
3.3 Población y Muestra .....	27
3.3.1 Población.....	27
3.3.2 Muestra .....	28
3.4 Técnicas e Instrumentos .....	28
3.4.1 Técnicas .....	28
3.4.2 Instrumentos.....	28
3.5 Procedimiento para la recolección de datos .....	28
<b>CAPÍTULO IV.....</b>	<b>29</b>
<b>4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....</b>	<b>29</b>
4.1 Resultados .....	29
4.2 Discusión.....	38
<b>CAPÍTULO V .....</b>	<b>40</b>
<b>5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....</b>	<b>40</b>
5.1 Conclusiones .....	40
5.2 Recomendaciones.....	40
<b>CAPÍTULO VI.....</b>	<b>41</b>
<b>6. PROPUESTA .....</b>	<b>41</b>
Tema: Agua de limón.....	41
Tema: Las escondidas .....	42
Tema: La rueda o el aro.....	42
Tema: La rayuela.....	43

<b>BIBLIOGRAFÍA</b> .....	<b>44</b>
<b>ANEXOS</b> .....	<b>46</b>

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1.</b> Población y muestra.....	27
<b>Tabla 2.</b> Participa en las actividades recreativas de la institución. ....	29
<b>Tabla 3.</b> El niño práctica los juegos tradicionales en su tiempo libre.....	30
<b>Tabla 4.</b> Interactúa con sus compañeros en el juego “Las escondidas”.....	31
<b>Tabla 5.</b> Respeta las reglas de los juegos tradicionales. ....	31
<b>Tabla 6.</b> Disfruta cuando participa en las actividades recreativas. ....	32
<b>Tabla 7.</b> Atiende y ejecuta las actividades. ....	33
<b>Tabla 8.</b> Desarrolla la creatividad e imaginación cuando juega “La rueda o el aro”. ....	34
<b>Tabla 9.</b> Memoriza y repite la canción de “Agua de limón”. ....	35
<b>Tabla 10.</b> El niño recuerda fácilmente el proceso de los juegos.....	36
<b>Tabla 11.</b> El juego tradicional la rayuela estimula la memoria a largo plazo.....	37

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

<b>Gráfico 1.</b> Participa en las actividades recreativas ancestrales de la institución. ....	29
<b>Gráfico 2.</b> El niño práctica los juegos tradicionales en su tiempo libre. ....	30
<b>Gráfico 3.</b> Interactúa con sus compañeros en el juego "Las escondidas". ....	31
<b>Gráfico 4.</b> Respeta las reglas de los juegos tradicionales. ....	32
<b>Gráfico 5.</b> Disfruta cuando participa en las actividades recreativas. ....	33
<b>Gráfico 6.</b> Atiende y ejecuta las actividades. ....	33
<b>Gráfico 7.</b> Desarrolla la creatividad e imaginación cuando juega "La rueda o el aro" ....	34
<b>Gráfico 8.</b> Memoriza y repite la canción de "Agua de limón". ....	35
<b>Gráfico 9.</b> El niño recuerda fácilmente el proceso de los juegos. ....	36
<b>Gráfico 10.</b> El juego tradicional la rayuela estimula la memoria a largo plazo. ....	37
<b>Gráfico 11.</b> Juego agua de limón. ....	41
<b>Gráfico 12.</b> Las escondidas. ....	42
<b>Gráfico 13.</b> La rueda o el aro. ....	42
<b>Gráfico 14.</b> La rayuela. ....	43

## RESUMEN

El presente proyecto de investigación aborda el objetivo general, determinar cómo las Actividades recreativas ancestrales ayudan al desarrollo de la memoria en los niños de Inicial 2 de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Jaime Roldós Aguilera”, cantón Colta, ya que las actividades recreativas ayudan a fomentar la participación, distracción, goce y entretenimiento, además estimula, la atención, concentración y retención de la memoria. El enfoque de la investigación fue mixto, el diseño fue no experimental, de manera transversal puesto que las variables no se manipularon, de tipo bibliográfico y el nivel descriptivo. Se trabajó con toda la población de 16 niños del nivel inicial 2 puesto que no fue extensa, para la recolección de datos se utilizó la técnica de observación a través del instrumento la ficha de observación. Los resultados obtenidos permitieron la tabulación, el análisis e interpretación de la misma para llegar a determinar las respectivas conclusiones y recomendaciones. A través, de la investigación bibliográfica se concluye que las actividades recreativas ancestrales permiten estimular la memoria al momento que el infante retiene, organiza y recuerda la información, por ello se propuso varios juegos ancestrales que permitan el correcto proceso y funcionamiento de la memoria para lograr un aprendizaje significativo que permanecerá a lo largo de su vida.

**Palabras claves:** Recreación, Ancestral, Juegos Tradicionales, Memoria, Atención.

## ABSTRACT

The present research project addresses the general objective, to determine how ancestral recreational activities help the development of memory in children of Initial 2 of the Bilingual Intercultural Educational Unit "Jaime Roldós Aguilera", Colta canton, since recreational activities help to promote participation, distraction, enjoyment, and entertainment, in addition to stimulating, attention, concentration and memory retention. The approach of the research was mixed, the design was non-experimental, cross-sectional since the variables were not manipulated, bibliographic type and descriptive level. We worked with the entire population of 16 children of initial level 2 since it was not extensive, for data collection the observation technique was used through the instrument the observation sheet. The results obtained allowed the tabulation, analysis, and interpretation of the same to determine the respective conclusions and recommendations. Through the bibliographic research, to conclude ancestral recreational activities stimulate memory at the time that the infant retains, organizes, and remembers information, several ancestral games were proposed that allow the correct process and functioning of memory to achieve a significant learning that will remain throughout his life.

**Keywords:** Recreation, Ancestral, Traditional Games, Memory, Attention.



Reviewed by:

Mgs. Sofia Freire Carrillo

**ENGLISH PROFESSOR**

C.C. 0604257881

# CAPÍTULO I

## 1. INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación tiene como temática las actividades recreativas ancestrales para el desarrollo de la memoria en los niños de Inicial 2 de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Jaime Roldós Aguilera”, cantón Colta, desde la línea de investigación Ciencias de la Educación y Formación Profesional/No Profesional.

En los últimos años se ha observado el mal uso del tiempo libre y la falta de interés por no practicar actividades recreativas, los cuales generan entretenimiento y cumplen un papel importante en el desarrollo de la memoria. La investigación tiene como objetivo determinar cómo las actividades recreativas ancestrales ayudan al desarrollo de la memoria en los niños. Las actividades recreativas abarcan variedad de tareas y contextos dependiendo de las preferencias y necesidades del niño que le generen placer y distracción.

En este trabajo de investigación se dará a conocer la importancia de implementar actividades recreativas ancestrales en el nivel inicial, las actividades recreativas involucran el uso de la memoria, la atención, la realización de tareas cotidianas, recordar experiencias significativas y la resolución de problemas.

La investigación se ha desarrollado a través del siguiente contenido.

**Capítulo I**, comprende la introducción la cual determina los antecedentes del tema, el planteamiento del problema, la justificación, el objetivo general y los objetivos específicos.

**Capítulo II**, se encuentra el marco teórico que consta los antecedentes investigativos, también los argumentos de las dos variables de la investigación.

**Capítulo III**, consta de la metodología en lo cual se señala el enfoque, el diseño, el tipo de investigación, el nivel de investigación, la población, la muestra y las técnicas e instrumentos para el procedimiento de recolección de datos.

**Capítulo IV**, se presenta los resultados y la discusión de la investigación, conteniendo las tablas y gráficos estadísticos.

**Capítulo V**, incluye propuestas de actividades recreativas tales como los juegos tradicionales, que los docentes podrán utilizar para estimular el desarrollo de la memoria

**Capítulo VI**, contiene las conclusiones y recomendaciones de la investigación.

Finalmente, se presenta las referencias bibliográficas y los anexos de la investigación.



## 1.1 Antecedentes

Al realizar las indagaciones bibliográficas se consideraron varios documentos de repositorios universitarios.

Colcha, J. (2019) presentó una tesis de la Universidad Nacional de Chimborazo, titulada “Actividades recreativas para el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los niños y niñas de inicial 2 de la unidad educativa “Vigotsky” Riobamba, Chimborazo, período 2018-2019”, el cual presenta la importancia del uso de las actividades recreativas donde el juego permite generar conocimientos, movimientos y habilidades desde la etapa infantil. Como resultado mediante la ficha de observación se obtuvo que los docentes no utilizan actividades que estimulen el desarrollo motriz grueso por ello, se propone actividades recreativas que fomentan la participación y renovación de las capacidades físicas, intelectuales y evolutivas de los niños y niñas. (Márquez, 2003)

También se encontró la tesis de la Universidad de Popayán con el tema: Recuperación de la práctica de los juegos ancestrales en la comunidad del barrio San José, en el Municipio de Timbiquí, Cauca, elaborado por Arcos & Vásquez, (2020) el estudio permitió conocer sobre los fenómenos que intervienen en la comunidad afrodescendiente para el aprovechamiento del tiempo libre, los grupos armados han generado violencia e inseguridad en la zona lo que ha generado temor en los padres, por ende, no permiten que los niños practiquen juegos y deportes al aire libre. Por esa razón, se propone juegos tradicionales relacionadas con sus capacidades sociales, corporales y cognitivas que permitan recuperar las tradiciones, costumbres y valores de la comunidad.

