



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

**VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN, VINCULACIÓN Y
POSGRADO**

POSGRADO

**TRABAJO DE GRADUACIÓN PREVIO LA OBTENCIÓN DEL
GRADO DE MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA MENCIÓN DOCENCIA
INTERCULTURAL**

TEMA:

**DIDÁCTICA INTERCULTURAL DE LA EDUCACIÓN FÍSICA PARA
EL RESCATE Y LA PRÁCTICA DE LOS JUEGOS
ANCESTRALES**

AUTOR:

JUAN PABLO JARA ARIAS

TUTOR:

Ph.D. LUIS ALBERTO TUAZA CASTRO

RIOBAMBA-ECUADOR

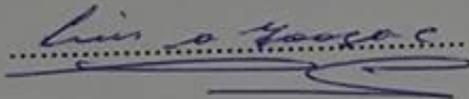
2018

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Certifico que el presente trabajo de investigación previo a la obtención del grado de Magister en Pedagogía mención Docencia Intercultural con el tema: "Didáctica intercultural de la Educación Física para el rescate y la práctica de los juegos ancestrales" ha sido elaborado por Juan Pablo Jara Arias, con el asesoramiento permanente de mi persona en calidad de Tutor, por lo que certifico que se encuentra apto para su presentación y defensa respectiva.

Es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad.

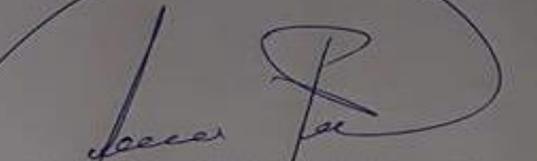
Riobamba, 29 de noviembre de 2018



PhD. Luis Alberto Tuaza Castro

AUTORÍA

Yo, Juan Pablo Jara Arias, soy responsable de las ideas, doctrinas, resultados y lineamientos alternativos realizados en la presente investigación y el patrimonio intelectual del trabajo investigativo pertenece a la Universidad Nacional de Chimborazo.

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Jara Arias', is written over a horizontal dashed line. The signature is enclosed within a large, hand-drawn oval.

Juan Pablo Jara Arias

C.I./0104770805

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Nacional de Chimborazo, Vicerrectorado de Posgrado e Investigación, al Instituto de Posgrado por haberme brindado la oportunidad de profundizar mis conocimientos en el campo intercultural, que me han permitido valorar la riqueza cultural que posee nuestro país.

A cada uno de los catedráticos que han contribuido para que pueda crecer humana y académicamente, de manera especial a los Doctores Luis Alberto Tuaza, Juan Illicachi, Gerardo Nieves, quienes han demostrado exigencia, calidad humana, horizontalidad académica, siendo referentes de la investigación a la que aspiro insertarme cada día.

A todos mis compañeros de la maestría, quienes desinteresadamente han contribuido con su ayuda para flexibilizar y aliviar los múltiples trabajos que ha provocado la distancia Cuenca-Riobamba. A cada uno de ellos, mi eterno agradecimiento y complacencia.

Finalmente, mi reconocimiento especial al Dr. Luis Alberto Tuaza, profesional a carta cabal y tutor del presente trabajo, por la predisposición desinteresada que ha mostrado para poder guiar esta investigación y que seguro, será una referencia para próximas investigaciones.

Juan Pablo Jara Arias

DEDICATORIA

A mi madre, María Hermelinda Arias Cajamarca pilar fundamental de mi existencia, pues con su humildad, trabajo y dedicación, ha reflejado en mi ser, el incansable deseo de volar alto, tan alto como los obstáculos que valientemente supera cada día.

A mi querida Valentinita Jara, inspiración constante de un tío que se motiva con tan solo mirarla. A esa niña de mi corazón que alegra y le da paz eterna a mi vida.

Al glorioso “Manuel J. Calle” de Cuenca, institución educativa secundaria que forjó y forjará ese deseo de superioridad y trascendencia, ligada a esa pasión incuantificable que se siente al vestir esa camiseta. *Jamás dejarás de ser grande, porque los grandes nunca mueren, los grandes son eternos.*

A mis queridos estudiantes de la Unidad Educativa Daniel Hermida, quienes, con su predisposición académica, contribuyeron al rescate y la práctica de los saberes ancestrales. A ellos mis eternos agradecimientos.

Juan Pablo Jara Arias

ÍNDICE GENERAL

CONTENIDO

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR	1
AUTORÍA	2
AGRADECIMIENTO	3
DEDICATORIA	4
ÍNDICE GENERAL	5
ÍNDICE DE FIGURAS	8
ÍNDICE DE TABLAS	8
RESUMEN	9
ABSTRACT	10
INTRODUCCIÓN	11
CAPÍTULO I	1
1.1 PROBLEMATIZACIÓN	1
1.2 JUSTIFICACIÓN	3
1.3 PREGUNTAS CIENTÍFICAS	4
1.4 OBJETIVOS	5
1.4.1 Objetivo General	5
1.4.2 Objetivos Específicos	5
CAPÍTULO II	6
MARCO TEÓRICO	6
2.1 ANTECEDENTES	6
2.2 FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA.	8
2.2.1. Fundamentación Epistemológica	8
2.2.2 Fundamentación Filosófica.	10
2.2.3. Fundamentación Psicológica	11
2.2.4. Fundamentación Pedagógica.	14
2.2.5. Fundamentación Legal.	16
2.3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	18

2.3.1. Didáctica	18
2.3.2. Didáctica Especial	24
2.3.3. Didáctica Intercultural	31
2.3.4. Didáctica Intercultural de la Educación Física: importancia en el sistema educativo	44
2.3.5 Juegos ancestrales	55
CAPÍTULO III.....	59
METODOLOGÍA	59
3.1. ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN	59
3.2. MÉTODOS TEÓRICOS	60
3.2.1. Método Científico	60
3.2.2. Métodos Empíricos	61
3.3. NIVEL DE INVESTIGACIÓN.....	62
3.3.1 Explicativo	62
3.4 TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	62
3.4.1 De acuerdo al propósito.....	62
3.4.2 En función del método	62
3.5 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA RECOLECCIÓN DE DATOS	63
3.6 POBLACIÓN Y MUESTRA.....	64
CAPÍTULO IV	66
DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN	66
4.1 Análisis de resultados diagnósticos.....	66
4.2 Guía Didáctica Intercultural.....	70
4.2.1.- Objetivos didácticos	70
4.2.1.1.-Objetivo General	70
4.2.1.2.-Objetivos Específicos.....	70
4.3 Metodología para practicar los juegos ancestrales	71
4.4 Ficha estructurada de entrevista para rescatar los juegos ancestrales	72
4.5 Clasificación de los juegos ancestrales según el autor	73
4.6 Tipología de los juegos ancestrales de la parroquia Santa Ana-Cuenca...	74
4.6.1 Bloque 1: JUEGOS ANCESTRALES DE ORIENTACIÓN Y MOTRICIDAD	75

4.6.2 Bloque 2: JUEGOS ANCESTRALES DE PRECISIÓN Y VELOCIDAD.....	98
4.6.3 Bloque 3: JUEGOS ANCESTRALES DE INTELIGENCIA	122
4.7 Validación por expertos	140
CAPÍTULO V	141
DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	141
CAPÍTULO VI.....	145
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	145
6.1 CONCLUSIONES.....	145
6.2 RECOMENDACIONES.....	146
BIBLIOGRAFÍA	148
ANEXOS.....	154

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Mapa representativo del saber didáctico.....	20
Figura 2: Didáctica general y especial.....	25
Figura 3: Metodología de la didáctica.....	33
Figura 4: Interacción socio-comunicativa.....	34
Figura 5: La didáctica como saber teórico y aplicado	37
Figura 6: Proceso didáctico intercultural de la Educación Física.....	50
Figura 7: Resultados de la encuesta dirigido a estudiantes.....	67
Figura 8: Resultados de la encuesta dirigido a docentes de Educación Física.....	69

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Diferencias entre Didáctica General y Didáctica Intercultural.....	35
Tabla 2: Diferencias entre juegos atávicos.....	49
Tabla 3: Población de la Unidad Educativa Daniel Hermida.....	65
Tabla 4: Muestra de la Unidad Educativa Daniel Hermida.....	65
Tabla 5: Tabla de los resultados referenciales obtenidos de la encuesta dirigido a estudiantes	67
Tabla 6: Tabla de los resultados referenciales obtenidos de la encuesta dirigido a docentes de Educación Física	69

RESUMEN

La investigación aporta al campo de la Didáctica Intercultural de la Educación Física, área en la que, antes del estudio, no existían mayores aportes, que desarrollen la aplicación práctica de interculturalidad, como eje transversal en el contexto escolar. El estudio se realizó en la unidad educativa Daniel Hermida de Cuenca, mediante un enfoque mixto, a partir de un análisis previo, efectuado a docentes de Educación Física y estudiantes, en la que se evidenció debilidades en temas de interculturalidad, ausencia de una estrategia didáctica y desconocimiento de juegos ancestrales. Situación que motivó a elaborar una guía estructurada de entrevista dirigida a los pobladores de la parroquia Santa Ana, para rescatar procesos lúdicos que puedan ser aplicados en las clases de Educación Física. Fue necesario proponer una guía intercultural, en la que se plantea empíricamente, tres bloques de juegos ancestrales, clasificados en función de la orientación, motricidad, precisión, velocidad e inteligencia, instrumento didáctico que fue validado por expertos, que sugieren la aplicación de la guía didáctica en otros contextos escolares. La población total de la institución educativa es de 359, por tanto, se utilizó una muestra intencional estratificada de 122 estudiantes. La guía se aplicó durante 6 semanas, comprendidas desde el 3 de septiembre al 12 de octubre de 2018, trabajando 2 periodos por clase, a través de una breve descripción y demostración del juego, recursos didácticos, duración, evaluación, cualidades y capacidades físicas que aporta cada juego. Se desarrolló en espacios, mediante la interacción con animales domésticos, implementos prefabricados y provenientes del medio natural. Finalmente, durante la investigación se concluye que docentes y estudiantes desconocen la aplicación de la interculturalidad como eje transversal, por otro lado, los juegos ancestrales permiten el intercambio de productos, fortalecimiento de procesos axiológicos, comportamientos recíprocos enmarcados en el intercambio de experiencias motrices, comunicación horizontal, interacción y convivencia armónica.

Palabras claves: interculturalidad, didáctica, juegos ancestrales, interacción armónica, educación.

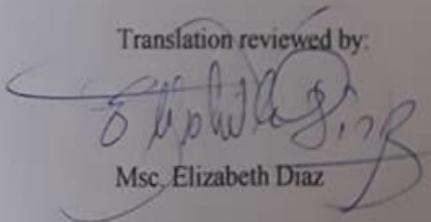
ABSTRACT

ABSTRACT

This research contributes to the Intercultural Didactics of Physical Education field, an area in which, before the study, there were no major contributions that develop the practical application of interculturality, as a transversal axis in the school context. The study was carried out in the Daniel Hermida educational unit in Cuenca, using a mixed approach, based on a previous analysis carried out to Physical Education teachers and students, which showed weaknesses in intercultural issues, lack of a teaching strategy and ignorance of ancestral games. Situation that motivated to elaborate a structured guide of interview directed to the settlers of the Santa Ana location, to rescue playful processes that can be applied in the classes of Physical Education. It was necessary to propose an intercultural guide, in which it is address empirically, three blocks of ancestral games, classified according to orientation, motor skills, precision, speed and intelligence, didactic instrument that was validated by experts, suggesting the application of the didactic guide in other school contexts. The total population of the educational institution is 359, therefore, a stratified intentional sample of 122 students was used. The guide was applied for 6 weeks, from September 3 to October 12, 2018, working on 2 periods per class, through a brief description and demonstration of the game, didactic resources, duration, evaluation, qualities and physical abilities that each game brings. It was developed in open spaces, with a domestic animals interaction, prefabricated implements and from the natural environment. Finally, during the investigation it is concluded that teachers and students ignore the application of interculturality as a transversal axis, on the other hand, the ancestral games allow the exchange of products, strengthening of axiological processes, reciprocal behavior framed in the exchange of motor experiences, communication horizontal, interaction and harmonious coexistence.

Keywords: Interculturality, didactics, ancestral games, harmonic interaction, education.

Translation reviewed by:



Msc. Elizabeth Diaz



INTRODUCCIÓN

El presente estudio sienta sus bases teóricas en diferentes investigaciones provenientes de universidades de Europa, América y Ecuador. Una de ellas es la encontrada en el repositorio de la Universidad de Valladolid-España, mediante el análisis de la investigación titulada; la Educación Física como medio de integración en Educación Primaria (Rangil, 2014). La tesis de especialización proveniente de la Corporación Universitaria de la Costa-Colombia, a través del tema denominado los juegos tradicionales como estrategia pedagógica, brinda referencias teóricas para la convivencia en niños de quinto grado.

La investigación también tiene su fundamento en la tesis titulada, estrategia lúdico – pedagógica efectuada en la Fundación Universitaria los Libertadores, Colombia (Díaz, Parra, & Ríos, 2017), que sirve de base para direccionar el proceso de enseñanza-aprendizaje. A ello, se suma el estudio del juego como facilitador del desarrollo comunitario, realizado en la Pontificia Universidad Católica del Perú (Fourment, 2012), que sirve de base epistemológica para fundamentar gran parte del marco teórico, conjuntamente con el estudio del juego recreativo en el desarrollo de la motricidad gruesa, encontrada en el repositorio de Universidad Nacional de Chimborazo-Ecuador.

En esta línea, (Huertas, 2012), cita a Heidegger, para manifestar que el juego es un problema filosófico que debe trascender no solo desde el pensamiento hermenéutico, sino desde la trascendencia humana. Por ello, es necesario dar importancia al juego desde la visión ontológica y ancestral, partiendo desde el reconocimiento y la interacción existente entre diversas culturas, etnias e ideologías.

Entonces cabe preguntarse ¿Cómo son valorados filosóficamente los juegos ancestrales?, a través de la trascendencia en el cosmos, ¿Qué objetivos y finalidades persigue?, rescatar y transmitir los saberes autóctonos de las distintas comunidades, pueblos y nacionalidades, ¿Para qué es importante el rescate de los saberes? para trascender hacia la pertenencia humana. Sin duda, estas y más interrogantes guiaron la presente investigación.

La Educación Física y de manera especial su proceso didáctico, tiene como misión guiar el proceso de enseñanza-aprendizaje desde el contexto del individuo, sin embargo, este contexto se ve desatendido cuando no se cuenta con los instrumentos, metodología, evaluación y demás particularidades que deben responder a un ambiente intercultural,

donde prima entre algunos principios, la comunicación horizontal, interacción cultural, intercambio de saberes, el rescate de la sabiduría (Tuaza, 2017) y otras posibilidades de conocimiento atávico.