Por otro lado, Campoverde (2022) en la tesis previa a la obtención del título de Psicóloga Educativa con el tema “La gamificación como herramienta para el desarrollo de atención y memoria en niños con discapacidad visual. Elaboración de un recurso didáctico dirigido a docentes, Ambato, año 2022.”. Demuestra que el uso de la gamificación al inicio de clase genera interés en los niños al momento que mantiene la atención, consolidación y captan la información emitida, creando redes neuronales y circuitos cerebrales estables que favorecen el proceso de aprendizaje y el desarrollo de la memoria. (Syka & Merzenich, 2005). Como resultado de la investigación se obtuvo que varios docentes no conocen sobre el uso de la gamificación con niños con discapacidad visual los cuales presentan niveles más bajos de atención. Por consiguiente, se propone aplicar actividades multisensoriales como materiales tridimensionales, rompecabezas y juegos tecnológicos adaptadas a las necesidades del infante para desarrollar las habilidades básicas.

Finalmente en la investigación realizada por Freire (2022) titulado “Juegos de percepción en el desarrollo de la memoria visual en niños del nivel inicial”, publicada por la Universidad Técnica de Ambato, demuestra que la memoria puede guardar información a corto plazo y largo plazo dependiendo de la atención que presente el niño al momento de adquirir nuevos conocimientos. La investigación tiene un enfoque cualitativo obteniendo como resultado que los docentes utilizan materiales del medio para llamar la atención de los niños. Además, se

propone juegos de percepción con el propósito de estimular la memoria visual a través de los sentidos proporcionando un aprendizaje más interactivo, divertido y motivacional.

## **1.2 Planteamiento del problema**

A nivel mundial, las actividades recreativas son fundamentales en el desarrollo de habilidades, motoras, cognitivas y sociales. En la actualidad las personas han optado por usar su tiempo libre para entretenerse con otras actividades modernas como los videos juegos, redes sociales, juegos en línea, entre otros, lo que produce problemas de salud física y mental. Además, la falta de comunicación sobre las tradiciones y costumbres a las futuras generaciones ha provocado la pérdida de la identidad cultural y el correcto desarrollo integral de los niños.

En el Ecuador existen diferentes entidades que promueven la práctica de actividades recreativas, deportivas y físicas en las instituciones educativas mediante la Educación Física, pero la falta de interés y el desconocimiento de las actividades recreativas ancestrales en los padres, docentes y cuidadores genera el mal uso del tiempo libre. La actividad al aire libre se ha visto remplazada por la tecnología, los niños ya saben manejar aparatos tecnológicos evitando la interacción social y el desarrollo de la memoria.

En la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Jaime Roldós Aguilera”, cantón Colta, se ha observado la falta de práctica de actividades ancestrales ya sea sus tiempos libres o como momento de motivación durante la jornada, ya no practican los juegos tradicionales como las cogidas, la rayuela, las canicas, las escondidas, carrera de ensacados, los trompos, las escondidas, entre otros. Se están desapareciendo las actividades recreativas ancestrales por diversos factores, como la falta de conocimiento cultural, falta de interés y de práctica, lo que impide un desarrollo cognitivo y motriz adecuado. Como menciona Candela & Benavides, (2020) la actividad recreativa es un medio de insertar a los niños a relacionarse con el medio, con sus pares, entender las normas de la sociedad enfocado al desarrollo cognitivo, socio afectivo, corporal y ética. Por ello, se pretende fomentar el uso de los juegos tradicionales en el nivel inicial para estimular la memoria del niño de manera lúdica y significativa.

## **1.3 Justificación**

La presente investigación busca promover el uso de las actividades recreativas ancestrales para el desarrollo de la memoria en los niños de Inicial 2, porque la falta de conocimiento, interés, y el mal uso del tiempo libre en otras actividades innovadoras han provocado el sedentarismo y la pérdida cultural que los representa. Por esta razón esta investigación se realiza para brindar información sobre cómo las actividades recreativas ancestrales ofrecen diversión, motivación y relajamiento.

La Organización Mundial de la Salud manifiesta que para combatir el sedentarismo se debe practicar la recreación e incentivar el uso correcto del tiempo libre desde edades tempranas ya que la tecnología aísla y no ayuda en el desarrollo intelectual y físico. La recreación crea espacios de entretenimiento, diversión, organización y aprendizaje entre un grupo de personas.

El juego es la actividad más usada con los niños para recrear y aprender, existe varias actividades recreativas dentro y fuera del aula como, por ejemplo, caminar, contemplar la naturaleza, o realizar un deporte. También estimula el desarrollo la memoria, atención, concentración y la resolución de problemas, como menciona Muñoz (2016) citado en Cepeda (2023) los juegos tradicionales son importantes en el desarrollo integral de los niños abordando aspectos cognitivos, emocionales, afectivos y psicológicos contribuyendo al proceso de enseñanza-aprendizaje.

La investigación es factible por la accesibilidad del lugar, se dispone con el apoyo de las autoridades, los padres de familia y los niños de la Unidad Educativa, se cuenta con el tiempo y los recursos necesarios para la investigación. El impacto que presenta la investigación es positivo porque mediante el juego socializará, generará emociones, sus sentidos se activarán al momento de recibir la información del exterior y desarrolla su identidad cultural transmitida de sus antepasados.

Los principales beneficiarios son los niños de Inicial 2 de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Jaime Roldós Aguilera”, cantón Colta y de forma indirecta los padres, docentes y la comunidad se beneficiarán porque la información expuesta será útil para la aplicación de los juegos tradicionales propuestos enfocados en los intereses y capacidades individuales de los niños, las actividades se podrán usar dentro o fuera del aula para estimular la memoria porque al cambiar de actividad el cerebro cansado restaura su energía, además fortalecerá los valores y los lazos culturales.

## **1.4 Objetivos**

### **1.4.1 Objetivo General**

- Determinar cómo las actividades recreativas ancestrales ayudan al desarrollo de la memoria en los niños de Inicial 2 de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Jaime Roldós Aguilera”, cantón Colta.

### **1.4.2 Objetivos específicos**

- Realizar una revisión bibliográfica sobre las actividades recreativas ancestrales y el desarrollo de la memoria en los niños de Inicial 2.
- Identificar las actividades recreativas ancestrales más relevantes para el desarrollo de la memoria.
- Proponer actividades recreativas mediante los juegos tradicionales para estimular el desarrollo de la memoria en los niños de Inicial 2.

## CAPÍTULO II

### 2. MARCO TEÓRICO

#### 2.1 Actividades recreativas ancestrales

Para empezar, la expresión actividad hace referencia a la agrupación de operaciones o tareas propias de un individuo (RAE, 2022). Como se menciona una actividad puede ser las tareas diarias que se realizan en el hogar o en el trabajo como leer, correr, bailar, escribir o resolver un problema, las actividades pueden ser recreativas, educativas, culturales, entre otros.

En segundo lugar, la recreación se define como “cualquier forma de experiencia o actividades a que se dedica un individuo para el goce personal y la satisfacción que le produce directamente” (Rodríguez & A, 2003, pág. 10). La actividad recreativa es fundamental en la etapa de la infancia puesto que el juego es un recurso educativo que genera regocijo. (Gómez & Molano, 2015) Es decir en la infancia el juego es una actividad recreativa que genera entretenimiento y contribuye en la adquisición de conocimientos en la vida profesional y personal.

Mientras que la palabra ancestral significa antigua esto se asocia a la herencia tangible o intangible de nuestros orígenes que se va transmitiendo de generación en generación de acuerdo a su contexto territorial y cultural. (Finanzas, 2010). Dicho de otro modo, lo ancestral se relaciona con los antepasados, las costumbres, tradiciones o conocimientos transmitidos de nuestros tatarabuelos, abuelos o padres que se mantienen dentro de una comunidad. Lo tangible hace referencia a lo que se puede tocar como monumentos, fotografías, libros, vestuario, entre otros, mientras que lo intangible se refiere a lo abstracto, lo que no se puede tocar como puede ser los valores, tradiciones y costumbres.

A efectos de esta investigación se define que las actividades recreativas ancestrales son tareas ligadas a las costumbres y tradiciones de un pueblo, existen variedad de actividades recreativas en la cual, los juegos tradicionales son “aquellos juegos que, desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia” Guerrero, 2015 citado en (Arcos & Vásquez, 2020, pág. 29). Es decir, los juegos tradicionales han sufrido varios cambios ya sea por la zona en la que viven o se adaptada a la necesidad de los niños, lo principal es que los padres o maestros enseñen sus tradiciones para desarrollar una identidad cultural en el niño.

La recreación fomenta la participación individual o colectiva ya sea, en ambientes cerrados o al aire libre. El individuo puede seleccionar las actividades de acuerdo a sus intereses, gustos y capacidades, existen actividades artísticas, actividades deportivas, los juegos, etc. Asimismo, el juego es una actividad que se da de forma natural en la etapa infantil, generando espacios de aprendizaje de forma divertida, así el niño podrá desarrollar sus habilidades motoras, sociales y cognitivas. (Fuentes & Bestard, 2021)

##### 2.1.1 Importancia de las actividades recreativas ancestrales

Las actividades recreativas ancestrales son importantes en la sociedad porque ayudan a mantener las costumbres, tradiciones y valores como la solidaridad, la identidad personal, la integración social, el compañerismo y la cooperación. (Ramirez & Orrala, 2022)

Las actividades recreativas ayudan en lo personal al bienestar físico, socio psicológico, cognitivo y espiritual. (Salazar-Salas, 2007) citado en EmásF, (2016).