Ante este vacío didáctico, se ve necesario proponer una didáctica intercultural de la Educación Física, que rescate y practique los juegos ancestrales practicados por los pobladores de Santa Ana, parroquia en la cual se efectivizó esta investigación con el fin de que los estudiantes de la Unidad Educativa Daniel Hermida, mediante un proceso didáctico propuesto, practiquen los juegos ancestrales para revalorizar la sabiduría de sus ancestros, aun conociendo que el 6% de esta parroquia se autodefine como indígena, según datos obtenidos del séptimo censo INEC correspondiente al año 2010.

En este contexto, el presente estudio está compuesto en seis capítulos de trascendencia académica, estructurada a partir de la problematización que generó establecer la variable independiente *didáctica intercultural de la Educación Física*, por medio del estudio realizada por Elena Rangil durante el año 2014 en España, en la que se concluye que la Educación Física consigue la integración del alumnado inmigrante, mediante la práctica de los juegos cooperativos y culturales, investigación que liga la propuesta de estrategia lúdica realizada por José Díaz y otros, respecto a mejorar el rendimiento académico.

En tanto, la variable dependiente, identificada como *rescate y práctica de los juegos ancestrales*, parte desde el análisis de investigaciones en torno a los juegos tradicionales como estrategia pedagógica efectuada en Colombia por Roselis Ariza y Cecilia Pertuz en el año 2011, en la que concluyen que ésta estrategia permite mejorar el espíritu de convivencia, variable que fue analizada adicionalmente, a partir de la investigación realizada en la Universidad Nacional de Chimborazo (UNACH), titulada como el juego recreativo en el desarrollo de la motricidad gruesa, en la que Diana Chamba y María Cargua en el año 2016, concluyen que el juego recreativo es una herramienta que coadyuva en el desarrollo de la Motricidad Gruesa, para fortalecer el desarrollo infantil integral de los niños y niñas, estudio que contribuyó a clarificar las acepciones conceptuales de los juegos atávicos.

Esta última variable, se desarrolló de manera práctica con estudiantes de primero de bachillerato de la institución educativa referida, ubicada en la parroquia Santa Ana del cantón Cuenca, provincia del Azuay. Por tanto, la presente investigación está estructurada de la siguiente manera:

En el Capítulo I, se realiza un breve análisis de la problematización detectada en la Unidad Educativa Daniel Hermida, desde el punto de vista didáctico intercultural, para lo cual, se genera una justificación legal y causal que guiará la investigación enmarcada en preguntas científicas generadas para el efecto, así como mediante objetivos claves que servirán en su parte final, para emitir los respectivos juicios de valor.

En el Capítulo II, se encuentran detallados los antecedentes de investigación que orientaron este estudio, para posteriormente establecer las fundamentaciones científicas y teóricas, enmarcadas en revisiones bibliográficas provenientes de fuentes internas y externas del conocimiento, que contribuyen a la construcción del estado del arte, a partir de la relación existente entre las variables destinadas única y exclusivamente al rescate y la práctica de los juegos ancestrales.

En cuanto al Capítulo III, ésta se encuentra estructurada por una metodología con enfoque mixto, cuanti-cualitativo, en la que se estable como métodos, el científico y empírico; como nivel de investigación, el explicativo, por el tipo, aplicado y participación-acción, para lo cual se utilizaron técnicas e instrumentos de recolección de datos, entre las que se incluyen; análisis bibliográfico, observación no participante, observación participante, fichas nemotécnicas, resúmenes, organizadores gráficos, encuestas, ficha de observación y guía estructurada de entrevista

El Capítulo IV contempla el desarrollo de la investigación, en la que se realiza un análisis previo de los resultados cuantitativos obtenidos inicialmente, para posteriormente, en base a esos resultados, proponer una guía intercultural que orienta el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Educación Física, donde se plasman objetivos didácticos, metodología, clasificación de juegos atávicos en tres bloques con su respectiva planificación microcurricular, en la que se describen 30 juegos ancestrales.

El Capítulo V está comprendido por la discusión de resultados provenientes de las cuatro preguntas científicas formuladas, a las que se dio respuesta en función del debate teórico contrastado con diversos autores, que enriquecen el marco teórico y finalmente, de la información recopilada al efectivizar la validación de la guía didáctica por expertos en el área de Educación Física.

En el Capítulo VI se encuentran contenidas las conclusiones y recomendaciones a las que se han llegado con el presente estudio, pues se evidencia notablemente la importancia de la aplicación de una guía, que rescate los saberes ancestrales, demostrando pertinencia y relevancia en el campo intercultural, donde se ha priorizado dar relevancia a las manifestaciones corporales, mediante el diálogo de saberes en el movimiento lúdico de los cuerpos. Finalmente, en anexos se adjunta la guía didáctica diagramada y el instrumento de validación por expertos

CAPÍTULO I

El presente capítulo de manera general, aborda la problemática detectada en la unidad educativa Daniel Hermida. En primer orden, brinda los resultados de la tabulación de datos provenientes de las encuestas planteadas a estudiantes y docentes, que originan las situaciones problemáticas que guían este estudio, las cuales sirven de soporte para proponer el tema de investigación, fundamentado en el marco legal educativo, el currículo y el mismo contexto de raíces indígenas que caracteriza al lugar de investigación. De forma seguida, se plantean preguntas científicas que son el esqueleto inicial para emprender los primeros pasos realizados en este estudio, y finalmente, culminar indicando el objetivo general y objetivos específicos que serán cristalizados en el proceder pragmático para rescatar los juegos ancestrales.

1.1 PROBLEMATIZACIÓN

La Unidad Educativa Daniel Hermida, es una institución educativa fiscal ubicada en la parroquia Santa Ana perteneciente al cantón Cuenca, provincia del Azuay, localizada geográficamente a 14 kilómetros de la capital provincial, esto es en la vía a Santa Ana-Zhidmad. De acuerdo al séptimo censo efectuado por el Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (2010), el 6,67% de la población Santanense, se considera indígena.

En este contexto, la situación problemática diagnosticada mediante encuestas de tipo cuantitativo, dirigidas a 120 discentes de primero de bachillerato, y a 20 docentes de Educación Física, entre los que se incluyen dos docentes del plantel educativo investigado y 18 docentes escogidos al azar de 5 instituciones educativas de financiamiento público y privado de la ciudad de Cuenca, brindaron la información siguiente:

En cuanto a los resultados obtenidos a partir de las encuestas dirigidas a estudiantes del plantel educativo en mención, se desprende que los porcentajes más elevados recaen en la escala de valoración de algunas veces, en la que se evidenció que el 47,50% de estudiantes, no se siente lo suficientemente motivado en las clases de Educación Física, el 33,33% algunas veces practica juegos ancestrales, lo que genera una confusión marcada entre juegos ancestrales, populares y/o tradicionales. El 45%, no practica frecuentemente la interculturalidad, evidenciándose de esta manera, el desconocimiento de la terminología y por ende su aplicación práctica.

Sin embargo, el 39,17%, indica que algunas veces las temáticas tratadas en clases, propenden a la práctica de la interculturalidad, El 33,33% precisa que algunas veces, los juegos lúdicos interculturales generan relativa satisfacción, lo que lleva a la conclusión que el docente desconoce relativamente, la aplicación del eje transversal de la interculturalidad, para motivar su práctica en clases y fuera de ella, y finalmente, el 42,5%, indica que el educador no implementa frecuentemente, una estrategia didáctica y metodológica que genere interés en los educandos.

Estos valores se ven reflejados en porcentajes similares en las encuestas dirigidas a docentes, en la que se arrojaron los siguientes resultados: el 50% indica que las clases de Educación Física no son lo suficientemente integradoras, el 70%, precisa que el currículo, presenta un limitado tratamiento de contenidos interculturales, lo que genera desconocimiento, y un limitado aporte bibliográfico intercultural, el 50%, domina relativamente una estrategia didáctica-intercultural, resultado que es totalmente contradictorio cuando se identifica que el 25% de docentes, algunas veces utilizan estrategias motivadoras para la práctica intercultural.

En este mismo sentido, el 25% menciona que no practica frecuentemente juegos ancestrales, lo que lleva a concluir que desconocen la diferencia entre la tipología de juegos atávicos, originándose de esta manera, que el 45% precise que la asignatura de Educación Física, propenda limitadamente a la práctica de la interculturalidad, encontrándose vacíos evidentes en el currículo como lo indica el 65% de los encuestados, a lo que se suma la ausencia de capacitación docente.

El 40% en tanto, posee un limitado interés por conocer los juegos ancestrales de las diferentes etnias del Ecuador, lo que hace viable el tema de investigación al proponer una guía didáctica intercultural que rescate y ponga en práctica los juegos ancestrales por medio de una metodología propicia, para que el 55% de docentes, referido en los valores porcentuales, posea una estrategia didáctica innovadora que propenda a la práctica de la interculturalidad en clases.

En el citado contexto, se evidencia que tanto docentes como estudiantes, no poseen la información necesaria para generar una práctica intercultural en la asignatura de Educación Física. Esto da lugar a la propuesta de investigación, considerando el marco legal vigente, partiendo desde la visión constitucional, donde se realza que la educación será holística y debe considerar las cosmovisiones de los pueblos y etnias del Ecuador.

Además, se considera también como paraguas legal, la Ley Orgánica de Educación Intercultural, que, desde su nombre, invita a una práctica que respete y de valor a las expresiones propias de las culturas.

1.2 JUSTIFICACIÓN

El reglamento a la Ley Orgánica de Educación Intercultural Bilingüe LOEI (2012), en su artículo 9 precisa que los currículos de educación que prescriba la autoridad educativa nacional del Ecuador, en las diferentes modalidades, obligatoriamente deben tener “el carácter intercultural y bilingüe, incluyendo conocimientos referentes a cada una de las nacionalidades y pueblos indígenas del país” (pág. 4).

En el currículo de Educación Física en el nivel de Bachillerato General Unificado, presenta debilidades en cuanto a la práctica de juegos ancestrales, provenientes de las diversas nacionalidades y pueblos indígenas del Ecuador, más en ella se han considerado únicamente los juegos tradicionales y populares que se han venido transmitiendo de generación en generación, lo que da como resultado carencia aplicativa de juegos interculturales autóctonos practicados por las diferentes comunidades de donde procede la población estudiantil.

Si bien es cierto, en la destreza básica deseable número EF.5.1.1. del Currículo 2016 en el nivel de Bachillerato General Unificado, se hace una breve referencia al reconocimiento que debe darse a los juegos como manifestaciones constantes en la historia del hombre y como éstas deben estar relacionadas con los contextos de origen y cultura específica para convertirlos en una práctica recreativa. Sin embargo, no precisa que juegos deben enseñarse, ni mucho menos brinda referencias específicas sobre su clasificación de acuerdo a la realidad ecuatoriana. Esto conlleva a generar dudas en torno a su aplicación práctica, así como en la falta de implementación de una estrategia didáctica que responda a criterios lúdicos interculturales, para desarrollar los diversos juegos practicados por las diferentes culturas de los diferentes pueblos y nacionalidades.

Al respecto, estas inconsistencias también se ven reflejados en la planificación micro curricular (Planificación de Unidad Didáctica P.U.D.), instrumento pedagógico en el cual, no se evidencia aportes significativos que propendan la aplicación directa de la interculturalidad, como eje transversal. Más bien, solo es enunciativa y formalista, pues

las autoridades educativas nacionales no se han permitido capacitar al personal docente, menos aún, generar procesos de evaluación para evidenciar su práctica objetiva.

En este sentido, en la Unidad Educativa Daniel Hermida, se ha identificado que docentes y estudiantes, especialmente los alumnos de primero de Bachillerato, practican la interculturalidad ocasionalmente, pues los limitados conocimientos que poseen sobre esta temática, se refieren a juegos tradicionales y populares. Por otro lado, desconocen los juegos ancestrales, que constituyen un amplio abanico de sabiduría atávica, que necesariamente requieren ser incorporados al currículo y a la asignatura de Educación Física mediante un enfoque intercultural.

Dada esta situación, el aporte innovador de la investigación, ve su importancia en la implementación de una didáctica intercultural, que promueva la práctica de la Educación Física desde el rescate de los juegos ancestrales practicados por los habitantes originarios de Santa Ana. Pues se evidencia claramente en los resultados provenientes de las encuestas aplicadas a docentes y estudiantes, que la interculturalidad no ha sido desarrollada en su máxima expresión, razón por la cual, tampoco se poseen estrategias didácticas para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Con esto se pretende que los estudiantes de los primeros años de bachillerato de la Unidad Educativa Daniel Hermida, rescaten y practiquen los diferentes juegos ancestrales para fomentar la interculturalidad no solo en el contexto educativo, sino en el medio social en el que desenvuelven.

Finalmente, la presente investigación fue factible, pues la problemática es real y notoria, adicionalmente existió el respaldo de las autoridades, docentes y estudiantes, así como el presupuesto para financiar este proyecto, ya que su investigación aportó positivamente en la calidad educativa con miras a una educación eminentemente intercultural.

1.3 PREGUNTAS CIENTÍFICAS

¿Cuáles son los conocimientos previos que poseen estudiantes y docentes sobre la interculturalidad y juegos ancestrales?

¿Qué conocimientos y procesos lúdicos poseen las personas adultas de la parroquia Santa Ana que podrían ser valoradas como juegos ancestrales?

¿Cuál es la tipología de los juegos ancestrales propuestas por el investigador?

¿Qué componentes deben integrar una guía didáctica intercultural que propenda al rescate y la práctica de los juegos ancestrales?

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 Objetivo General

- Proponer una estrategia didáctica intercultural de la Educación Física, para el rescate y la práctica de los juegos ancestrales.

1.4.2 Objetivos Específicos

- Diagnosticar los conocimientos que poseen los estudiantes y docentes en torno a la interculturalidad y juegos ancestrales para identificar sus particularidades.
- Analizar los conocimientos sobre la práctica de juegos ancestrales, a través de una guía estructurada de entrevista, identificando procesos lúdicos ancestrales.
- Clasificar las actividades lúdicas identificadas mediante, juegos ancestrales de orientación y motricidad, precisión y velocidad, y de inteligencia, para rescatar los saberes ancestrales, a través de procedimientos didácticos.
- Diseñar una guía didáctica intercultural para el rescate y la práctica de los juegos ancestrales.

CAPÍTULO II

En este capítulo se evidencia la estructura que guía el estado del arte, partiendo desde los antecedentes de estudio que empiezan en el exterior, esto es en España, Colombia, Perú y Ecuador. Dichos trabajos generan la base investigativa que impulsa la fundamentación científica caracterizada por el aporte epistemológico, filosófico, psicológico, pedagógico y legal, así como la fundamentación teórica que inspira la correcta caracterización de la variable independiente y dependiente, identificadas en este trabajo, orientadas a proponer una didáctica intercultural de la Educación Física, para rescatar y practicar los juegos ancestrales de la parroquia Santa Ana del cantón Cuenca, mediante una estrategia didáctica.

MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES

Las investigaciones sobre didáctica intercultural de la Educación Física, en la actualidad son casi nulas, por lo que es necesario acercarse a investigaciones que puedan fundamentar el marco teórico en este estudio, motivo por el cual, a continuación, expongo las siguientes investigaciones que sirven de base:

La Educación Física como medio de integración en Educación Primaria, tesis propuesta por Elena Zenaida Rangil Andrés en la Universidad de Valladolid-España (2014). Como conclusión se obtiene que el área de Educación Física es necesaria dentro de la etapa de primaria porque permite el desarrollo integral del niño. Además, por su carácter vivencial y relacional, consigue la integración del alumnado inmigrante a través de la danza, los deportes y los juegos cooperativos (Rangil, 2014).

Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para mejorar la convivencia en quinto grado de la institución educativa distrital fundación pies descalzos- Corporación Universitaria de la Costa, Colombia (2011), tesis de especialización efectuada por Roselis Ariza Murillo y Cecilia Pertuz Molinares, quienes concluyen que la estrategia permite dinamizar y potencializar el espíritu de convivencia sana, respeto mutuo a través de la lúdica que rescata la inocencia en los niños y permite conservar un patrimonio cultural Caribe, colombiano (Ariza Murillo & Pertuz Molinares, 2011).

Estrategia lúdico – pedagógica para mejorar el rendimiento académico en Biología, Fundación Universitaria los Libertadores, Colombia (2017), trabajo de especialización efectuada por José Díaz, Carmen Parra y Loida Ríos, en la que proponen un proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de biología, para mejorar el aprovechamiento, a través de la aplicación de actividades lúdicas propuestas, que permitieron mejorar los saberes. Por tal razón se diseñaron y aplicaron actividades lúdicas relacionadas con los contenidos temáticos y las necesidades detectadas en el diagnóstico; esa estrategia permitió fortalecer el trabajo en equipo, los valores relacionales y la motivación para mejorar el rendimiento académico, facilitando la apropiación de saberes.

De esta manera, como valor agregado se logró un mejor ambiente de convivencia, placentero, que accedió al desarrollo de la creatividad y el enriquecimiento de sus habilidades. Permitió al docente experimentar nuevas herramientas que le brindaron autonomía y dinamismo en las aulas de clase y fortaleció la práctica en algunos aspectos del aprendizaje significativo.

El juego como facilitador del desarrollo comunitario. Representaciones sociales sobre juego infantil de un grupo de madres y padres del centro poblado “La Garita”. Pontificia Universidad Católica del Perú-Perú (2012), tesis de maestría realizada por Katherine Gretel Fourment Sifuentes, quien concluye que el juego permite desarrollar capacidades y habilidades como la posibilidad de imaginar y modificar la realidad; la capacidad de unión y de participación; la organización y el sentido de comunidad. Asimismo, contribuye a comprender la interiorización de las normas en el juego sin establecer diferenciaciones por género, para iniciar procesos sociales y de desarrollo comunitario, que apunten a la transformación social de las condiciones inadecuadas de vida.

En el repositorio virtual de la Universidad Nacional de Chimborazo existen limitadas indagaciones en el campo de la didáctica intercultural de la Educación Física, sin embargo, considero importante valorar la siguiente investigación referente al juego recreativo, que sirve de base para emprender las referencias teóricas en este estudio.

El juego recreativo en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 2 a 3 años del CIBV mi mundo feliz de la provincia de Tungurahua, en el periodo 2015-2016, UNACH-Ecuador, tesis elaborada por Diana Alexandra Chamba Guaypatín y María Inés Cargua Cayambe, quienes concluyen afirmando que el juego recreativo es una

herramienta que coadyuva en el desarrollo de la Motricidad Gruesa, para fortalecer el desarrollo infantil integral de los niños y niñas.

2.2 FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA.

2.2.1. Fundamentación Epistemológica.

Desde los albores del conocimiento científico, el pensamiento occidental ha defendido sus fundamentos epistemológicos basados en la razón, demostración y experimentación que conllevan a la creación de teorías y métodos universalmente válidos, desplegando de esta manera, a América Latina como receptor del conocimiento eurocéntrico (Hidrovo, 2015). Tatiana Hidrovo, docente de la Universidad Eloy Alfaro de Manabí en su informe Ciencias y saberes ancestrales: Relación entre dos formas de conocimiento e interculturalidad epistémica, orienta a dilucidar este confronte ideológico y a entender la importancia del conocimiento ancestral en las Ciencias Sociales y por qué no decirlo, de referencia para todas las áreas y asignaturas de estudio

Según esta autora, la epistemología europea es a fin de cuentas una herramienta de colonialidad cultural y del pensamiento. En este contexto, “los espacios hegemónicos y de dominio no son en realidad meros territorios, sino espacios donde operan redes de poder y sitios desde donde se ejercita la colonialidad” (Hidrovo, 2015).

En este debate, surge la acepción teórica de Interculturalidad, término que empezó a tener apogeo en América, específicamente en Estados Unidos debido a la presencia de diversas culturas y etnias que habitan en esta parte del continente. Posteriormente, es en América Latina, donde se empieza a debatir su contenido con nuevas definiciones tales como multiculturalidad y plurinacionalidad, que no solo debería quedar en la relación de culturas, sino abolir la colonialidad de pensamiento, pues se debe entender que la interculturalidad no es solo un diálogo entre culturas, sino un diálogo de saberes.

Al respecto, el portugués Boaventura de Sousa Santos a través de las Epistemologías del Sur, precisa que el conocimiento occidental si bien es cierto no posee la verdad absoluta, existe otro conocimiento válido que es fundamentado por medio de tres premisas:

- a) Que la comprensión del mundo no solo se subsume a la concepción occidental, sino que es más amplia, por lo que su transformación puede darse por diferentes vías, modos, y métodos impensables para la cultura eurocéntrica.

- b) Que existen diferentes formas de convivencia y relación entre seres humanos y no humanos, pues coexiste, por ejemplo, diversas formas de pensamiento y sentimientos entre la raza humana y su medio natural, es decir existe diferentes formas de concebir el pasado, presente y futuro, distintas formas de organización por lo que es necesario un pensamiento alternativo de alternativas (Boaventura de Sousa, 2011).
- c) Que esta diversidad grande del mundo, debe ser aplicada teórica y prácticamente y no solo subsumida a una teoría universal, por lo que recomienda buscar formas plurales de conocimiento.

Ahora bien, Boaventura de Sousa habla sobre la decolonialidad del pensamiento occidental, pero no brinda nociones claras sobre saberes ancestrales a ser defendidos como antítesis, frente a las diversas formas de conocimiento homogeneizantes, sino más bien refiere de manera general a la ecología de saberes y *Sumak Kawsay* (palabra kichwa que significa Buen Vivir), principios que si bien tienen estrecha relación con el sentimiento e identidad latinoamericana, no representan el rescate y la práctica por ejemplo de las distintas formas del conocimiento andino.

Entre estos saberes andinos están los juegos ancestrales que difieren en poca o gran medida a los juegos tradicionales y populares por sus características específicas, toda vez que representan para el autor de esta investigación, una posibilidad de manifestación del niño, adolescente, ser humano en el cosmos y en la *Pachamama*, para luego caer en el reconocimiento ontológico del juego, que deriva hacia lo epistémico y estético en el contexto sociocultural en el que se practique (Huertas, 2012).

Es desde esta fundamentación epistemológica que es necesario rescatar, conocer y practicar los juegos ancestrales en el sistema educativo, de manera especial en el aula de clases, pues se conoce la procedencia pre y postcolombinas, caracterizadas por sus creencias plasmadas en ceremonias, danzas, rituales, juegos, etc., que identifican las características especiales que posee el pensamiento andino.

Actualmente, se ve con una gran inquietud que los discentes están inobservando estos valiosos saberes que han permitido durante la historia ecuatoriana, identificar a este país como una nación pluricultural, y que, lamentablemente no se está valorando debido al detrimento de la identidad cultural en el que hemos caído. Ya el sistema educativo ecuatoriano, intenta rescatar las costumbres, el folclor, las tradiciones, el arte, la

aculturación, los saberes ancestrales que permiten lograr la convivencia armónica, holística e intercultural por medio de un adecuado proceso educativo en el que se dé la orientación de docentes comprometidos con la trasmisión y diálogo de saberes que deben forjar en nuestros jóvenes.

2.2.2 Fundamentación Filosófica.

En el trasfondo de la realidad filosófica, el juego visto desde varios filósofos como Eugen Fink, Heidegger, Ortega y Gasset tiene una transcendencia ontológica, pues desata la felicidad y simboliza el cosmos de pertenencia humana. Heidegger por ejemplo, identifica al juego como un concepto existencial del mundo ya que, vista desde Joaquín Huertas Ruiz, quien refiere a este último pensador, se llega a comprender la razón del ser a través de su transcendencia; y ahora decir; trascender es ser en el mundo (Huertas, 2012), por lo tanto, el juego es la base de la transcendencia del ser.

En esta misma línea, Joaquín Huertas precisa; el jugar anima a abrirse al mundo demostrando un buen humor, un estar en el temple, un estar en la afinación que el juego exige, por consiguiente, es una de las manifestaciones más importantes del ser humano en el mundo, donde el juego y el jugar es una forma de vivir y filosofar. Frente a esto, es menester indicar que Huertas caracteriza al juego desde una visión universal, mas no trasciende en lo cósmico, en esa filosofía andina que da prevalencia a la manifestación intrínseca del ser cuando lo expone en las lúdicas grupales.

Por tanto, la filosofía de los juegos justifica la manifestación del hombre en su mayor expresión, nacida desde la subjetividad y objetividad de acuerdo al contexto en el que se desenvuelve. Según los filósofos antes referidos, el juego es valorado desde la consideración ontológica, pero es necesario preguntarse; ¿Cómo son valorados filosóficamente los juegos ancestrales?, sin duda una inquietud que puede ser fácilmente desvirtuada desde la filosofía positivista y materialista.

Estas filosofías preconizan las manifestaciones intelectuales fundamentadas en posiciones objetivas, en tanto si lo analizamos desde la filosofía latinoamericana, específicamente desde el pensamiento andino, el juego trasciende más allá de lo visible al ojo humano, pues muchos de los juegos representan ritualidades y una valoración a los elementos animados e inanimados de los cuales se sirven para su pragmatismo.

La importancia del rescate de los juegos ancestrales desde la educación intercultural ecuatoriana basa únicamente su referencia en el currículo de Educación Física 2016,

pues en esta se organiza la practica intercultural desde las representaciones dancísticas, artísticas y lúdicas, este último por medio de los juegos tradicionales y populares, los mismos que tienen su importancia y transcendencia durante las últimas décadas.

No obstante, en cuanto a los juegos ancestrales se refiere (considerados igualmente en este currículo) no se da la suficiente importancia del caso, pues no existe estudios que los rescaten y masifiquen, sino más bien, se encuentran como saberes ancestrales aun no descubiertos, lo que hace prever su promoción conforme claramente lo refiere el Plan Nacional de Desarrollo dentro de sus políticas 2.3 que “promueve el rescate, reconocimiento y protección del patrimonio cultural tangible e intangible, saberes ancestrales, cosmovisiones y dinámicas culturales” (Plan Nacional de Desarrollo, 2017, pág. 63).

En este contexto, la filosofía de la educación debe encauzarse al fortalecimiento de la conciencia social que tenga como objetivos principales la prosperidad, la independencia, la integración comunitaria, el desarrollo humano sostenible y lo que es más, el rescate y preservación de la identidad cultural (Montoya, 2017), para que el niño, adolescente, adulto se encamine a ser lo que debe ser, a través de su trascendencia en el rescate, la práctica y el desarrollo de los diferentes juegos originarios de nuestros pueblos, para que, según Diana de Vallescar Palanca, se pueda generar un clima de diálogo entre las diversas formas de pensamiento y culturas, más aún en la Parroquia Santa Ana, lugar donde se realizó la presente investigación.

2.2.3. Fundamentación Psicológica.

La Psicología es el estudio del comportamiento humano en situaciones de aprendizaje, pues en el diario convivir se evidencia que todo aquello que rodea la naturaleza del ser lleva implícito características interculturales, como, por ejemplo, aquellas provenientes de las relaciones afectivas entre pares y grupos, así como la adecuación de la conducta en el medio sociocultural donde se desenvuelve el individuo.

Esto influye también en el proceso de enseñanza-aprendizaje conforme lo indica Lev Vygotsky (1987-1988), quien, al referirse al desarrollo cognitivo, manifiesta que ésta no puede entenderse sin valorar el contexto social, histórico y cultural en el que ocurre, así también María Corona e Irene Gutiérrez (2016) cuando al mencionar a Vygotsky indican que los procesos mentales como son el lenguaje, pensamiento, y

comportamiento voluntario, tienen su origen en los vínculos sociales, por lo tanto, es la transformación de vínculos sociales en desarrollo mental, primero entre sujetos de manera interpersonal e interpsicológica, y después, en la interioridad de la persona.

Pero la transformación de contactos sociales en procesos mentales superiores, según Moreira (2010) no es directa, está categorizada por decirlo así, a través de instrumentos y signos. El instrumento es algo que puede utilizarse para hacer alguna cosa; en cambio el signo es algo que significa alguna otra cosa, por lo tanto;

“existen tres tipos de signos: indicadores que tienen una relación de causa y efecto con aquello que significan (humo, por ejemplo, significa fuego porque es causada por el fuego); icónicos son imágenes o diseños de lo que significan; simbólicos considerados por la relación abstracta con lo que significan. Las palabras, por ejemplo, son signos (simbólicos) lingüísticos; los números son signos (...) matemáticos. La lengua, hablada o escrita, y la matemática son sistemas de signos”. (pág. 8)

En este sentido Moreira (2010), precisa que la utilización de instrumentos en la intervención con el ambiente diferencia al ser humano de los animales. Aunque hay que precisar que, las sociedades no crean únicamente instrumentos, sino además técnicas de signos. Los dos, instrumentos y signos, han sido creados para influir en su progreso social y cultural.

Moreira también afirma que, los instrumentos y signos son cimentaciones socio-históricas y culturales, de tal manera que, cuando existe la apropiación por parte del niño o adolescente, se da principalmente por la vía de “la interacción social, pues es éste, el vehículo para la transmisión dinámica (de inter a intrapersonal) del conocimiento construido social, histórica y culturalmente” (pág. 8).