- **Bienestar físico**  
Mejora la condición física al practicar un deporte  
Reduce el riesgo de enfermedades como la obesidad
- **Bienestar socio psicológico**  
Fomentan la socialización al momento de interactuar con familiares y amigos.  
Ayuda al desarrollo de habilidades sociales como el trabajo en equipo  
Promueve la práctica de actividades propias.
- **Bienestar cognitivo**  
Estimulan la memoria mejorando la atención y concentración.  
Se puede adquirir nuevas habilidades y conocimientos.  
Reduce el estrés, depresión y ansiedad.  
Estimula la creatividad e imaginación.
- **Bienestar espiritual**  
Produce sensación de bienestar  
Algunas actividades pueden tener un significado espiritual lo que ayuda a conectar con su espiritualidad.  
Fomentan la conexión con la naturaleza lo que, promueve el respeto y el cuidado al medio ambiente.

### 2.1.2 Clasificación de las actividades recreativas

Las actividades recreativas pueden clasificarse de diversas maneras, según Sánchez propone la siguiente clasificación (Razo, 2017).

- **Actividades deportivas-recreativas.** - estas actividades son de carácter físico y deportivo, brindan entretenimiento, participación colectiva, beneficios físicos y mentales. Por ejemplo, el fútbol, baloncesto, voleibol, deportes extremos, juegos de mesa, entre otros.
- **Actividades al aire libre.** – se realizan en espacios abiertos como la naturaleza, parques, playas, bosques entre otros, con el fin de recrear en el exterior ya sea por el espacio amplio o disfrutar el aire fresco. Por ejemplo, camping, excursiones, cometas, discos voladores, ciclo paseo, senderismo y pesca.

- **Actividades de creación artística y cultural.** – son aquellas que involucran la expresión creativa del arte y la cultura como la pintura, la música, la literatura. La danza, el cine, la fotografía, entre otros.
- **Actividades lúdicas.** - Para entender de manera más sencilla entrare a tratar sobre las actividades lúdicas ya que se relaciona al juego. Según Blanco, 2009 citado por (Palan, 2022) el juego es una actividad con un fin y un tiempo determinado en el cual se debe usar un ambiente adecuado para generar emociones positivas en el niño. Es decir, el lugar donde realizaremos será muy importante para realizar los juegos con el objetivo de producir diversión y placer. Por ello, el juego recreativo es un medio para practicar actividades al aire libre ya sea individual o en grupo, se clasifican en: juegos populares, juegos autóctonos y juegos tradicionales.

### 2.1.2.1 Juegos tradicionales

Los juegos tradicionales son actividades recreativas o lúdicas que han sido transmitidas de generación en generación dentro de una comunidad. También son una herramienta en el ámbito educativo para enseñar sobre nuestros antepasados y que queden en su memoria así ellos podrán transmitir a las siguientes generaciones.

De acuerdo con Yagüe, 2002, p.30 “Nuestros juegos, (...) constituyen un auténtico patrimonio cultural. Son expresión de una manera de vivir, de actuar, de entrar en contacto con el medio y de poder comunicarse con los demás” citado en (Arcos & Vásquez, 2020). Así pues, estos juegos no solo son formas de entretenimiento, sino que transmiten los valores culturales de nuestros antepasados, estos ayudan a crear la identidad personal y social de un pueblo.

Según Cabello afirma que los juegos tradicionales se clasifican según el entorno y los participantes:

- **Con objetos:** Saltar la cuerda, carrera de sacos, trompos, canicas, cometa, entre otros.
- **Juegos con partes del cuerpo:** piedra, papel o tijera, zapatito cochinito, de tin Marín, rondas como el agua de limón, juguemos en el bosque, entre otros.
- **Juegos de persecución:** las escondidas, el gato y el ratón, ladrón y policía, entre otros.
- **Juegos verbales:** retahílas y adivinanzas.
- **Juegos individuales:** perinola, yoyo, la rueda o el aro, entre otros.
- **Juegos colectivos:** escondite, rondas, etc.

En definitiva, los juegos se pueden dar de diferentes maneras lo que depende de las personas que quieran practicar la actividad y del ambiente en el que se encuentran, se debe conocer los gustos de los niños para animar al niño a participar en los juegos tradicionales que permiten su desarrollo integral.

## 2.2 Desarrollo de la memoria

La RAE menciona que la memoria es “la facultad psíquica en la que se retiene y recuerda el pasado” Vega & Zambrano, 2018 citado en Freire, (2022). Es decir, la memoria es importante ya que es donde se codifica, almacena y evoca información de diferentes acontecimientos que se experimentan a lo largo de la vida. Además, la memoria no es solo donde guardamos información sino permite el aprendizaje, la adaptación del entorno y la cognición.

La memoria se desarrolla desde edades tempranas, por ello, es fundamental proporcionar un ambiente óptimo y positivo para crear experiencias que desarrollen la memoria. Mientras que proveer experiencias significativas a los niños resulta un mejor desarrollo de la memoria lo cual, a su vez tiene un impacto positivo en el proceso de aprendizaje (Acevedo A, 2014 citado en Panchi, 2021). Gracias a la memoria recordamos momentos que nos provocan emociones sin ella no podríamos pensar ni sentir.

Según Espinoza, 2018 citado por (Yar, 2021) señala las etapas del desarrollo de la memoria infantil, los cuales son:

**De 0 a 3 meses:** se inicia la formación de la memoria implícita donde el bebé almacena y recuerda la información de manera inconsciente, por ejemplo, el niño escucha hablar a sus padres y absorbe los sonidos, lo cual ayudaría en el proceso de aprendizaje del lenguaje.

**Aproximadamente a los 6 meses:** se desarrolla la memoria a corto plazo, el niño puede distinguir y recordar rostros de las personas. Comprende las rutinas y puede realizar actividades simples a través de la observación y repetición.

**De los 8 a los 12 meses:** se desarrolla la memoria de trabajo, la identidad propia, tiene la capacidad de imitación, resolución de problemas y comprensión de la relación causa-efecto de las acciones.

**De los 12 meses:** la memoria explícita permite la comunicación en el cual se relaciona el significado de las palabras con los eventos, es decir, la memoria semántica ayuda a comprender los hechos o conceptos que suceden a su alrededor.

**A los 18 meses:** el niño recuerda eventos en un espacio y tiempo determinado.

**Desde los 24 meses:** se empieza a desarrollar la memoria a largo plazo, el niño puede memorizar los nombres de personas, lugares y cosas durante periodos prolongados, también puede recordar la secuencia de un cuento o actividad y los relaciona con sus emociones.

**Desde los 3 años:** se desarrolla la memoria consciente y la memoria autobiográfica que le permite recordar momentos significativos en su etapa adulta, también comienza a desarrollar la capacidad de observación y atención.

**Desde los 6 a los 7 años:** el niño tiene la capacidad de agrupar y organizar la información de manera más estructurada, puede recordar y retener información a corto y largo plazo.

### 2.2.1 Importancia del desarrollo de la memoria

La memoria es un proceso mental que permite registrar, conservar y recuperar información de hechos que nos suceden a diario. La importancia que tiene la memoria en el ser humano es esencial porque permite guardar recuerdos, adaptarnos, aprender de las experiencias y

comprender sobre el mundo que nos rodea. Los niños no establecen conscientemente el objetivo de recordar algo esta ocurre de manera natural durante las actividades que realiza. En el niño el reconocimiento es primordial ya que ayuda a que identifique el contexto, también el recuerdo evoca el conocimiento guardado en la memoria, cuando más adaptados estén con los objetos o imágenes mejor los podrá recordar las experiencias pasadas y eso podrá ayudar a resolver problemas del presente.

En el proceso de aprendizaje la memoria permite retener y utilizar la información, mediante los juegos tradicionales el niño conoce su identidad personal y social, puede compartir sus tradiciones con los demás. Al momento de ejecutar un juego tradicional motriz está recordando las indicaciones, movimientos, canciones que se practicaron. La memoria está vinculado a las experiencias sensoriales y emocionales por ello es importante que el infante preste atención en la tarea, conocer el interés y estado emocional adecuado. Con el pasar de tiempo el niño desarrolla la memoria de conductas donde la repetición de comportamientos y movimientos se van grabando en la memoria lo cual perdurara por toda la vida.

### 2.2.2 ¿Cómo funciona la memoria?

Según Atkinson y Shiffrin 1968 citado en (Kundera, 2010) reconocieron tres etapas o tipos de memoria que se comunican entre sí al realizar actividades cotidianas:

- **Memoria sensorial (MS):** retiene la información sensorial del ambiente como imágenes, sonidos, olores provenientes de los sentidos, en segundos o milisegundos.
- **Memoria a corto plazo (MCP):** organiza y guarda la información que sea necesaria en el momento presente, durante varios segundos o minutos, su capacidad es limitada.
- **Memoria a largo plazo (MLP):** conserva la información almacenada de conocimientos, hechos y experiencias para utilizarlos posteriormente, durante periodos extensos o varios años, su capacidad es ilimitada.

Los diferentes tipos de memoria desempeña un papel fundamental en el funcionamiento de la mente del ser humano, la información en la memoria sensorial se guarda por un tiempo corto, la cual procede de los sentidos como la vista, el olfato, el tacto, el gusto y el oído, esta información se transfiere a la memoria a corto plazo en la cual se retiene la información de manera temporal, puede ser utilizada para realizar tareas simples como memorizar el número de teléfono y seguir instrucciones paso a paso o puede ser transferida a la memoria a largo plazo. La memoria a corto plazo es como un intermediario entre la memoria sensorial y la memoria a largo plazo, el cual, almacena la información durante mucho tiempo, en los niños se estimula la memoria con el aprendizaje significativo, tomando en cuenta que el tiempo de atención en los infantes de 3 a 4 años es de 15 a 20 minutos y de 4 a 5 años es de 20 a 25 minutos, la repetición y asociación de actividades previas influyen en la consolidación de la memoria.



### 2.2.3 Procesos de la memoria

Existen tres procesos cognitivos principales que son: la percepción, el aprendizaje, y la memoria. A través de las experiencias se adquiere nuevos lo cual se convierte en un aprendizaje, mientras que al retener y recordar información se hace uso de la memoria. (Kundera, 2010). La memoria posee tres procesos básicos que son:

- **Codificación:** proceso inicial donde la información llega a través de los sentidos y se convierte en una representación mental, por ello, la atención es fundamental en este proceso ya que, es la habilidad para concentrarse en un estímulo. Es importante mantener la concentración en una actividad determinada para luego realizarlas de manera sencilla.
- **Almacenamiento:** se mantiene la información en la memoria para poder acceder en ella cuando sea necesario.
- **Recuperación:** aquí se accede o recupera la información almacenada en la memoria.

### 2.2.4 Tipos de memoria

Varios autores afirman sobre diferentes tipos de memoria, Cognitif Research,(2022) citado en (Campoverde, 2022) refiere dos tipos de memorias según la información, estos son:

- **Memoria explícita o declarativa:** la información del entorno es almacenada de forma consciente de personas, lugares y cosas, se puede describir las actividades que se ha realizado antes. Kolbs, (2006) propone subdividir a la memoria explícita en:
  - **Memoria semántica:** la información que se almacena es el conocimiento sobre hechos o conceptos históricos, incluye información aprendida en la escuela.
  - **Memoria episódica:** la información que se almacena es relacionada con la propia persona, como los datos autobiográficos, experiencias y eventos significativos.
- **Memoria implícita o procedimental:** La información es almacenada de forma no consciente, implica las habilidades motoras para llevar a cabo actividades de forma automática como conducir un auto o practicar un deporte.

### 2.2.5 Importancia de usar actividades recreativas para desarrollar la memoria en los niños de inicial

Las actividades recreativas son juegos que tienen el objetivo de motivar a los niños a desarrollar su memoria, ya que estimulan la atención, memorización y retención de información para desarrollar las actividades. Los niños de nivel inicial tienen la capacidad de adquirir aprendizaje de manera más sencilla ya que su cerebro está formándose, por ello, es importante que tanto los padres, como docentes incluyan los juegos tradicionales que estimulen el proceso y funcionamiento de la memoria, generando así un aprendizaje significativo. También medianre

los juegos podrán transmitir conocimientos de las tradiciones y costumbres que quedarán grabados en su memoria generando su identidad cultural. Los juegos implican reglas, patrones y movimientos que benefician el desarrollo de la memoria semántica, a corto plazo y a largo plazo. Cuando el niño repite y memoriza el proceso de los juegos genera conexiones neuronales que facilita la retención a largo plazo. El niño retiene aquello que llama su atención mediante los sentidos lo que activa su memoria sensorial debido a que adquiere la información por estímulos, luego será retenida, organizada y recuperada en el momento que sea necesario.

Los docentes pueden integrar los juegos tradicionales en la asignatura de educación física, en el recreo, o como momentos de motivación para continuar con las actividades diarias, también se debe incentivar a los padres a que trasmitan sus conocimientos culturales con sus hijos para que no se pierda lo más valioso que son los juegos tradicionales.

Para empezar a practicar los juegos no se necesitan materiales tangibles de alto valor, se puede utilizar materiales del entorno, además contar con la predisposición y motivación para fomentar la recreación. El uso de actividades recreativas ancestrales contribuirá a “conocer el contexto sociocultural en el que se desarrollaron los juegos antiguos pueden ayudar al alumnado a interpretar mejor la historia, a conocer las costumbres de sus antepasados y a valorar las tradiciones”. Méndez & Fernández, (2011) citado en Arcos & Vásquez (2020).

## CAPÍTULO III

### 3. METODOLOGÍA

#### 3.1 Enfoque de la Investigación

La presente investigación se ha usado en el enfoque mixto, es decir cualitativo y cuantitativo, debido a que se distinguen entre sí.

Es cualitativo porque se va a valorar como las actividades lúdicas recreativas ayudan al desarrollo de la memoria por medio de la indagación en diferentes fuentes bibliográficas.

Es cuantitativo debido a que se utilizan técnicas e instrumentos, como la ficha de observación para recolectar, analizar e interpretar los datos de la investigación.

#### 3.2. Diseño de la investigación

El diseño de la investigación es no experimental porque se aplicó de manera transversal puesto que las variables tienen un sustento teórico y no existe manipulación de las mismas.

##### 3.2.1 Tipo de investigación

Se indago varias referencias bibliográficas relativas al tema, por ello es de tipo descriptiva, puesto que, se da a conocer sobre las características más importantes de las dos variables como las actividades recreativas ancestrales y el desarrollo de la memoria en los niños de inicial 2.

##### 3.2.2 Nivel de Investigación

Para esta investigación en el nivel fue descriptivo, debido a que se detalló conceptos, argumentos y beneficios de las dos variables, como las actividades recreativas ancestrales y el desarrollo de la memoria en los niños de inicial 2.

#### 3.3 Población y Muestra

##### 3.3.1 Población

Se trabajará como objeto de estudio con una población total de 16 niños de inicial 2 de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Jaime Roldós Aguilera”, cantón Colta.

**Tabla 1.** Población y muestra

Extracto	Frecuencia	Porcentaje
Hombres	9	56%
Mujeres	7	44%
Total	16	100%

**Fuente:** Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Jaime Roldós Aguilera

**Elaborado por:** Clara Guanolema

### **3.3.2 Muestra**

No se requiere muestra alguna debido a que la población no es extensa, por lo cual se plantea trabajar con toda la población de estudio de 16 niños.

### **3.4 Técnicas e Instrumentos**

#### **3.4.1 Técnicas**

Se aplicará la técnica de la observación, la cual es conveniente utilizar para registrar y analizar la información sobre las actividades recreativas ancestrales para el desarrollo de la memoria en los niños de Inicial 2.

#### **3.4.2 Instrumentos**

En la presente investigación se usará la ficha de observación la cual, permitirá analizar la importancia de las actividades recreativas ancestrales para el desarrollo de la memoria en los niños de Inicial 2 de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Jaime Roldós Aguilera”, cantón Colta.

### **3.5 Procedimiento para la recolección de datos**

Luego de la recolección de información fueron analizadas, tabuladas, graficadas, analizadas e interpretadas.

## CAPÍTULO IV

### 4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

#### 4.1 Resultados

A continuación, se muestra los resultados obtenidos en la ficha de observación aplicada a los niños de inicial 2 de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Jaime Roldós Aguilera”, cantón Colta.

#### Indicador N°1.- Participa en las actividades recreativas de la institución.

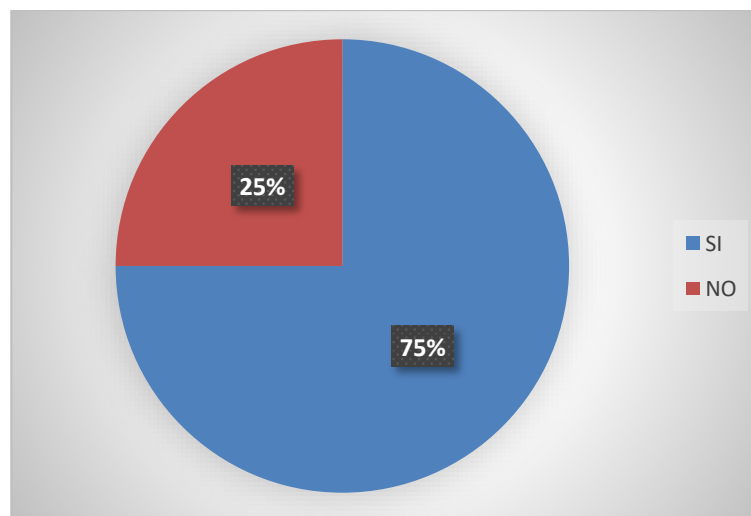
**Tabla 2.** Participa en las actividades recreativas de la institución.