Entonces desde este punto de vista, con esta investigación se pretende desarrollar el proceso de aprendizaje considerando la interacción social entre todos los miembros del contexto escolar, como con las diferentes culturas, por medio de sus experiencias en el conocimiento de los diferentes juegos identificadas en las comunidades de cada país. Con ello el aprendizaje y la forma de apreciación cultural están manifestados en el conocimiento de esta clase de juegos interculturales expresados en el contexto educativo y sociocultural.

Ahondando más en el tema, y considerando los ejes centrales de la pluridimensionalidad humana propuesto por Francisco Miras Martínez y otros, se conoce con interesa que

existen 4 dimensiones originales de la existencia humana que rigen el sentido psicológico, entre las que se encuentran las siguientes:

- a) **Dimensión 1:** El crecimiento y desarrollo de un Hombre Sabio, que es conocedor de sí mismo y de su mundo, donde debe aprender a identificarse y a entenderse; procurando tener conciencia de sí mismo como persona y como miembro de un grupo social determinado que posee un hábitat o *Pachamama* y una cultura en la que se desenvuelve.
- b) **Dimensión 2:** El crecimiento y desarrollo de un Hombre Social y Comunicativo que aprende a comunicar lo que observa, conoce, comprende y hace suyo lo que ve, este proceder le ayuda a comunicarse, relacionarse y lo que es más a convivir y transmitir saberes con la raza de su especie sin distinción étnica.
- c) **Dimensión 3:** El crecimiento y desarrollo de un Hombre Artesano, laborioso que aprovecha su medio para cuidarlo y valorarlo, pues de ella depende su funcionamiento emprendedor, así lo precisa Francisco Miras en su aportación conjunta cuando manifiesta que el ser humano:
...debe ocupar parte de su tiempo en actividades de elaboración, transformación y reciclaje de conocimientos y de materiales, a gestionar por sí mismo sus intereses y propuestas, a conocer la tecnología elemental de los instrumentos que a diario usa, a conocer y utilizar las herramientas de trabajo físico o intelectual del que es o vaya a ser su campo profesional. (Martínez, 2003, pág. 17)
- d) **Dimensión 4:** El crecimiento y desarrollo de un Hombre Lúdico, imaginativo y festivo que aprende a disfrutar, abstenerse y contentarse con la riqueza natural que le brinda la naturaleza o *Pachamama*, la cultura ancestral, en fin, la creación humana que le inserte en ese medio donde pueda recrearse por medio de juegos creados a partir de la experiencia antiquísima, es decir a valorarlos para rescatarlos y poseerlos como patrimonio cultural. Entre esta riqueza natural y cultural consta “el mar, el campo, la montaña, el sol, el agua, el viento, el fuego, la tierra, la familia, la amistad, las propias creencias, las diversas formas de deporte y las artes y los viajes” (Martínez, 2003, pág. 17).

Habría que precisar entonces, las razones que motivan el rescate de los juegos ancestrales en el sistema educativo vista desde la psicología ya que, mediante estos, se puede transmitir a los educandos valores de significancia cultural, formas de vida, saberes de los distintos grupos étnicos, maneras de socialización comunitaria que

consientan la formación del carácter y personalidad asequible hacia el respeto horizontal a toda manifestación de conocimiento ancestral, he ahí la importancia del rescate de estos saberes en el sistema educativo.

2.2.4. Fundamentación Pedagógica.

El sociólogo y filósofo Edgar Morín, a partir el siglo XX empieza a aportar a la educación desde su obra más importante *Introducción al Pensamiento Complejo*. En su obra, dilucida que todas las cosas ideístas y materiales tienen un complemento entre sí, es decir no cabe analizarlas desde una distinción, fraccionamiento, disyunción, o como muy bien lo indica cuando refiere al pensamiento o paradigma simplista desde una postura desorganizada, es decir, esta última ve lo uno y lo múltiple de manera separada, pues intenta apartar lo que está unido (disyunción), o por el contrario unifica lo que es diverso (reducción) (Solís, 2005).

Para comprender esta postura del pensamiento complejo, cabe analizar al ser humano como un ser biológico, pero al mismo tiempo como un ser cultural, pues convive en un mundo de ideas, lenguaje y conciencia, y, por lo tanto, vive diversas situaciones al mismo tiempo, más aún si provienen de diversas experiencias educativas, contextos, y pensamientos multiculturales. El pensamiento simplista entonces disocia estas realidades o bien las reduce, caracterizando por tanto una educación latina y occidental en la que se ha venido educando durante los últimos tiempos.

El pensamiento complejo sin duda busca una realidad multidimensional y multidisciplinar que desarrolle en los alumnos la reflexión y el análisis para comprender que el todo está en las partes y las partes en el todo, donde el pensamiento multireferencial se encuentre entrelazado como una telaraña. En el contexto educativo esta forma de conocimiento es necesaria evocarla no solo en el docente como guía facilitador del pensamiento, sino desde los mismos estudiantes, a quienes habrá que brindarles las herramientas necesarias para hacerlo un observante activo de su realidad, participante, crítico y constructor de su pensamiento holístico.

En referencia a esta forma de pensamiento y pedagogía propuesta, surgen durante las últimas décadas diversas corrientes pedagógicas que dan importancia al juego como recurso didáctico para estimular el proceso de enseñanza aprendizaje, tal es el caso por ejemplo de Jean Piaget: quien indica que el juego es la acción libre considerada como

ficticia y situada al margen de la vida real, capaz de absorber totalmente al individuo que la práctica. Por tanto, el juego en primera instancia es una forma poderosa de actividad que tiene la vida social y la actividad constructiva del niño, y por otra la lúdica ha sido utilizado como estrategia de aprendizaje por diferentes teorías pedagógicas.

Desde esta concepción que idolatra al juego, es necesario nuevamente referirse a Piaget cuando menciona que el juego es parte inseparable de la inteligencia del niño y porque no decir del adolescente, adulto, ya que simboliza la interpretación motriz de la realidad de acuerdo a cada etapa evolutiva de su vida, a ello se suma el contexto sociocultural en el que se desenvuelve, ya que gran parte del aprendizaje se genera en el contexto escolar y fuera de ella a través de la automotivación estimulada en el propio individuo para la convivencia horizontal e equitativa que se dan en las relaciones multiculturales.

Esta estimulación e iniciativa generada en el discente, permite forjar un aprendizaje significativo, el mismo que debe darse con dos condiciones fundamentales conforme lo detalla Luz Rodríguez (2004), quien manifiesta, por un lado, la importancia que debe tener en el estudiante su predisposición a aprender y por otro, el material (didáctico, lúdico o cualquier otro de interés) significativo entregado por el docente. Ello requiere que el elemento, tema o postura a ser trabajado tenga significado lógico con respecto al nivel cognitivo e interés de la persona que aprende, elemento cognitivo que no debe ser impuesta de forma arbitraria sino debe contener pequeñas experiencias previas para que pueda ser ligada al nuevo material y/o conocimiento (Rodríguez, 2004).

A estas teorías de aprendizaje es necesario ligar la teoría sociocultural de Vygotsky y la Psicología Social de Bandura, teorías que han intentado explicar la importancia de la actividad recreativa en el proceso de aprendizaje y socialización, en este sentido por ejemplo Vygotsky referido por José Díaz, Carmen Parra y Loida Ríos en su tesis Estrategia lúdico – pedagógica para mejorar el rendimiento académico (...), afirma que el juego surge como elemento socializador, pues en su origen y naturaleza existen fenómenos de carácter social, lo que genera que el juego vaya más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

En consecuencia, se puede decir que el juego es inherente a la persona, ya que es un ser sociable por naturaleza, pues requiere del otro u otros “para evolucionar, superar sus dificultades y crear lazos de convivencia armónica. El jugar debería ser una actividad

que acompañe a la persona toda su vida, pues lleva a la satisfacción personal” (Díaz, 2017, pág. 19).

Con esta fundamentación, se puede manifestar que el juego siempre formará parte de la vida del hombre, independientemente de la edad, pues desde que se nace, se juega, lo que lleva a pensar en la conservación de las culturas, específicamente de los saberes ancestrales lúdicos que deben reconsiderarse no solo en el Currículo Pedagógico de Educación Física como limitadamente se lo viene refiriendo, sino en las aulas de clases por medio de un aprendizaje guiado por un docente comprometido con el rescate cultural.

Para lograr este fin, el docente debe facilitar los instrumentos necesarios e idóneos para que el estudiante construya un aprendizaje significativo, que le permita conocer esos saberes andinos y pueda revalorizarlos conjuntamente con sus compañeros, saberes intangibles que requieren seguirse practicando en cada pueblo, parroquia, ciudad y provincia del Ecuador, por medio de una didáctica intercultural que identifique los elementos materiales e inmateriales que poseen los juegos ancestrales y de esta manera nuestros alumnos puedan contribuir en su propio aprendizaje mediante la valoración ancestral y cultural.

2.2.5. Fundamentación Legal.

La normativa legal en el campo educativo es muy amplia, razón por la cual es necesario considerar lo contemplado en la Constitución del 2008, que en su Art. 27 inciso primero precisa:

La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. (pág. 16).

En concordancia a esta referencia normativa, considero pertinente citar el Art. 57 numeral 12 y 14 ibidem, que prescribe lo siguiente:

Numeral 12: “Mantener, proteger y desarrollar los conocimientos colectivos; sus ciencias, tecnologías y saberes ancestrales; los recursos genéticos que contienen la diversidad biológica y la agrobiodiversidad; sus medicinas y prácticas de medicina tradicional, con inclusión del derecho a recuperar, promover y proteger los lugares rituales y sagrados, así como plantas, animales, minerales y ecosistemas dentro de sus territorios; y el conocimiento de los recursos y propiedades de la fauna y la flora.” (pág. 26)

Numeral 14: “Desarrollar, fortalecer y potenciar el sistema de educación intercultural bilingüe, con criterios de calidad, desde la estimulación temprana hasta el nivel superior, conforme a la diversidad cultural, para el cuidado y preservación de las identidades en consonancia con sus metodologías de enseñanza y aprendizaje.” (pág. 26)

El reglamento a la Ley Orgánica de Educación Intercultural Bilingüe LOEI (2012), en su artículo 9 claramente indica:

Los currículos nacionales de educación que expida la Autoridad Educativa Nacional dentro de los diversos tipos y modalidades del Sistema Nacional de Educación, tendrán el carácter intercultural y bilingüe, incluyendo conocimientos referentes a cada una de las nacionalidades y pueblos indígenas del país. (pág. 4)

Al respecto, la Ley del Deporte, Educación Física y Recreación en su título sexto, sección cuarta reconoce el deporte ancestral e incentiva el desarrollo lúdico de las distintas comunidades, pueblos y nacionalidades dentro de sus zonas, comunas, territorios y regiones, principios que son de cumplimiento obligatorio, tal como lo establecen los artículos 101, 102 y 103.

El Art. 101 ibidem, promueve el desarrollo de la interculturalidad y plurinacionalidad, por medio de la igualdad en condiciones deportivas ancestrales; El Art. 102, menciona las instituciones públicas encargadas en destinar los recursos económicos suficientes para la adecuación de instalaciones deportivas para el desarrollo de los deportes ancestrales, y finalmente el Art. 103 del mismo cuerpo legal, responde a la necesidad del rescate y fortalecimiento de las tradiciones comunitarias de los pueblos y nacionalidades mediante la organización de competencias recreativas anuales en los diferentes territorios.

Por otro lado se debe también considerar lo regulado en el Plan Nacional del Buen Vivir, pues dentro de sus políticas (2.3) promueve el rescate, reconocimiento y protección de los saberes ancestrales, entre los que se incluyen los juegos autóctonos

como actividades lúdicas que preconizan las diferentes ritualidades, festividades, zonas de esparcimiento y en fin momentos de ocio que tienen como eje principal el rescate y la práctica de la sabiduría ancestral evidenciados en elementos didácticos rústicos-naturales que revalorizan los elementos de la Pachamama y por ende el Buen Vivir.

Con estas referencias legales, se puede claramente identificar que la interculturalidad está presente en el campo educativo, curricular y más aún en las nacionalidades y pueblos indígenas, por este motivo, estas normas tipifican la importancia de este carácter en el proceso de aprendizaje, considerando a este último como el principio y fin de la educación. Para ello es necesario, brindar al estudiante una didáctica innovadora que rescate los juegos ancestrales para fomentar y practicar la interculturalidad en la Educación Física.

2.3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.

2.3.1. Didáctica

2.3.1.1. Didáctica General

La Didáctica como término procede del griego *didaskein*, que significa enseñar y *tékne*, arte. En su sentido clásico e incluso verticalizado, es la ciencia y el arte de la enseñanza, para lo cual requiere de métodos de instrucción. Esta palabra fue utilizada por Wolfgang Ratke, educador alemán que fue el primero en emplear el término en el siglo XVII, época en la cual, empezó a desarrollarse una concepción muy diferente de lo que es la didáctica, hasta lo que hoy conocemos como una definición considerablemente ampliada.

Posteriormente, la pedagogía contemporánea la conceptualiza como la ciencia de los métodos de enseñanza e instrucción, de transmisión eminentemente intelectual, pero como intenta ocular la postura de que el alumno es un simple receptor pasivo de información, prefiere manejar la realidad, justificando que el objeto de la didáctica es la orientación del aprendizaje, cuando la realidad latente y vista desde la pedagogía moderna, manifiesta que la didáctica es cuerpo rígido de métodos y armas que sirven al educador para transmitir el conocimiento al educando, demostrando una falta de relación procedimental y socio-afectiva de ambos.

Para Ricardo Nassif (1958) en su obra denominada Pedagogía General, brinda aportes sustanciales en torno a la ampliación del concepto de didáctica, la misma que, según

este autor, todavía mantiene en su finalidad, las dos partes en la que fue dividida: la primera, general, que se encarga del método instructivo y de los recursos que propician su ejecución; “la segunda, especial, que estudia las cuestiones y los métodos específicos para la trasmisión y asimilación de los contenidos propios de cada una de las asignaturas del programa o plan educativo”. (Nassif, 1958, págs. 80,81)

Sevillano (2004) considera a esta disciplina como ciencia teórica y normativa, que orienta de manera intencionada, el proceso de enseñanza-aprendizaje, en una realidad concreta e interactiva que faculta el reconocimiento y masificación de la cultura, cuyo fin es el desarrollo holístico del estudiante en su desenvolvimiento pragmático.