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
SI	12	75%
NO	4	25%
<b>TOTAL</b>	<b>16</b>	<b>100%</b>

**Fuente.** Ficha de observación

**Elaborado por:** Clara Guanolema

**Gráfico 1.** Participa en las actividades recreativas ancestrales de la institución.



**Fuente:** Tabla 2

**Elaborado por:** Clara Guanolema

#### Análisis

De los 16 niños se pudo obtener los siguientes resultados del indicador 1, que 12 niños que constituyen el 75% participan en las actividades recreativas que realiza la institución, mientras que 4 representan el 25% no participan en las actividades.

### Interpretación

Después de analizar los datos obtenidos se puede interpretar que la mayoría de los niños participan en las actividades recreativas que realiza la institución lo cual es positivo, sin embargo, para quienes no participan se necesita motivarlos.

### Indicador N ° 2.- El niño práctica los juegos tradicionales en su tiempo libre.

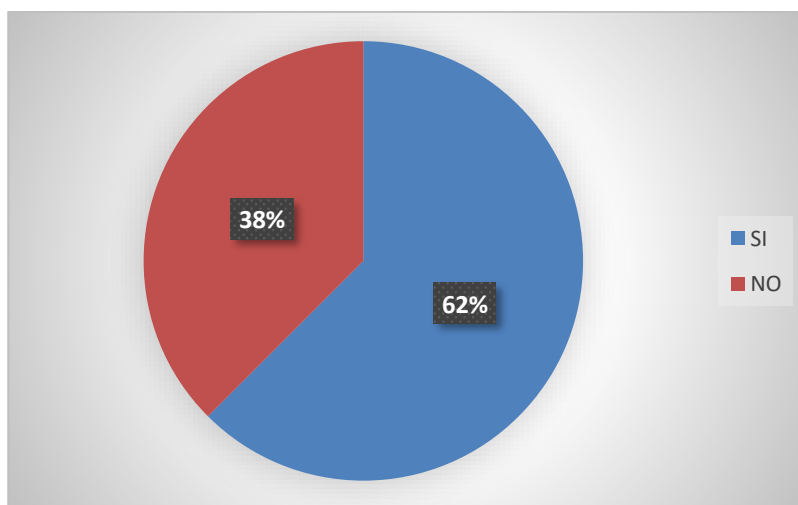
**Tabla 3.** El niño práctica los juegos tradicionales en su tiempo libre.

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
SI	10	62%
NO	6	38%
<b>TOTAL</b>	<b>16</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Ficha de observación

**Elaborado por:** Clara Guanolema

**Gráfico 2.** El niño practica los juegos tradicionales en su tiempo libre.



**Fuente:** Tabla 3

**Elaborado por:** Clara Guanolema

### Análisis

De los 16 niños se pudo obtener los siguientes resultados del indicador 2, que 10 representa al 62% de los niños que practican los juegos tradicionales en su tiempo libre, mientras que 6 pertenece al 38% que no practican.

### Interpretación

Después de analizar los datos obtenidos se puede interpretar que el 62 % de los niños practican los juegos tradicionales en su tiempo libre, mientras que otros niños no practican ya sea por falta de interés o motivación.

**Indicador N ° 3.- Interactúa con sus compañeros en el juego “Las escondidas”.**

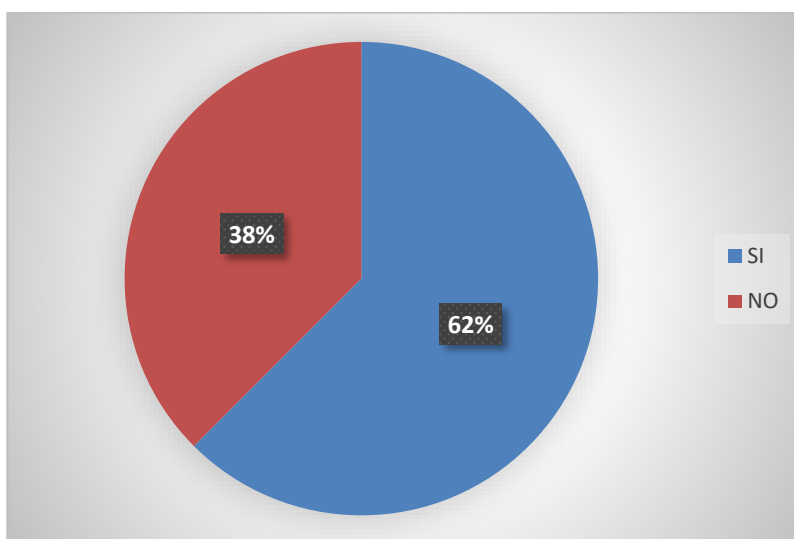
**Tabla 4.** Interactúa con sus compañeros en el juego “Las escondidas”.

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
SI	10	62%
NO	6	38%
<b>TOTAL</b>	<b>16</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Ficha de observación

**Elaborado por:** Clara Guanolema

**Gráfico 3.** Interactúa con sus compañeros en el juego "Las escondidas".



**Fuente:** Tabla 4

**Elaborado por:** Clara Guanolema

**Análisis**

De los 16 niños se pueden obtener los siguientes resultados del indicador 3, que el 10 representa al 62% de los niños que al jugar las escondidas interactúan entre sí, mientras que el 6 corresponde al 38% de los niños que no se relacionan.

**Interpretación**

Después de analizar los datos obtenidos se puede interpretar que el 62 % interactúan en el juego las escondidas, entre tanto la minoría de los niños no se relacionan con sus compañeros debido a la falta de comprensión del juego.

**Indicador N ° 4.- Respeta las reglas de los juegos tradicionales.**

**Tabla 5.** Respeta las reglas de los juegos tradicionales.

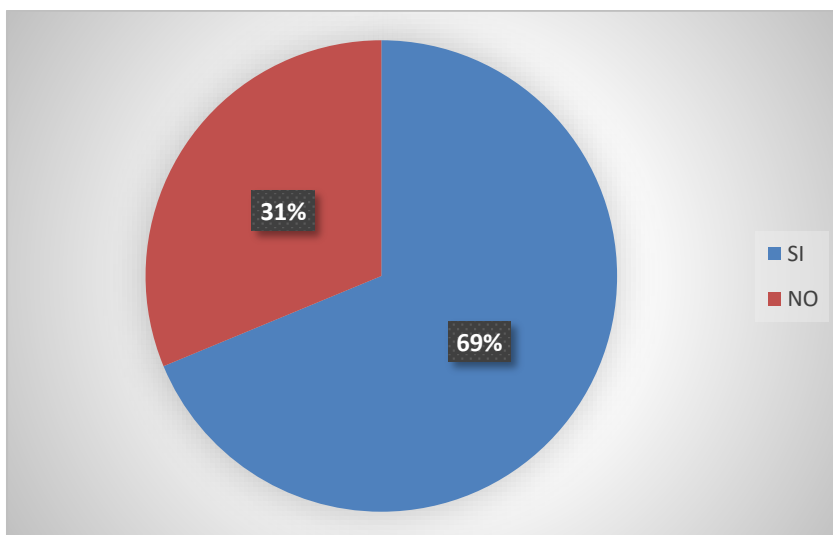
Indicador	Frecuencia	Porcentaje
SI	11	69%

NO	5	31%
<b>TOTAL</b>	<b>16</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Ficha de observación

**Elaborado por:** Clara Guanolema

**Gráfico 4.** Respetar las reglas de los juegos tradicionales.



**Fuente:** Tabla 5

**Elaborado por:** Clara Guanolema

### Análisis

De los 16 niños se pudo obtener los siguientes resultados del indicador 4, que 11 pertenecen al 69% que respetan las reglas de los juegos ancestrales, mientras que 5 corresponden al 31% que no respetan las reglas de los juegos.

### Interpretación

Después de analizar los datos obtenidos se puede interpretar que algunos niños respetan las reglas que se les impone, mientras que el 31 % no cumplen con las reglas por ello se deberá trabajar en la atención y concentración al momento de dar las indicaciones.

### Indicador N ° 5.- Disfruta cuando participa en las actividades recreativas.

**Tabla 6.** Disfruta cuando participa en las actividades recreativas.

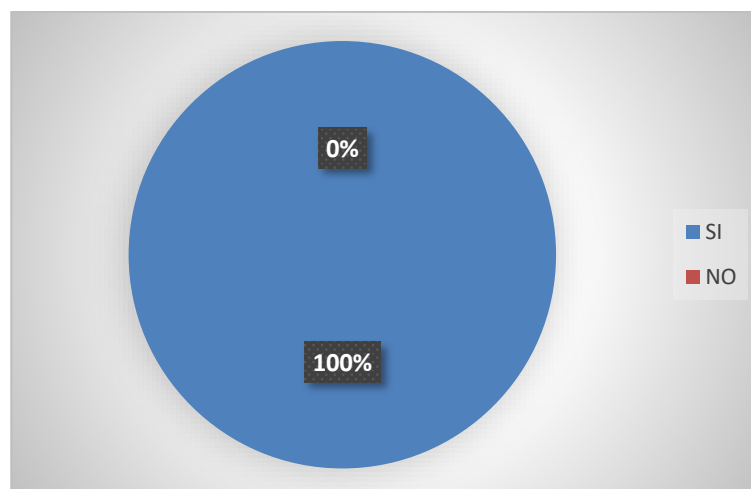
Indicador	Frecuencia	Porcentaje
SI	16	100%
NO	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>16</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Ficha de observación

**Elaborado por:** Clara Guanolema



**Gráfico 5.** Disfruta cuando participa en las actividades recreativas.



**Fuente:** Tabla 6

**Elaborado por:** Clara Guanolema

#### **Análisis**

De los 16 niños se pudo obtener los siguientes resultados del indicador 5, que 16 representa el 100% de los niños que disfrutaban cuando participan en las actividades recreativas.