Según Abreu, Gallegos, Jácome y Martínez (2017), docentes investigadores de la Universidad Técnica del Norte de Ecuador, precisan a la didáctica como una ciencia que dirige, difunde, fusiona y sistematiza mediante una compilación teórica, los resultados provenientes de experiencia acumulados en la praxis educativa, esto es, la exploración de la realidad aulística, para brindar soluciones a los problemas que afectan de forma directa al proceso de enseñanza aprendizaje, donde están involucrados docentes y discentes, en la cual, los primeros serán guías para conducir este proceso, y los últimos, como propulsores de su propio aprendizaje, para asimilar los contenidos de las diferentes asignaturas y la manera metodológica para conseguirlas.

Estas precisiones conceptuales y metodológicas en la actualidad, van sirviendo de referencia para precisar, lo que debería ser un proceso didáctico de aprendizaje, más aún cuando la disciplinariedad de esta ciencia, orienta a reflexionar sobre la direccionalidad del aprendizaje, tanto y cuanto se fundamente en la teoría como en la práctica, que busque desarrollar de manera general, la personalidad del educando y en particular, sus potencialidades, demostrando interés por apoderarse de la experiencia socio-histórica.

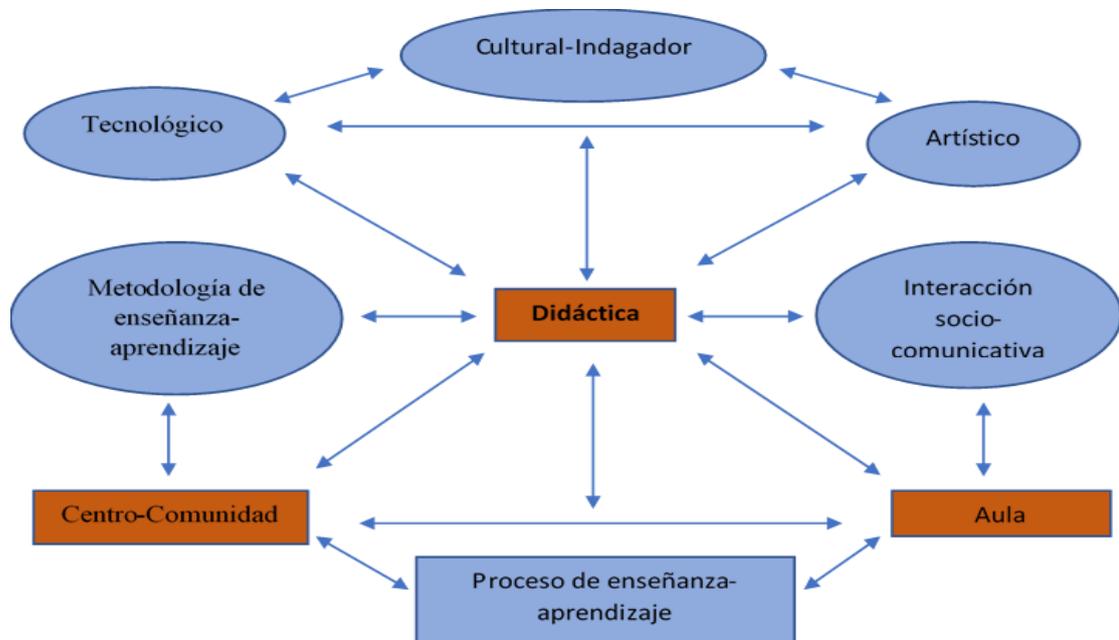
No obstante, conceptualizar a la didáctica de una manera general, implica invisibilizarla en su real dimensión, pues, ésta tiene como fin, orientar el proceso de aprendizaje (en la que están inmiscuidos docentes y estudiantes), basada previamente en un modelo o paradigma pedagógico, que oriente adecuadamente la metodología a aplicar para intercambiar conocimientos que desarrolle, dirija y refuerce el aprendizaje, mediante la utilización de materiales e implementos que faciliten la comprensión y el interés por inmiscuirse en el proceso educativo. Para ello, debe comprenderse la palabra “enseñanza”, desde la predisposición horizontal del educador hacia el educando, que

permita al docente aprender de sus estudiantes, y, éstos, pueden aprender del intercambio de experiencias.

Estos esbozos de conceptos y posiciones, son necesarias orientarlas desde una didáctica aplicada hacia el proceso de enseñanza aprendizaje, que busque la interacción entre los agentes que las realizan. Antonio Medina y Francisco Salvador (2009), “consideran que la actuación didáctica en reciprocidad entre el docente y discente, es un acto comunicativo-interactivo” (págs. 6-7). Fortalece el desenvolvimiento de las personas intervinientes en el saber didáctico, mediante la mejora constante del proceso socio comunicativo en el aula.

En esta etapa es necesario centrarse en el intercambio favorable y formativo entre los participantes para la mejora constante de la actuación de enseñanza aprendizaje, por medio de una metodología propicia que valore los diversos contextos (multiculturales e interculturales) de los cuales proviene el estudiante y el docente. Este último debe estar orientado hacia una disciplina intercultural y socio laboral del artista para conectar su trabajo con las fortalezas y debilidades que conlleva la práctica educativa.

Figura 1: Mapa representativo del saber didáctico



Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias **Fuente:** (Medina, S. y Salvador, F. 2009., pág.6)

Es valiosa cada afirmación y concepto de la didáctica vista desde cada investigador, por eso, la didáctica en palabras del autor, es la ciencia intencionada que orienta el proceso

relacional de enseñanza-aprendizaje, en la que se utiliza métodos, recursos, contenidos, etc., a aplicarse en contextos educativos eminentemente culturales, para lograr el desenvolvimiento óptimo y holístico de sus actores. Este proceso, debe ser organizado y abarcador dentro y fuera de la realidad aulística, con el fin de dar solución a los procesos que se presentan en la vida cotidiana, orientando hacia una comunicación interactiva entre el docente y discente para el intercambio de experiencias.

2.3.1.2. El acto didáctico

El proceso intencionado de enseñanza aprendizaje o también conocido como acto didáctico, según Gerardo Meneses (2007), tiene elementos implicados como son, el educando, el docente, el contexto, el contenido, etc., lo que tiene estrecha relación a lo percibido por Marqués (2001), quien, a su vez, identifica al acto didáctico, como el medio que posee el profesor para guiar los aprendizajes de los alumnos, proceso que recomienda, sea principalmente comunicativa.

El proceso educativo y los procesos didácticos, están estrechamente entrelazados, pues según Marqués (2001), el docente es aquella persona que planifica determinadas actividades a sus estudiantes, mediante una estrategia didáctica para alcanzar objetivos concretos, los mismos que deben estar debidamente orientados hacia la motivación mediante recursos innovadores. En esa misma línea, los estudiantes en cambio, son aquellos que construyen su aprendizaje. mediante la guía permanente del docente, para lo cual se plantean objetivos educativos.

Los objetivos deben estar enmarcados en tres tipos, herramientas para el aprendizaje, contenidos teóricos y prácticos, en la que se da relevancia a la cultura participativa y finalmente los valores y actitudes basadas en el diálogo horizontal. El contexto, juega un papel preponderante en el acto didáctico, al incluir a estudiantes de diferentes zonas y sectores, a quienes se deben facilitar los recursos didácticos para motivar su inclusión. Momento, en la que es consustancial, establecer una estrategia didáctica direccionada a:

- a) Ritos de aprendizaje de los estudiantes
- b) Intereses y motivaciones de los educandos
- c) Adecuación de espacios propicios para el aprendizaje
- d) Contenidos necesarios y ampliados
- e) Una metodología activa para que el estudiante aprenda haciendo
- f) Corrección de errores y de los momentos de aprendizaje

- g) Desarrollar un aprendizaje colaborativo e individual, mediante la indagación de contextos propios y ajenos
- h) Introducir a los actores del proceso educativo, en una profunda evaluación formativa

En consecuencia, la contextualización de los actores del proceso educativo frente a los procesos didácticos (acto didáctico), radica en la relación sucinta entre la interacción y comunicación igualitaria en el aula.

2.3.1.3. Elementos de una estrategia didáctica

La estrategia didáctica como procedimiento se apoya en técnicas de orientación cuyo principal objetivo es efectivizar los objetivos de aprendizaje, por lo que tiende a ser, un proceso organizado y coordinado a alcanzar una meta establecida. En consecuencia, la estrategia didáctica cumple la función de planificar el proceso de aprendizaje para alcanzar los objetivos planteados por el profesor y el estudiante.

En cuanto a los componentes ineludibles de la estrategia didáctica se encuentran definidos por:

- a) Por la calidad de persona, cultura y sociedad, que un plantel educativo se esmera por desarrollar y alcanzar, situación que se ve reflejado por ejemplo en la misión de la institución.
- b) La distribución de las diferentes asignaturas, la complejidad de los contenidos a impartirse y finalmente la secuencia a la que deben acogerse, según el currículo de cada país, sin embargo, cuando se propone una didáctica intercultural organizada desde una estrategia, es necesario reestructurarlo desde los intereses y necesidades del educador y el educando, más aún cuando se refiere al rescate de saberes ancestrales que no requieren ser estandarizados desde la sistematización del currículo.
- c) Las particularidades que tiene el estudiante en cuanto a su actitud, formas de aprendizaje, realidad cultural con relación al desenvolvimiento escolar, en otras palabras, se debe valorar las posibilidades intelectuales de los educandos.

Para Miguel Arana (2010), docente mexicano, la estrategia didáctica desde una visión generalista, debe contemplar los siguientes elementos:

- Ubicación: ¿Dónde se aplica?

- Participantes: ¿Quiénes (docentes, estudiantes o ambos)?
- Lugar: ¿Dónde?
- Tiempo: ¿Cuándo o tiempo destinado a la actividad?
- Justificación: ¿Por qué?
- Propósito: ¿Para qué?
- Contenidos: ¿Qué?
- Conocimientos previos: ¿Qué sabemos?
- Actividades que incentive la lluvia de ideas: ¿Qué conocimientos previos hay sobre lo que se va a aprender?
- Actividades de recolección de contenidos: ¿Qué voy a aprender?
- Actividades para la generación de conocimientos nuevos: ¿Qué conocimientos nuevos contribuyo?
- Actividades de comunicación: ¿Cómo lo compartimos?
- Actividades de evaluación: ¿Cómo se asegura el aprendizaje? Los estudiantes se autoevalúan, coevalúan y heteroevalúan en la resolución de actividades prácticas. (Arana, 2010)

Según, Paula Chacón, la estrategia didáctica parte de la asignatura o materia que se pretenda impartir y más aún, de la temática a tratar en la sesión de clases, motivo por el cual, ofrece elementos que deben contener los juegos didácticos, mismos que debe partir desde la siguiente estructuración:

- Nombre del juego
- Denominación de la asignatura donde será practicado.
- Objetivo del juego
- Contenido e instrucciones: conocimientos conceptuales, procedimentales y actitudinales.
- Evaluación
- Población y edad.
- Número de jugadores
- Duración
- Materiales a utilizar

Con estas referencias, se propone una estrategia didáctica intercultural de la Educación Física, contenida en juegos autóctonos que refieren elementos de relación motor y

cultural, empleados en el contexto rural de Santa Ana, por lo que no requiere mayores elementos estandarizados, sino aquellos que sean de fácil comprensión para la transmisión de saberes y por ende la práctica de generación en generación, a fin de que las actividades lúdicas ancestrales sean rescatadas mediante una didáctica intercultural, contenida en los siguientes elementos:

- Metodología
- Nombre del juego
- Objetivo
- Descripción
- Recursos
- Duración
- Evaluación

2.3.2. Didáctica Especial

La complejidad del medio social en la que se desenvuelve el individuo, exige que sea atendido desde sus diversos contextos, sea afectiva, cognitiva, física, cultural o social. Por tal motivo, la educación contribuye desde sus estudios, a la necesidad de una didáctica especial, que dependa de “dos campos: las Ciencias de la Educación y un área del saber (fundamentalmente, del saber escolar), que denominamos, en nuestra reciente terminología científica, la ciencia referente” (González, 2010, pág. 2).

Es a partir de la didáctica general, que se ve la necesidad de crear una didáctica especial para desarrollarla en el aula, de esta manera surgen, por ejemplo, la didáctica de la matemática, de la historia, del inglés, de la educación física, etc., ya que, cada asignatura al ser diferente en su proceso curricular y metodológico, padece de problemas particulares que requieren ser enseñadas de una forma especial, considerando la edad y estado psicológico de los educandos, al momento en el que se los pone en relación con determinada asignatura, pues cada una posee una metodología específica, “campos aplicativos propios, materiales y técnicas didácticas, teorías que la justifican y la ordenan, competencias distintas por desarrollar en el alumno, bibliografía que la moderniza y la reinterpreta” (González, 2010, pág. 6).

Autores como Shulman (1986), fortalecen el quehacer didáctico cuando plantea categorías para analizar el proceso de enseñanza de los docentes en dos mecanismos:

procedimental (orientado al análisis y acción didáctica motora); y dominio sustantivo (materia, dominio didáctico del contenido, currículo, tipo de pedagogía, forma de aprender de los alumnos, contexto y valores educativos).

Esta forma particular de comprender la didáctica desde el proceso de enseñanza aprendizaje, Antonio Bolívar (2005), la cataloga dentro de 4 componentes: a) comprensión disciplinar de los estudiantes, b) Dominio del material curricular y medios de enseñanza, c) Plan de actividades y tareas, d) Conocimiento e identificación de los objetivos propuestos en la enseñanza de cada asignatura.

Desde estas referencias, la didáctica especial tratada desde triángulo didáctico: docente, contenido y discente, responde a cada materia o asignatura, pues, cada una de ellas, tiene una metodología distinta, de aquellas que se caracterizan por ser prácticas, como por ejemplo la educación física, que guía el aprendizaje, mediante la observación y la demostración propuesta por el docente-estudiante y viceversa.

2.3.2.1. Didáctica de la Educación Física

Es necesario singularizar a la Didáctica de la Educación Física, de aquellas otras, entendiéndola como el estudio científico de contextos de aprendizaje en el que se desenvuelve un alumno, para alcanzar un objetivo cognitivo, motor o afectivo. Este procedimiento no tendría cabida en el proceso educativo, si el docente no se responsabiliza de la creación, planificación e innovación de escenarios de aprendizaje creativos e interesantes que motiven a alcanzar los objetivos planteados (Alcántara, 2013).

Figura 2: Didáctica general y especial



Fuente: (Medina, S. y Salvador, F. 2009., pág.18) Adaptación de: Juan Pablo Jara Arias
Son estas razones, la que justifican la necesidad de una didáctica específica de la Educación Física, que garantice la armonía y manifestación del cuerpo en movimiento,

mediante la socialización, para lograr una adecuada comunicación horizontal, que intercambie experiencias de aprendizaje motriz y socio cultural, basados en el reconocimiento de cuatro pilares importantísimos:

- a) La planificación del proceso de aprendizaje realizado por el docente y estudiante, mediante el planteamiento de objetivos, que identifique a donde se quiere llegar.
- b) La presencia del docente como guía, en el proceso de aprendizaje autónomo.
- c) La proposición de materiales e implemento didácticos de interés individual y grupal.
- d) La evaluación basada en el contexto socio cultural en el que se desarrolla el aprendizaje.