#### **Interpretación**

Después de analizar los datos obtenidos se puede interpretar que el 100 % de los niños disfrutaban al momento de jugar debido a que el juego es esencial en el nivel inicial para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

#### **Indicador N ° 6.-Atiende y ejecuta las actividades.**

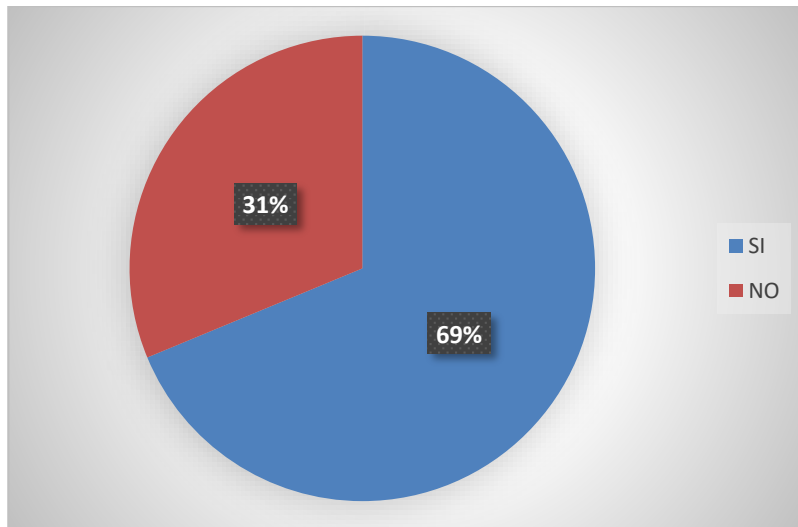
**Tabla 7.** Atiende y ejecuta las actividades.

<b>Indicadores</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
SI	11	69%
NO	5	31%
<b>TOTAL</b>	<b>16</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Ficha de observación

**Elaborado por:** Clara Guanolema

**Gráfico 6.** Atiende y ejecuta las actividades.



**Fuente:** Tabla 7

**Elaborado por:** Clara Guanolema

### **Análisis**

De los 16 niños se pudo obtener los siguientes resultados del indicador 6, que 11 pertenece al 69% de los niños que atienden y ejecutan las actividades que se les solicite que realicen, mientras que 5 corresponden al 31% de los niños que no atienden.

### **Interpretación**

Después de analizar los datos obtenidos se puede interpretar que la mayoría de los niños prestan atención para luego ejecutar las actividades, mientras que la minoría no presta atención lo que provoca que no pueda realizar las actividades como se indica.

### **Indicador N ° 7.-Desarrolla la creatividad e imaginación cuando juega “La rueda o el aro”.**

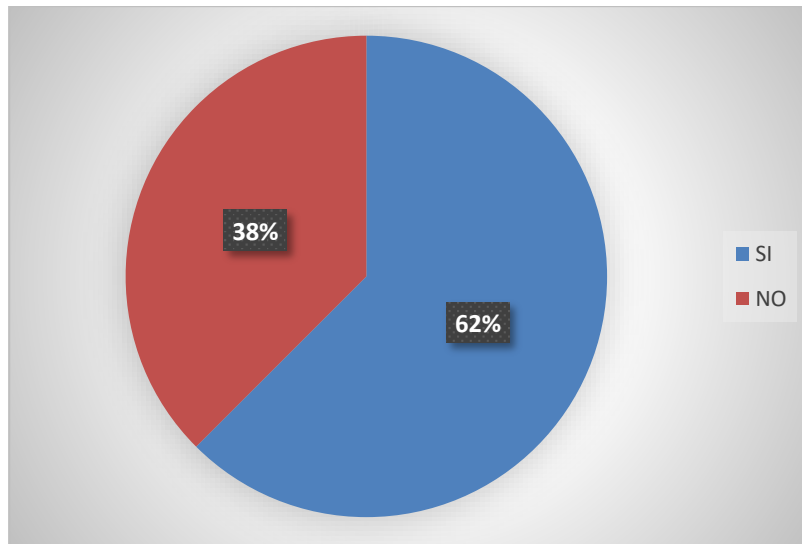
**Tabla 8.** Desarrolla la creatividad e imaginación cuando juega “La rueda o el aro”.

<b>Indicadores</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
SI	10	62%
NO	6	38%
<b>TOTAL</b>	<b>16</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Ficha de observación

**Elaborado por:** Clara Guanolema

### **Gráfico 7.** Desarrolla la creatividad e imaginación cuando juega “La rueda o el aro”



**Fuente:** Tabla 8

**Elaborado por:** Clara Guanolema

### **Análisis**

De los 16 niños se puede obtener los siguientes resultados del indicador 7, que 10 representa al 62% que desarrollan su imaginación cuando jugar la rueda, mientras que 6 corresponde al 38% que no son creativos.

### **Interpretación**

Después de analizar los datos obtenidos se puede interpretar que la mayoría desarrolla su creatividad e imaginación al momento de buscar su material para jugar, por ello se debe trabajar con la minoría en la capacidad de resolución de problemas e imaginación.

### **Indicador N ° 8.-Memoriza y repite la canción de “Agua de limón”.**

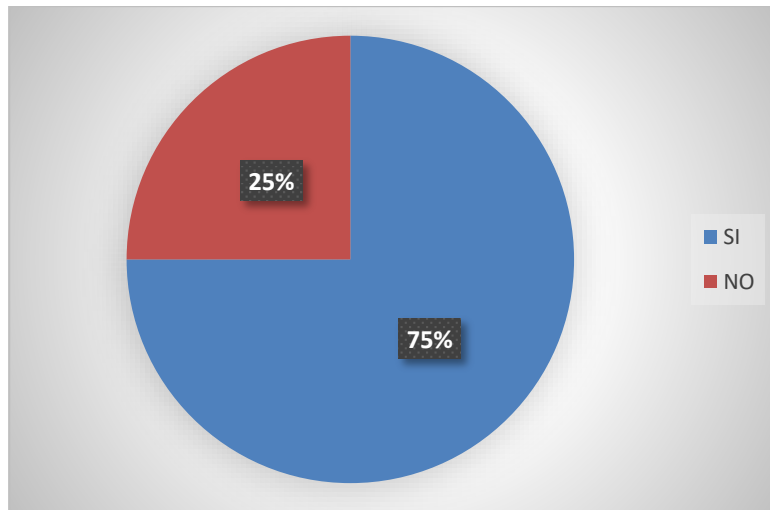
**Tabla 9.** Memoriza y repite la canción de “Agua de limón”.

<b>Indicador</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
SI	12	75%
NO	4	25%
<b>TOTAL</b>	<b>16</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Ficha de observación

**Elaborado por:** Clara Guanolema

### **Gráfico 8.** Memoriza y repite la canción de “Agua de limón”.



**Fuente:** Tabla 9

**Elaborado por:** Clara Guanolema

### **Análisis**

De los 26 niños se puede obtener los siguientes resultados del indicador 8, que el 12 corresponde al 75% de los niños memoriza y repite la canción de aguan de limón, por otro lado, el 4 que representa al 25% de los infantes que no memorizan la canción.

### **Interpretación**

Después de analizar los datos obtenidos se puede interpretar que la mayoría de los niños con la continua repetición del juego logra memorizar la canción y consigue un aprendizaje a largo plazo, mientras que la minoría no recuerda por completo la canción lo que demuestra que su aprendizaje es a corto plazo.

### **Indicador N ° 9.-El niño recuerda fácilmente el proceso de los juegos.**

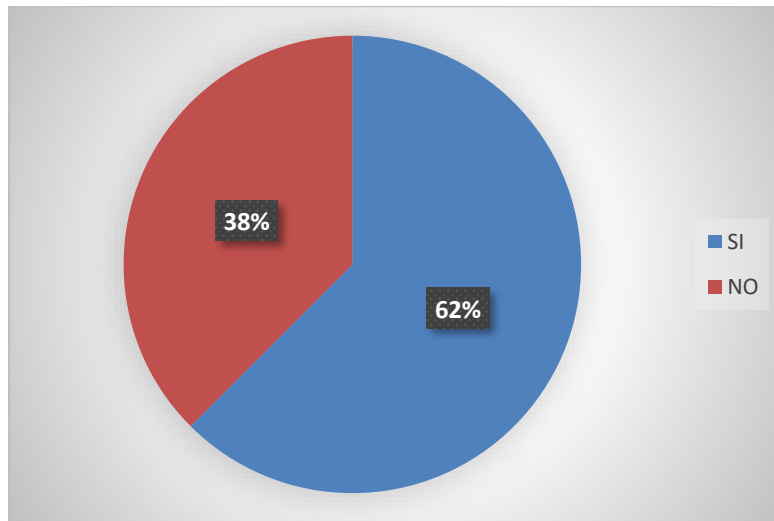
**Tabla 10.** El niño recuerda fácilmente el proceso de los juegos.