Con estas breves orientaciones didácticas, esta investigación fortalece el quehacer educativo, en el que el educando, desarrolle sus destrezas de aprendizaje, por medio de orientaciones metodológicas, a través de la fundamentación y explicación teórica, a la que se suma la demostración práctica. Este binomio, teórico-práctico, debe estar concatenado didácticamente para mejorar y perfeccionar el movimiento humano, proceso en el cual, debe existir intencionalidad y significancia para el que se mueve, así como en el contexto donde se practica su manifestación formativa, misma que debe respetar los escenarios de expresión corporal y, el contexto social que influye directamente sobre aquel.

Es en ese sentido, en que Manuel Vizúete (2002) cuando cita a Armstrong, nos brinda tres ideas fundamentales para mejorar y direccionar el proceso didáctico de la Educación Física:

- a) La promoción de hábitos de vida activos.
- b) La utilización de prácticas culturales significativas.
- c) El reconocimiento de que existe el placer de sentirse físicamente activo y motivado (Vizúete, 2002) .

Para el autor, por tanto, la didáctica de la Educación Física, es la ciencia especializada que tiene como fin, guiar el proceso dual de enseñanza aprendizaje, a partir de la interacción intelectual y motora, proveniente del triángulo didáctico (docente-contenido-alumno), hacia la socialización de experiencias de aprendizajes, por medio de

una planificación estratégica y metodológica para el mejoramiento del saber conceptual, motor y corporal.

2.3.2.2 Proceso didáctico y escenarios estratégicos para la aplicación de la Educación Física

La Educación Física como proceso didáctico y dinamizador del movimiento motor, tiene que ver mucho con la predisposición y decisión del docente, quien, a su vez, debe concentrarse en lograr su cometido en los escenarios estratégicos en el que se desenvuelve, a lo que se suma el modelo pedagógico con el que se identifique. En palabras de López, Ramírez, Pérez y Tejada (2008), este proceso didáctico de la Educación Física, se aplica desde la manera de concebirla, hasta la forma de llevarla a la práctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje a los educandos.

En esta línea, el proceso de aprendizaje es el momento evidenciado en una clase de Educación Física, donde los periodos de tiempo utilizados por los estudiantes para la ejecución de una actividad motora, debe alcanzar los objetivos propuestos. El proceso didáctico también se ve reflejado con el compromiso motor del estudiante, al que Cipriano Romero al referirse a Pieron en 1988, orienta esta realización motora, a los objetivos planteados en cada sesión y a los aprendizajes esperados.

En una gran parte de investigaciones efectuadas en el área de Educación Física, no se da mayor importancia al proceso didáctico, ni a los escenarios de aprendizaje, motivo por el cual, es correcto indicar que el alumno es el objetivo principal de este proceso, requiere una adecuada planificación inclusiva, una organización que vaya desde la iniciativa del docente, un control de clase y una metodología innovadora, directiva y propositiva.

El papel del docente durante este proceso didáctico, por tanto, será mediador, orientado a brindar asistencia y ayuda al estudiante en torno al desenvolvimiento en la ejecución o construcción de una actividad motora, que vaya en función de sus requerimientos, de los contenidos a practicarse y de los propósitos y objetivos que se pretenda mejorar en cada periodo académico.

En cuanto al educando en cambio, se debe proponer un proceso de aprendizaje direccionado al cumplimiento de actividades, a partir del diagnóstico o punto de partida del estudiante, empezando por sus limitaciones y posibilidades, intereses y automotivación que fortalezca la construcción de aprendizajes significativos,

procurando todo el tiempo, que los alumnos desechen aquellos conocimientos que no son de su interés e incluyan actividades que desarrollen sus capacidades individuales y socioculturales.

Este proceso didáctico no podría llevarse a efecto, si no se cuenta con los escenarios estratégicos deseados. El escenario de clases, es el lugar de trabajo donde interactúan la inteligencia y la acción (Romero, 2008). Por esta razón, los espacios tienen que ser correctamente utilizados para evitar lesiones en los participantes, lugares destinados a efectivizar el proceso didáctico de enseñanza aprendizaje, que anule y limite las interferencias físicas como choques, impactos, lesiones, fracturas, luxaciones, etc.

Entre los espacios destinados a la actividad motora e intelectual, se incluyen, por ejemplo, explanadas, espacios amplios y al aire libre, una aula de clases si el objetivo de aprendizaje es teórica, una cancha deportiva cuando se ejecute actividades de índole técnico, táctico y reglamentario, y en fin, cualquier espacio que tenga relación con el objetivo propuesto en clases y la temática a tratar, o en su defecto, se puede también trabajar, desde el contexto de los estudiantes o desde el medio sociocultural en el que se desenvuelve.

2.3.2.3 La interculturalidad

Durante la última década, la importancia de revalorizar la cultura vista desde una comunicación intercultural, radica en los estamentos legales que rige el sistema educativo ecuatoriano. En este sentido, es necesario dar relevancia al carácter normativo y de aplicación obligatoria que se contempla en el Ecuador.

Luis Alberto Tuaza, (CRES 2018), al referirse a la Educación superior, pueblos indígenas y afrodescendientes en Ecuador, explica las restricciones por discriminación y exclusión de las que han sido víctimas, estas dos etnias (inicio del siglo XIX), para involucrarse en la formación académica. Sin embargo, esta situación ha ido cambiando, con la constitución de Montecristi 2008 y demás derechos y convenios reconocidos por la comunidad internacional.

En la constitución del Ecuador del año 2008, en su Art. 26, establece que la educación es un derecho de todas las personas, y, por lo tanto, un deber inexcusable del Estado, debe garantizar la igualdad de oportunidades e inclusión social para el *Sumak Kawsay*.

Mas adelante, en su Art. 29, el Estado asegurará la libertad de enseñanza, de cátedra, y el derecho de todas las personas a aprender en su propia lengua y contexto cultural.

El Art. 57 del mismo cuerpo legal, establece que los pueblos y nacionalidades tienen derecho a desarrollar y fortalecer la educación intercultural bilingüe, partiendo desde la estimulación temprana hasta el nivel superior, de acuerdo a la diversidad cultural, para preservar y cuidar las identidades en función con las metodologías de enseñanza-aprendizaje.

La Ley Orgánica de Educación Superior del 2010 (LOES), establece que es imprescindible introducir en el sistema de educación superior, temas relevantes sobre interculturalidad, saberes ancestrales, integración de la diversidad cultural, ecología de saberes, enriquecimiento de la cultura nacional, convivencia armónica con la naturaleza, que contribuyan a desarrollar una política aplicativa de verdadera interculturalidad y de género, para articular todas las mallas curriculares (Tuaza, 2018).

La Ley Orgánica de Educación Intercultural del 2011 (LOEI), normativa legal que transversaliza la interculturalidad a partir de diversos contextos, con el fin de dar relevancia y aplicación pragmática; mediante la convivencia armónica para rescatar los saberes autóctonos existente en los distintos espacios de conocimiento cultural, especialmente en la educación secundaria, donde la diversidad cultural es más identificable, por lo que, es imprescindible, lograr la apropiación e intercambio de saberes.

Con estas investigaciones, sumado a ello, la fundamentación legal, no brindan una acepción conceptual de lo que realmente es la interculturalidad, término que se ha visto acaecido en un marco de desconocimiento y finalidad. Al respecto, algunos autores han intentado definir a la interculturalidad vista desde el reconocimiento de las diferentes culturas que existen en una misma nación, país, pueblo o comunidad. En esta línea, cuando Edison Higuera y Néstor Castillo al referir en su investigación denominada la interculturalidad como desafío para la educación ecuatoriana, toma la definición que brinda Antón, 1995; Aranguren y Sáez, 1998, a la interculturalidad como:

(...) el conjunto de procesos políticos, sociales, jurídicos y educativos generados por la interacción de culturas en una relación de intercambios recíprocos provocados por la presencia, en un mismo territorio, de grupos humanos con orígenes e historias diferentes. Ello implicará el reconocimiento y comprensión de otras culturas, su respeto, el aumento

de la capacidad de comunicación e interacción con personas culturalmente diferentes y el fomento de actitudes favorables a la diversidad cultural. (Higuera, 2015, pág. 151)

La interculturalidad tiene como finalidad entonces, la interacción e intercambio de culturas de diferente naturaleza, en la cual debe practicarse un sin número de valores morales y éticos mediante el intercambio con otras culturas localizadas en un mismo lugar, logrando que se relacionen y compartan, demostrando presencia, conexión e interacción igualitaria para posibilitar la generación de manifestaciones culturales interrelacionadas, provenientes de una comunicación horizontal y de respeto mutuo, que contribuya a revalorizar la cultura y el intercambio de saberes.

Frente a estas referencias, surge el aporte de Catherine Walsh (2009), cuando cita en interculturalidad, estado, sociedad, luchas (de) coloniales de nuestra época, que:

(...) la interculturalidad aún no existe. Se trata de un proceso por alcanzar por medio de nuevas políticas, prácticas, valores y acciones sociales concretos y conscientes que se pueden construir no en “abstracto” sino en medio de procesos formativos colectivos, en los que se relacionen miembros de culturas diversas, así como sus maneras de ser y estar en el mundo. (pág. 45)

La educación ecuatoriana no está separada de este campo, pues en la actualidad se critica las formas y modelos pedagógicos, con los que se enfrenta la educación, en la que se responderá paulatinamente en medida de la implementación de proyectos que afronten inclusivamente, los fines de la pluriculturalidad, que, entre los objetivos que persigue, es la de interpretar y convivir con la complejidad social en la que se desenvuelve el ser humano.

Esta manera de concebir la interculturalidad, nos lleva a comprenderla a partir de la filosofía, tomando en cuenta un proceso de transformación interancestral que nos reúna en un diálogo de saberes entre culturas de toda la nación. Por eso, Raúl Fonet (2007) manifiesta que la filosofía latinoamericana, enriquece a la filosofía intercultural a partir de la reflexión en procesos históricos concretos, ayudando al ser humano a pensar desde una postura política, social y cultural con el fin de lograr una justicia social.

Consecuentemente, a la interculturalidad no debe atribuirse su inexistencia por falta de praxis y políticas públicas como lo indica Walsh, sino, se la debe orientar desde la interacción y convivencia en edades tempranas, es decir, desde los senos familiar, social y educativo, a partir de los cuales, la interculturalidad, como sistema pragmático, sea

implementado eficientemente en el currículo nacional y en la implementación del reconocimiento, convivencia igualitaria e intercambio de saberes enmarcados en el *Sumak Kawsay* a practicarse dentro y fuera de los contextos escolares. Hechos que paulatinamente han sucedido, quizás no desde una proyección clara, pero si aplicativa.

2.3.3. Didáctica Intercultural

El ser humano en general y de manera particular el estudiante, es educado mediante los bienes culturales que, con ese propósito, son sistematizados conforme a los fines que se persiguen y al nivel espiritual y mental de quienes deben aprehenderlos. La educación concentra, sistematiza, todos los bienes culturales, lo que origina que se conviertan en bienes formativos con trascendencia intercultural. Por consiguiente, según expresa Ricardo Nassif (1958) “la educación es la síntesis y la condensación consciente de la totalidad de la cultura” (pág. 53).

Esta posición comprende entonces, que la cultura sea vivida por todos y todas, donde la educación deba ser un proceso de intercambio cultural con el fin de rescatar y mantener los saberes culturales (Nassif, 1958), para lo cual habrá que precisar que la educación es el proceso de vivificación, de renovación y de creación de la cultura.

En esta perspectiva, entonces habrá que entender a la didáctica intercultural como la reflexión sobre la pedagogía, entendida como comprensión cultural y basada en la valoración de la diversidad. Promueve prácticas educativas dirigidas a todos y cada uno de los miembros del contexto educativo en su conjunto. Propone un modelo de análisis y de aprendizaje que involucra una educación en dimensiones humanas horizontales, es decir que exista la conexión entre la cultura procedente del estudiante, con aquella receptora, buscando de esta manera, la superación de los viejos modelos didácticos y pedagógicos que, lo único que buscaban, era la transmisión de los saberes, cuando lo correcto sería, el intercambio de cultura y el rescate de los saberes ancestrales en el proceso de aprendizaje.

En la actualidad, existen limitadas investigaciones en torno a la didáctica intercultural, pues muchos tratadistas aún no llegan a establecer o al menos acercarse a concebir su real dimensión. Tal es el caso, por ejemplo, la *didáctica intercultural para la enseñanza de idiomas, tratado desde la comunicación intercultural* por Gerd Wessling (2009). Propuesta de modelo didáctico intercultural vista desde la etnoeducación colombiana

por Adiel Ruiz y Antonio Medina (2013). Investigaciones que son relativamente recientes y no profundizan en las particularidades y características macro que abarca la interculturalidad.

Fernando Trujillo Sáez, docente de la Universidad de Granada, da a conocer los prefijos de cultura, *multi*, *pluri* e *inter*, que se encuentran en interacción permanente, a la vez que aprovecha para profundizar en la didáctica de la lengua, a partir de concienciación cultural y la socialización rica.

Para este investigador, la didáctica de la lengua desarrolla estos tres prefijos por medio de la concienciación cultural y la socialización rica, ya que, la diversidad es una característica inseparable de la sociedad, pues es en ella, donde se crean matrices socio culturales (pensamiento multiculturalidad) para entender que la identidad de cada persona, proviene de las diferentes experiencias. En su accionar, el ser humano demuestra una actitud adaptiva a situaciones socio-comunicativas (pensamiento pluriculturalidad); y finalmente, como esta comunicación tiene que interactuar en el contexto social (pensamiento intercultural).

Por consiguiente, la didáctica de la lengua, como las otras didácticas (de educación física, de historia, de matemáticas), estarán facultados intelectivamente, para comprender la presencia de diversas conciencias en un contexto socio-cultural, tanto dentro, como fuera del aula, en la que debe interactuar horizontalmente la diversidad cultural, mediante el intercambio de experiencias de comunicación, para orientar un enfoque crítico de la enseñanza.