<b>Indicadores</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
SI	10	62%
NO	6	38%
<b>TOTAL</b>	<b>16</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Ficha de observación

**Elaborado por:** Clara Guanolema

### **Gráfico 9.** El niño recuerda fácilmente el proceso de los juegos.



**Fuente:** Tabla 10

**Elaborado por:** Clara Guanolema

### **Análisis**

De los 16 niños se puede obtener los siguientes resultados del indicador 9, que 10 representa al 62% que recuerda fácilmente el proceso de los juegos, mientras 6 corresponde al 38% de niños recuerdan con dificultad el proceso de los juegos.

### **Interpretación**

Después de analizar los datos obtenidos se puede interpretar que 10 niños tienen un buen desarrollo de la memoria, ya que, recuerdan lo anteriormente enseñado, por otro lado, los demás niños tienen dificultad de retener información de los juegos por ello se debe trabajar en la concentración al momento de transmitir la información.

### **Indicador N °10.- El juego tradicional la rayuela estimula la memoria a largo plazo.**

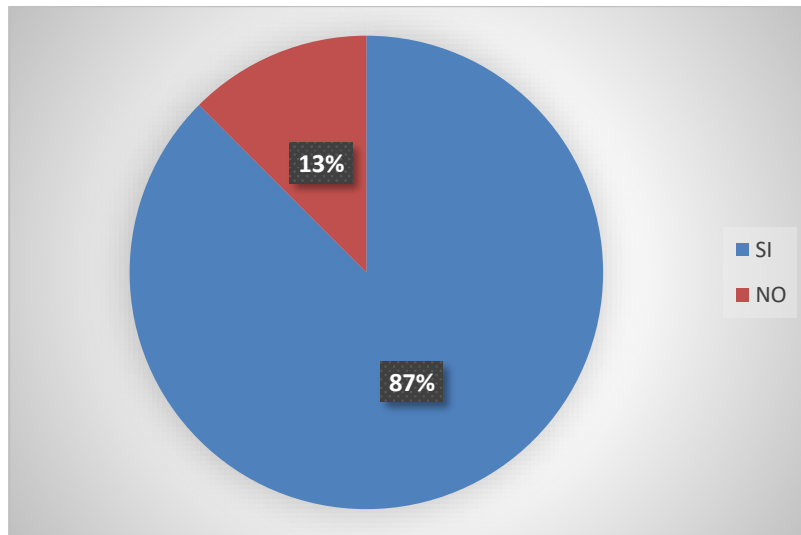
**Tabla 11.** El juego tradicional la rayuela estimula la memoria a largo plazo.

<b>Indicadores</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
SI	14	87%
NO	2	13%
<b>TOTAL</b>	<b>16</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Ficha de observación

**Elaborado por:** Clara Guanolema

### **Gráfico 10.** El juego tradicional la rayuela estimula la memoria a largo plazo.



**Fuente:** Tabla 10

**Elaborado por:** Clara Guanolema

### **Análisis**

De los 16 niños se puede obtener los siguientes resultados del indicador 10, que 14 representa al 87% de los niños al jugar la rayuela estimulan su memoria a largo plazo, mientras 2 que corresponde al 13% no desarrollan su memoria a largo plazo.

### **Interpretación**

Después de analizar los datos obtenidos se puede interpretar que la mayoría de los niños desarrollan su memoria a largo plazo en el juego la rayuela ya que recuerdan los números y los movimientos, mientras que la minoría al no mantener la concentración o interés solo desarrolla su memoria a corto plazo.

### **4.2 Discusión**

Los resultados obtenidos en la ficha de observación aplicada a los niños de inicial 2 da a conocer que la mayoría de los niños participan en las actividades recreativas, interactúan con sus compañeros al momento de jugar lo que provoca la alegría y disfrute, también atienden, memorizan y respetan las indicaciones de las reglas para luego recordar y ejecutar las actividades. Sin embargo, existen niños que no practican juegos tradicionales en su tiempo libre ya que se dedican a otras actividades como el uso de la tecnología en sus hogares, lo que provoca que no pueda interactuar con sus pares, no preste atención, no siga las reglas, no pueda memorizar, entre otros aspectos que perjudican el desarrollo de su memoria.

Las actividades recreativas son fundamentales en la infancia porque permiten que los niños desarrollen sus habilidades sociales, cognitivas y emocionales. El desarrollo de la memoria se da desde la etapa infantil el cual se va estimulando con las actividades diarias que realiza el ser humano.

Es fundamental considerar el uso de las actividades recreativas ancestrales en la infancia debido a que, el desarrollo de la memoria es tan importante en el proceso del aprendizaje, la función de la memoria permite retener, recordar y reproducir la información de manera voluntaria. Por ello, es crucial que los docentes adapten las actividades de acuerdo a las preferencias, habilidades y estilos de aprendizaje de los niños, utilizando estímulos de manera verbal, visual, kinestésica y auditiva. También brinden un ambiente inclusivo donde se respeten las diferencias para mejorar la participación de todos los niños.

## **CAPÍTULO V**

### **5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **5.1 Conclusiones**

- La revisión bibliográfica respalda sobre la importancia de las actividades recreativas ancestrales en la etapa infantil, los tipos de actividades, en la cual los juegos tradicionales son una herramienta recreativa ancestral que permiten divertirse y mantener las tradiciones. El desarrollo de la memoria en el nivel inicial 2 es importante porque ahí aprende mediante la observación, y practica siempre y cuando mantenga su atención lo cual le permite que tenga recuerdos de las experiencias más significativas que vivirá a lo largo de su vida.
- Se identificó las actividades recreativas más destacadas para el desarrollo de la memoria en los niños de inicial 2, se conoció los tipos de actividades recreativas al aire libre o en espacios cerrados que no solo promueven el desarrollo de la memoria al momento de recordar reglas, patrones, sino también fomentan el conocimiento de la cultura transmitido de generación a generación.
- Finalmente, los resultados de la investigación han demostrado la importancia de incorporar las actividades recreativas ancestrales para estimular el desarrollo de la memoria en los niños de inicial 2, los juegos tradicionales son una herramienta que los educadores y los padres pueden emplearlo con los niños en su tiempo libre para mejorar la atención, la concentración, recordar y retener información a largo plazo. Además, la práctica de las actividades ancestrales fortalecerá el vínculo entre la herencia cultural y el aprendizaje.

#### **5.2 Recomendaciones**

- Es necesario socializar a los docentes, padres y cuidadores sobre la importancia del uso de actividades recreativas ancestrales en la etapa infantil, también explicar los tipos de actividades como los juegos tradicionales que ayudan a mantener las tradiciones y fortalecen el desarrollo de la memoria.
- Se recomienda indagar actividades recreativas que despierten el interés del niño permitiendo la participación activa que ayudara a desarrollar su atención, concentración, creatividad, imaginación y la capacidad para resolver problemas en las diferentes actividades.
- Se recomienda a los docentes, padres y cuidadores usar los juegos tradicionales propuestos en los tiempos libres o como pausa activa para motivar al niño, las actividades recreativas tales como: las escondidas, la rueda o el aro, agua de limón, y la rayuela se mantienen desde tiempos remotos y se debe seguir practicándolos para desarrollar habilidades cognitivas, sociales y emocionales.



## CAPÍTULO VI

### 6. PROPUESTA

**Tema:** Agua de limón

**Gráfico 11.** Juego agua de limón.



**Fuente:** <https://rondasinfantiles20173.blogspot.com/2017/11/ronda-1.html>

**Objetivo:** Memorizar la canción y atender a las indicaciones del juego.

**Materiales:** Ninguno

**Tiempo:** 10 minutos

**Desarrollo:** Los participantes se toman de la mano, forman un círculo y giran al mismo lado, mientras cantan la canción:

Agua de limón, vamos a jugar  
el que se queda solo,  
solo se quedará ¡hey!  
Agua de limón, vamos a jugar  
el que se queda solo,  
solo se quedará ¡hey!

Cuando dice ¡hey! giran al otro lado. Al finalizar la canción, el guía ordena formar grupos por ejemplo de tres, los participantes se abrazan formando el grupo de tres. El participante que quede solo pasa a la mitad del círculo y trata de encontrar pareja, mientras el juego se repite.

**Tema:** Las escondidas  
**Gráfico 12.** Las escondidas.



**Fuente:** <https://dinosenglish.edu.vn/imagenes-del-juego-de-las-escondidas-1690274257257181/>

**Objetivo:** Ser creativo para ocultarse en un lugar estratégico y no ser descubierto hasta el final.

**Materiales:** Ninguno

**Tiempo:** 20 minutos

**Desarrollo:** Se elegirá a una persona voluntaria para que inicie contando del 1 al 10 se coloca de espaldas en una pared o árbol, cubriéndose los ojos, los demás jugadores deberán esconderse en un lugar estratégico. Al terminar de contar el jugador dice: ¡listos o no aquí voy! y empieza a buscar a los demás, los participantes que son encontrados ayudaran a buscar a los que faltan, la primera persona que es encontrada será el que cuenta y la última persona es el ganador.

**Tema:** La rueda o el aro  
**Gráfico 13.** La rueda o el aro.



**Fuente:** <https://juegostradicionalesmadrid.files.wordpress.com/2014/05/juegoaro.jpeg>

**Objetivo:** Ser imaginativo y mantener la concentración para dirigir la rueda por el camino adecuado.

**Materiales:** Rueda o aro de bicicleta, un palo

**Tiempo:** 15 minutos

**Desarrollo:** Conseguir un aro de bicicleta, llantas o un objeto circular y un palo, trazar una línea de entrada y meta. Colocar la rueda en la línea de entrada, se usa el palo para impulsar, dirigir y frenar la rueda por el camino correcto, el participante puede caminar o correr evitando que el aro caiga al suelo, si es así, deberá empezar el recorrido de nuevo y gana la persona que llega a la línea de meta.

**Tema:** La rayuela  
**Gráfico 14.** La rayuela.



**Fuente:** <https://rea.ceibal.edu.uy/elp/una-rayuela-que-vale-la-pena-conocer/Freepik> -  
Vector gratuito juego de rayuela dibujado a mano - 22890506 6665051.jpg

**Objetivo:** Memorizar los movimientos y números manteniendo la concentración para no pisar fuera de los cuadros.

**Materiales:** Piedras o fichas, tiza o pedazo de ladrillo

**Tiempo:** 20 minutos

**Desarrollo:** Se procede a dibujar la rayuela con la tiza formando cuadros en los que irán los números del 1 al 10, el niño se pondrá en la línea de salida y botará la ficha en el primer número procederá a saltar colocando los pies en los cuadros como estén posicionados por lo general va un pie, luego dos y así sucesivamente. Al llegar al 10 deberá regresar y coger la ficha para continuar el juego colocando la ficha en el número que sigue hasta culminar.

## BIBLIOGRAFÍA

- Arcos, Á., & Vásquez, O. (2020). Recuperación de la práctica de los juegos ancestrales en la comunidad del barrio San José, en el Municipio de Timbiquí, Cauca. (*Tesis de Licenciatura*). Fundación Universitaria de Popayán, Colombia.
- Campoverde, B. (2022). La gamificación como herramienta para el desarrollo de atención y memoria en niños con discapacidad visual. Elaboración de un recurso didáctico dirigido a docentes, Ambato, año 2022. (*Tesis de grado*). Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Ambato.
- Candela, M., & Benavides, J. (2020). ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA SUPERIOR. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 5(3). Obtenido de [http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2550-65872020000300090](http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2550-65872020000300090)
- Cepeda, F. (2023). Actividad lúdicas tradicionales en el quilibrio de los alumnos de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe San Guisel Alto. (*Tesis de Licenciatura*). Universidad Nacional de Chimborazo, Riobamba.
- Colcha, J. (2019). Actividades recreativas para el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los niños y niñas de inicial 2 de la unidad educativa “Vigotsky” Riobamba, Chimborazo, período 2018-2019. (*Tesis de Licenciatura*). Universidad Nacional de Chimborazo, Riobamba.
- Colcha, K. A. (2017). *Memoria y Aprendizaje en los estudiantes de la Unidad Educativa del Milenio “Guano”*. Guano. marzo – julio 2017 [*Tesis de Licenciatura*. Repositorio Digital. Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/4459>
- Finanzas, M. d. (2010). *GLOSARIO Eje: Interculturalidad*. Obtenido de GLOSARIO Eje: Interculturalidad: [https://www.finanzas.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/07/INT\\_GLOSARIO\\_COMPLETO.pdf](https://www.finanzas.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/07/INT_GLOSARIO_COMPLETO.pdf)
- Freire, E. (2022). JUEGOS DE PERCEPCIÓN EN EL DESARROLLO DE LA MEMORIA VISUAL EN NIÑOS DEL NIVEL INICIAL. (*Tesis de Licenciatura*). Universidad Técnica de Ambato, Ambato.
- Fuentes, R., & Bestard, A. (2021). *La recreación física como contenido educativo en el contexto comunitario*. Obtenido de Sociedad y Tecnología: <https://institutojubones.edu.ec/ojs/index.php/societec/article/view/st/357#toc>
- Gómez, T., & Molano, O. y. (2015). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa Niño Jesús de Praga*. Ibagué : Universidad del Tolima. Obtenido de <http://repository.ut.edu.co/handle/001/1537>
- Kundera, M. (2010). *La memoria humana*. Caracas, Banco Central de Venezuela.

- Márquez, R. (2003). Actividad física y enfermedad. *20(8)*, 13. Obtenido de [https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0212-71992003000800010](https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0212-71992003000800010)
- Méndez, A., & Fernández, J. (2011). Análisis y modificación de los juegos y deportes tradicionales para su adecuada aplicación en el ámbito educativo. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación(19)*.
- Palan, J. (2022). JUEGOS RECREATIVOS EN EL DESARROLLO COGNITIVO EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA MEDIA. (*Título de Licenciatura*). Universidad Técnica de Ambato, Ambato.
- Panchi, J. (2021). La musicoterapia como estrategia para el desarrollo de la memoria en infantes. *Revista Cubana de Pediatría*, *93(3)*. Obtenido de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_abstract&pid=S0034-75312021000300008](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S0034-75312021000300008)
- RAE. (2022). *Real Academia de la Lengua Española*. Obtenido de <https://dle.rae.es/actividad>
- Ramirez, E., & Orrala, M. (2022). La importancia de la recreación en el proceso de aprendizaje. (*Tesis de Licenciatura*). Universidad Estatal Península de Santa Elena, La libertad. Obtenido de <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/7450>
- Razo, A. (2017). "LAS ACTIVIDADES RECREATIVAS Y EL TIEMPO LIBRE DE LOS ASOLECENTES DE 14 A 17 AÑOS DEL CASERÍO SAN LUIS,CANTÓN TISALEO". (*Título de Licenciatura*). UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO, Ambato.
- Real Academia de la Lengua Española. (2017). CENTRO INTERGENERACIONAL. Obtenido de [CENTRO INTERGENERACIONAL: https://repositorio.uisek.edu.ec/bitstream/123456789/2752/58/p22.pdf](https://repositorio.uisek.edu.ec/bitstream/123456789/2752/58/p22.pdf)
- Rodríguez, C., & A. (2003). La recreación:una estrategia de enseñanza para el desarrollo del contenido actitudinal del diseño curricular en los alumnos de Tercer Grado,de la Escuela Bolivariana Ambrosio Plaza. *Sapiens.Revista Universitaria de Investigación*, *4(2)*. Caracas. Recuperado el 7 de Febrero de 2024, de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=41040203>
- Salazar-Salas. (2007). Recreación. (*Título de Licenciatura*). Universidad de Costa Rica, Costa Rica.
- Syka, J., & Merzenich, M. (2005). *SPRINGER LINK*. Obtenido de [SPRINGER LINK: https://link.springer.com/book/10.1007/b100827](https://link.springer.com/book/10.1007/b100827)
- Yar, E. (2021). Procesos cognitivos en el desarrollo de la lecto escritura en los estudiantes de 2do año de educación general básica paralelo "A" de la unidad Educativa Ana Luisa Leoro en el año lectivo 2020-2021. (*Tesis de Licenciatura*). Universidad Técnica del Norte, Ibarra. Obtenido de <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/11507>
- Yugcha, J. (2021). Actividades recreativas y el desarrollo de la autoconfianza en el nivel inicial II en tiempos de pandemia. (*Tesis de Licenciatura*). Universidad Técnica de Ambato, Ambato. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/33373>

## ANEXOS

### Anexo N° 1. Ficha de observación



#### FICHA DE OBSERVACIÓN

**INSTITUCIÓN:** Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Jaime Roldós Aguilera”

**TEMA:** “Actividades recreativas ancestrales para el desarrollo de la memoria en los niños de Inicial 2 de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Jaime Roldós Aguilera”, cantón Colta”

**OBJETIVO:** Identificar la importancia de las actividades recreativas ancestrales para el desarrollo de la memoria en los niños.

N°	INDICADORES	ALTERNATIVAS	
		SI	NO
1	Participa en las actividades recreativas de la institución.		
2	El niño practica los juegos tradicionales en su tiempo libre.		
3	Interactúa con sus compañeros en el juego “Las escondidas”.		
4	Respeto las reglas de los juegos tradicionales.		
5	Disfruta cuando participa en las actividades recreativas.		
6	Atiende y ejecuta las actividades.		
7	Desarrolla la creatividad e imaginación cuando juega “ La rueda o el aro”		
8	Memoriza y repite la canción de “Agua de limón”.		
9	El niño recuerda fácilmente el proceso de los juegos.		
10	El juego tradicional la rayuela estimula la memoria a largo plazo.		

**Elaborado por:** Clara Guanolema

**Anexo N° 2.** El niño practica los juegos tradicionales en su tiempo libre.



**Fuente:** Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Jaime Roldós Aguilera tomada por Clara Guanolema (2024)

**Anexo N° 3.** Atiende y ejecuta las actividades.



**Fuente:** Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Jaime Roldós Aguilera tomada por Patricia Yautubug (2024)

**Anexo N° 4.** Disfruta cuando participa en las actividades recreativas.



**Fuente:** Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Jaime Roldós Aguilera tomada por Clara Guanolema (2024)