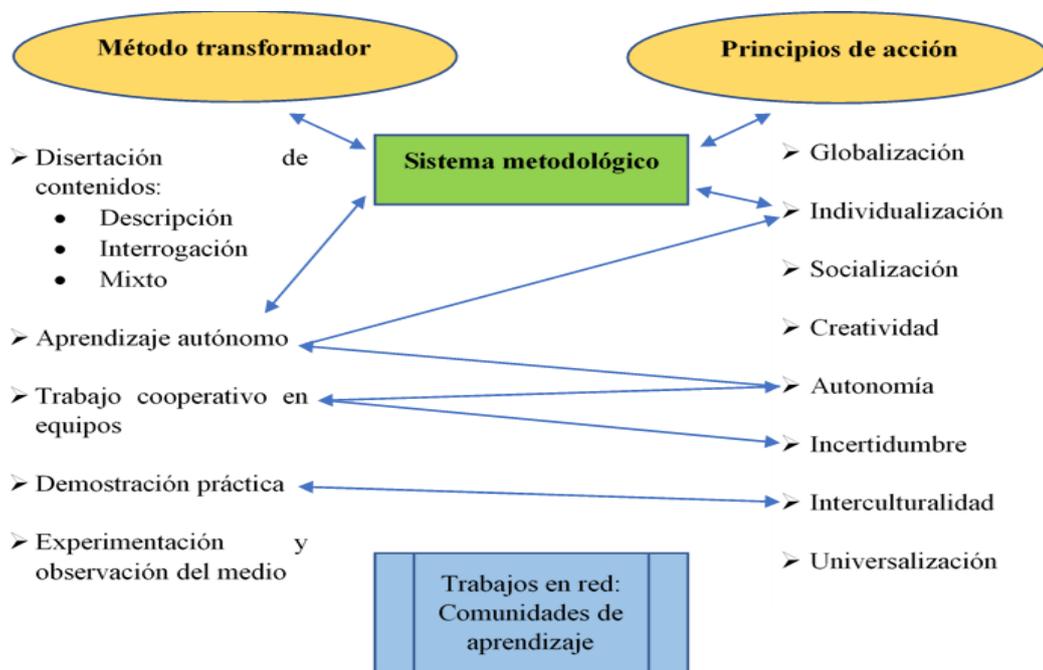
En cuanto a la socialización rica, términos referidos por Trujillo en 2003, propone enaltecer la participación activa del alumno en diferentes contextos, donde exista socialización con otros pares y diversas comunidades. El hecho de que el alumno este en contacto permanente con personas de otras culturas, mejoraría sus experiencias de socialización.

Para conseguir estos propósitos, el docente debe orientarse por una didáctica cultural indagadora que mejore constantemente, la formación y desarrollo instructivo-formativo en sus estudiantes y por ende en la práctica docente, mediante la generación de un proceso didáctico intercultural que cree un entorno cultural basado en actitudes indagadoras por parte del docente y discente. Todo aquello se resume en el saber didáctico orientado a recuperar el conocimiento interdisciplinar y transdisciplinar de

una nueva escuela intercultural que forme al ser humano en su identidad, abierto a la tolerancia y al acercamiento multicultural.

La metodología, deberá direccionarse a mejorar la situación compleja en la que se desenvuelven estudiantes y docentes, para reconstruir la cultura no solo a través de diversas formas de indagación y avance creativo como lo menciona Medina y Salvador, sino por medio de una estrategia didáctica intercultural basado en principios, métodos y procedimientos diversos que responda a los cambiantes procesos de enseñanza-aprendizaje en el aula y en el contexto comunitario donde se desenvuelva.

Figura 3: Metodología de la Didáctica



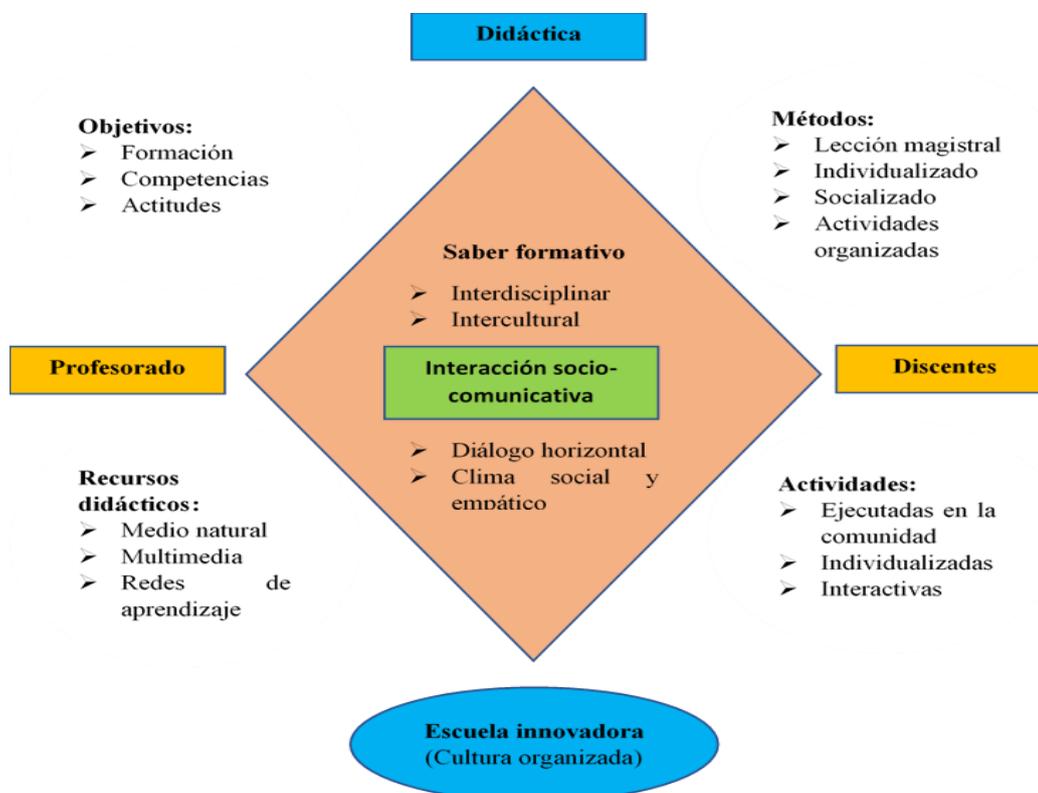
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias **Fuente:** (Medina, S. y Salvador, F. 2009., pág.21)

La didáctica vista desde la interculturalidad, debe optar por una visión socio-comunicativa que fortalezca las relaciones interactivas y comunicacionales entre el emisor (docente/discente) y receptor (discente/docente), mediante una metodología innovadora en marcos sociales, comunitarios y pluriculturales, que dependerá de:

- La materia / área de conocimiento y su enfoque uni e interdisciplinar.
- Los medios didácticos y su adaptación.
- La naturaleza y significado de las actividades.
- El contexto socio cultural en el que tiene lugar la relación formativa.

- Los valores desarrollados en el proceso de enseñanza-aprendizaje. (Medina, 2009, pág. 28)

Figura 4: Interacción socio-comunicativa



Fuente: (Medina, S. y Salvador, F. 2009., pág. 28) **Adaptación de:** Juan Pablo Jara Arias

Por consiguiente, la didáctica intercultural es una ciencia flexible que desarrolla el proceso de enseñanza-aprendizaje, mediante la interacción igualitaria y horizontal, entre los participantes del acto didáctico; docentes-estudiantes, a través de contextos internos (aula de clases, formas de pensamientos, actitudes) y externos (medio sociocultural), hacia la consecución de saberes interculturales e interdisciplinarios, que predisponga un clima de participación activa e inclusiva, cuyo fin sea la formación integral del ser humano y el intercambio de saberes autóctonos y modernos.

Entre las principales metodologías a ser aplicadas en este tipo de didáctica, está la metodología activa, participativa y organizada, en la que se utiliza implementos elaborados, aquellos provenientes del medio natural y otros que sean reutilizados y rescatados de cada contexto cultural.

Si bien es cierto, tanto la didáctica general, como la didáctica intercultural, tienen como fin guiar el proceso de enseñanza aprendizaje considerando el triángulo didáctico:

docente, contenido y discente, las dos son complementarias, en cuanto a su aplicación en el contexto donde se desenvuelven los estudiantes, a la vez que se diferencian en los siguientes parámetros:

Tabla 1: Diferencias entre Didáctica General y Didáctica Intercultural

DIFERENCIAS		
Características	DIDÁCTICA GENERAL	DIDÁCTICA INTERCULTURAL
Proyección	<ul style="list-style-type: none"> • Específica 	<ul style="list-style-type: none"> • Integradora
Método	<ul style="list-style-type: none"> • Individualizado • Socializado • Lección magistral 	<ul style="list-style-type: none"> • Participativo • Integrador • Transmisión de conocimientos • Rescate e intercambio de saberes
Finalidad	<ul style="list-style-type: none"> • Formación • Competencias • Actitudes 	<ul style="list-style-type: none"> • Inclusión • Convivencia armónica • Diálogo de saberes
Actividades	<ul style="list-style-type: none"> • Personalizadas • Proyectadas en la comunidad • Interactivas 	<ul style="list-style-type: none"> • Globalizadoras • Proyectadas hacia el contexto sociocultural • Armónicas y de profundo respeto hacia el otro.
Medios didácticos	<ul style="list-style-type: none"> • Escritos • Multimedia • Redes de aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes reflexivas • Fichas nemotécnicas • Guía intercultural de observación
Interacción	<ul style="list-style-type: none"> • Socio-comunicativa 	<ul style="list-style-type: none"> • Socio-cultural • Comunicación intercultural
Lugar de acción	<ul style="list-style-type: none"> • Aula • Escenarios adecuados 	<ul style="list-style-type: none"> • Aula • Contextos culturales • Espacios naturales

Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

Fuente: (Medina, S. y Salvador, F. 2009.)

2.3.3.1. Guía Didáctica Intercultural

La guía didáctica se caracteriza por ser un documento pedagógico con fin orientador, para organizar el trabajo del docente en cuanto se refiere a la planificación, práctica y evaluación del desempeño profesional y a más de ello, sirve de orientación para el estudio en las diferentes asignaturas (Hoz, 1967). La guía está estructurada

generalmente, por una metodología aplicada, descripciones de la actividad a realizar, materiales a utilizar y la manera en la que el proceso inicial, intermedio y final, será evaluada.

Existe un sin número de guías didácticas, que se clasifican de acuerdo a la metodología, a la asignatura que se imparta, al curso o nivel en el que se forme el docente o eduque el estudiante. Una guía didáctica, por tanto, puede estar estructurada de distintas maneras, de acuerdo con la materia de que se trate o del curso a que vaya dirigida. Es necesario, precisar entonces, que las guías estructuradas tienen una tipología clasificadora, según la clasificación que la realiza Arturo de la Orden Hoz, y de la cual el autor de esta tesis propone, las guías didácticas se clasifican en seis grupos generales:

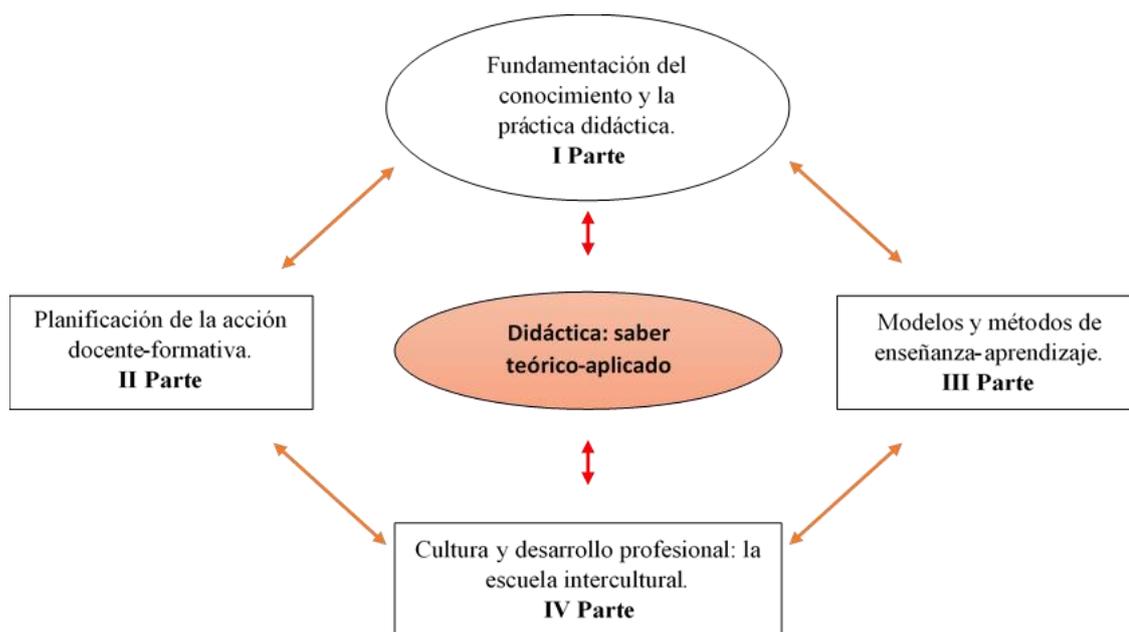
- Guías didácticas adecuadas a los textos del discente.
- Guías didácticas generales elaboradas en función del currículo nacional.
- Guías didácticas por asignaturas.
- Guías didácticas por asignaturas, grados y/o cursos.
- Guías didácticas por grados y/o curso.
- Guías didácticas por ejes transversales.

En este acápite, corresponde referirse únicamente a aquellas guías didácticas, que, de acuerdo al currículo nacional ecuatoriano 2016, pretenden desarrollar los ejes transversales como son, el buen vivir o *Sumak Kawsay*, educación sexual, medio ambiente, proyecto de vida, interculturalidad, etc. Este último, en la presente investigación ha sido considerado para elaborar la guía didáctica intercultural, que el autor la define como:

Documento pedagógico que orienta el desenvolvimiento formativo y educativo, de docentes y discentes, partiendo desde la explicación sistemática del proceso académico en el que se involucre la valoración de la cultura para el rescate y la masificación de los saberes ancestrales, con fines de comunicación horizontal e intercultural.

Guía didáctica que tiene como intención, la formación docente por medio de práctica globalizadora, término denominado por Antonio Medina, en la que se brinda una real importancia al conocimiento local y el nuevo conocimiento, donde los intervinientes del proceso educativo, se comprometen a revalorizar y armonizar los saberes desconocidos con la naciente cultura emergente.

Figura 5: La didáctica como saber teórico y aplicado



Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias **Fuente:** (Medina, S. y Salvador, F. 2009., pág.21)

Una forma de comprometerse con el rescate de los saberes, están los juegos multiculturales, pues son un medio de socialización entre culturas, ya que aportan sus propios conocimientos al enriquecimiento de los otros, no solo en el campo lúdico, sino axiológico.

La guía tiene características específicas, partiendo desde un objetivo didáctico, la descripción histórica y funcionalidad del juego, el procedimiento metodológico para la práctica de las diferentes actividades ancestrales, recursos e implementos (provenientes de material reciclado y del medio natural), tiempo de duración y finalmente un cuadro de evaluación, que valore el nivel de cumplimiento de los indicadores de logro. Dicha guía está estructurada para el nivel de Bachillerato.

La guía didáctica es sin duda, un material educativo auxiliar y, a la vez, una valiosa herramienta de motivación para educadores y estudiantes, ya que contribuye eficientemente al proceso de desarrollo de la inteligencia. Promueve la formación autónoma por medio de la facilitación de recursos didácticos, como, por ejemplo, el planteamiento de objetivos, metodología, descripciones, recursos a utilizar, duración de la actividad, forma de evaluación, esquemas y otras acciones semejantes a la que realiza el docente dentro del aula de clases (Aguilar, 2006).

Con esta consideración, según Arturo de la Orden Hoz, se puede decir, además, que existe diferentes tipos de guías didácticas dependiendo de la materia, del nivel o curso, o únicamente por cursos. La presente responde a la necesidad de proponer una guía didáctica intercultural de la Educación Física, que en su sentido tácito responda a un procedimiento organizado, formalizado y orientado al intercambio cultural, mediante el rescate y la práctica de juegos ancestrales que propenda al diálogo de saberes.

Habría que precisar entonces, las razones que motivan el rescate de los juegos ancestrales en el sistema educativo, vistas desde la psicología. Mediante estas actividades lúdicas, se puede transmitir a los educandos, valores de significancia cultural, formas de vida, saberes de los distintos grupos étnicos, maneras de socialización comunitaria que consientan la formación del carácter y personalidad asequible hacia el respeto horizontal a toda manifestación de conocimiento ancestral.

El pensamiento complejo de Edgar Morin, sin duda, busca una realidad multidimensional y multidisciplinar, que desarrolle en los alumnos la reflexión y el análisis, para comprender que el todo está en las partes y las partes en el todo, donde el pensamiento multirreferencial se encuentre entrelazado como una telaraña. En el contexto educativo, esta forma de conocimiento es necesaria evocarla no solo en el docente como guía facilitador del pensamiento, sino desde los mismos estudiantes a quienes habrá que brindarles las herramientas necesarias, para hacerlo un observante activo de su realidad, participante, crítico y constructor de su pensamiento holístico.

2.3.3.2. Educación Física Intercultural

La Educación Física Intercultural intenta dar solución a las crecientes diferencias y conflictos existentes entre docentes y estudiantes de diferente cultura. Diferencias, que no han contribuido a rescatar y practicar los saberes autóctonos necesarios para la convivencia armónica e intercultural que tanto necesita el sistema educativo, más bien, se ha centrado en considerar a este último, como eje transversal de aplicación obligatoria en todas las asignaturas y de manera particular, en el área de Educación Física.

Dejando de lado estas consideraciones por el momento, es trascendental empezar a definir lo que se entiende por Educación Física Intercultural, partiendo desde la explicación de la estructura corporal, su sistema motor y funcionalidad, condiciones que

servirán para reflexionar sobre la expresión motriz desde la concepción multicultural (manifestación corporal de otras culturas), e intercultural, mediante la demostración armónica del movimiento humano a través de la interacción de saberes motrices (Cuevas, Fernández, & Partor, 2010).

Partiendo de esta manera de concebir a la Educación Física Intercultural, es indispensable tener presente al cuerpo y al movimiento, como preceptos referentes de esta asignatura, para configurar realmente, una pedagogía intercultural. Esto es, que las destrezas y los objetivos que desarrolla el currículo de Educación Física Intercultural, tienda a conocer y rescatar los saberes motrices de las diferentes culturas, para eliminar el prejuicio étnico, ideológico, social, etc., por medio de actividades ancestrales relacionadas con el movimiento de la estructura muscular.

Para el cumplimiento de estos presupuestos, según Henry Portela (2013), se necesita tener una perspectiva integral, mediante la articulación conexas y diversa de las dimensiones, social, emocional, física, cognoscitiva y preferentemente culturales. Por un lado, la física (vista desde el movimiento muscular), se materializa en la actividad física; la emocional, recoge actitudes, motivaciones y emociones propias de la misma naturaleza intrínseca del ser, y la cultural fluye a partir de las características de los participantes según su formación, su contexto y sus perspectivas de desarrollo. Desde lo anterior, se pueden recoger áreas como la formativa, la artística, la terapéutica, la productiva, la deportiva, la recreativa y los elementos culturales en ellas, inmersas.

Para este autor, esta hermosa área, o mal llamada asignatura la define como:

Arte, Ciencia, Sistema o Técnica de ayudar al niño/a o adolescente, al desarrollo de sus facultades para el diálogo con la vida, con especial atención a su naturaleza y facultades físicas, es decir Educación Física es aquel aspecto de la educación en general que llega al individuo, atendiendo primariamente su constitución física, su destreza, armonía de movimientos, agilidad, vigor, resistencia, entre otros. (Portela, 2013, pág. 98)

2.3.3.3. Carácter normativo y curricular de la Educación Física en Ecuador

Existe una amplia fundamentación normativa en torno a la educación en general, y de manera preponderante en la asignatura de Educación Física, por lo que es necesario empezar jerarquizando desde lo contemplado en la Constitución del Ecuador (2008), artículo 381, donde se establece que el Estado, realizará los procedimientos necesarios para desarrollar la cultura y educación física, la recreación y el deporte, en pro del

desarrollo integral de los niños, niñas, adolescentes y público en general, mismos que tendrán derecho a la actividad física desde el nivel formativo, al competitivo.

En su título VII sobre el Buen Vivir, el artículo 340, en la parte final, precisa el derecho de todas las personas a participar mediante los principios de igualdad, universalidad, progresividad, equidad, interculturalidad, sin discriminación y solidaridad. Este sistema, por lo tanto, se compondrá por ámbitos de salud, educación, cultura, educación física y deporte, entre otros. Con estas garantías, es imprescindible, referir a la Ley de Deporte (2010), en su Art. 81, referente a la Educación Física en Ecuador.

Esta referencia normativa, precisa que debe desarrollarse actividades dentro del nivel pre-básico, básico, bachillerato y superior, con el fin de fundamentar un accionar en cuanto a los mecanismos para estimular y perfeccionar el desarrollo motriz. En consecuencia, lo que se busca es formar al ser humano de una manera integral y armónica, a través de una correcta estimulación física, ética, psicológica e intelectual (Ley del Deporte, Educación Física y Recreación, 2010).

Esta misma Ley, en su Art. 82, prescribe la obligación que tienen todas las instituciones educativas de cada nivel, el de aplicar dentro de sus programas curriculares, la Educación Física, como asignatura impartida en una carga horaria acorde al tiempo de estimulación, que requiere para desarrollar las capacidades intelectuales, físicas, temporales y coordinativas de cada estudiante. Termina estableciendo que aquellos planteles de educación intercultural bilingüe, necesariamente “desarrollarán y fortalecerán las prácticas deportivas y los juegos ancestrales” (p. 17).

En cuanto a las prácticas ancestrales contempladas en esta referida Ley, cuando se refiere a la práctica deportiva de los pueblos y nacionalidades, establece que el Estado garantizará entre otras cosas, el fortalecimiento de su identidad en el área deportiva, recreativa y en sus prácticas autóctonas; consecuentemente, impulsará programas recreativos, deportivos, de integración e interacción social, así como para rescatar principios culturales deportivos, interculturales, ancestrales y tradicionales.

Este mismo cuerpo normativo, reconoce el deporte ancestral y tradicional, partiendo desde el rescate y la práctica de las actividades lúdicas y físicas que las diferentes comunidades, pueblos y nacionalidades propongan para desarrollarla dentro de sus zonas. Su práctica ancestral fortifica y promueve la interculturalidad y, por ende, el

reconocimiento de la plurinacionalidad, con el fin de garantizar el deporte, la recreación y la actividad física ancestral. Para ello, el ministerio sectorial desarrollará proyectos que fomenten las actividades lúdicas y las prácticas deportivas ancestrales, a través de personas naturales y/o jurídicas.

Estas referencias normativas, según indica Ricardo Cuevas, han servido para orientar la educación hacia una sociedad multicultural, pluricultural e intercultural, partiendo desde el rescate de la sabiduría ancestral y andina de los pueblos y nacionalidad originarias. Así mismo, fomenta el respeto a la pluralidad lingüística y cultural en Ecuador, y, hacia la interculturalidad como principio fortalecedor de esta sociedad (Cuevas, Fernández, & Partor, 2010).

El currículo propuesto desde la autoridad educativa nacional, durante el año 2017, facilitó a los estudiantes, personal docente y administrativo, un currículo intercultural, destinado a satisfacer las necesidades de todas las comunidades, pueblos y nacionalidades ecuatorianas entre las que se incluyen todas las asignaturas de tronco común, y aquellas que están orientadas al rescate y la práctica de la sabiduría ancestral.

Tal es el caso por ejemplo, de la asignatura de Educación Física, materia prescriptiva para todos los niveles de educación general obligatoria, así como la Educación Física Intercultural propuesta en el sistema intercultural bilingüe (en cada una de los pueblos y nacionalidades), que brinda nociones generales de reconocimiento cultural, pero lamentablemente, no facilita un procedimiento que efectivice la interculturalidad, partiendo desde el reconocimiento e intercambio de la sabiduría ancestral, de cada uno de estos currículos.

Si bien es cierto, existe un gran avance en el reconocimiento y masificación de la Educación Física Intercultural, no ha sido suficiente al orientar adecuadamente a los docentes y discentes, sobre el procedimiento didáctico a través del cual, se proponga el rescate de los juegos ancestrales para poderlos llevar a la práctica educativa, más bien, son generalidades que no facilitan una educación intercultural que revalorice y lleve a la práctica las manifestaciones físicas de cada entorno cultural.

2.3.3.4. Contexto curricular de la Educación Física en el sistema educativo ecuatoriano

Es evidente, en el contexto curricular del sistema educativo ecuatoriano, encontrar nueve condiciones que, a criterio del autor, caracterizan al currículo como débil e incongruente, siendo evidente las siguientes:

1. El currículo esta lejano a ser una compilación representativa de todos los aspectos o invariantes pertenecientes a la cultura de los diferentes territorios ecuatorianos.
2. La selección de contenidos expuestos en el currículo 2016, es una propuesta de aculturación académica que no representa igualitariamente, las aspiraciones, intereses, cosmovisión, manifestaciones culturales atávicas de los pueblos y nacionalidades de este país. Por ejemplo, en el nivel de Bachillerato General Unificado, únicamente en la destreza deseable E.F. 5.1.1., se puede evidenciar un leve reconocimiento a los juegos, como manifestaciones culturales del hombre, lo que resulta aún, insuficiente.
3. El sistema educativo tiende a ser multicultural, pero en su aplicación pragmática, dista mucho de la realidad, cuando desarrolla procesos transversales interculturales, que rescaten los saberes ancestrales para potencializar las diferentes capacidades humanas.
4. Según los voceros del Ministerio de Ecuación, el currículo precisa ser flexible, pero al momento de plantear la interculturalidad como eje transversal, tiende a ser confusa, incongruente y lo que es peor, no está acorde a las cosmovisiones de cada pueblo y nacionalidad.
5. En el currículo de Educación Física, por ejemplo, se propone practicar los juegos ancestrales, sin que existe de por medio una guía, un proceso didáctico y metodológico que oriente al docente y al estudiante, a rescatarlos, menos aún, ofrece bibliografía pertinente al respecto.
6. Mas bien, los contenidos son uniculturales, en el sentido de transversalizar la interculturalidad en todos los currículos de educación, sin que se tenga, una noción clara y precisa de su significado y finalidad.
7. En el año 2016, se ofertó a los docentes del sistema educativo nacional, un currículo aplicativo de Educación Física para todos los niveles y subniveles de educación obligatoria, en la que, por ejemplo, en el nivel de Bachillerato General Unificado, se establece una carga horaria de dos horas.

8. Posteriormente, en el año 2017, la autoridad educativa, brinda una ampliación del currículo para bachillerato general unificado intercultural bilingüe. En la misma, se destina una hora para la práctica de la Educación Física (en este nivel), sin embargo, en los currículos de los otros pueblos y nacionalidades como son; Achuar (lengua Achuar), Cofán (lengua A'ingae), Andwa (lengua Andwa), Awa (lengua Awa), Siona (lengua Baai), Chachi (lengua Cha`palaa), Epera (lengua Epera Pedede), Kichwa (gran parte de Ecuador), Secoya (lengua Paicoca), Sapara (lengua Sapara), Shiwiar (lengua shiwiar chicham), Shuar (lengua Shuar Chicham), Tsáchila (lengua Tsafiqui), y, Huaorani o waorani (lengua Wao-terero).
En estos currículos, se destinan tres horas para la práctica de la Educación Física Intercultural, lo que denota una ambigüedad y contradicción en su carga horaria y contenidos, pues cada una de ellas tiene una cosmovisión distinta y, por lo tanto, lo que se debería buscar en estos currículos, es el rescate y la práctica de los saberes autóctonos, mediante el intercambio de conocimientos culturales para lograr una interacción armónica y horizontal.
9. Finalmente, en estos currículos se introducen los términos; juegos autóctonos, bailes y danzas andinas, transmisión de la identidad cultural, pertinencia cultural, etc., sin que exista una identificación clara de su finalidad, pues lo que se pretende es llegar a un vínculo armónico entre todas las culturas, para realmente cumplir con ese sueño constitucional del *Sumak Kawsay*, que involucre a la educación, en un verdadero proceso de interculturalidad.

Al respecto, y con una crítica más amplia, Domingo Blázquez, manifiesta que la autoridad educativa nacional y los planteles educativos, no son las únicas instituciones que poseen responsabilidad en el campo de la Educación Física, sino la comunidad, el contexto, padres y madres de familia, en fin, todo aquello que rodea al estudiante. Cuando se cumpliera aquello, evitaría los procesos de didactización a los que se someten el resto de asignaturas (Blázquez, 2010).

Para Teresa Aguado, existen diversos paradigmas que abordan las diferencias culturales en la educación, entre las que se incluye la adición étnica y estudios etnoculturales, que supone la inclusión de contenidos étnicos en el currículo escolar, sin reconceptualizaciones o reestructuraciones del mismo y en la planificación de estudios sobre grupos culturales. Su objetivo es, disponer de un currículo integrado mediante la

inclusión de unidades, lecciones y saberes ancestrales de las diferentes culturas (Aguado, 2003).

En consecuencia, los cambios a los que debe llegar el sistema educativo, deben incluir cambios no solo en el currículo, sino en todas las dimensiones del proceso: actitudes y formación intercultural del profesorado, estrategias de aprendizaje, motivación y comunicación, materiales y recursos, agrupamientos y evaluaciones, metas y normas del centro. Entre estos cambios, hay que fomentar también, los contactos e interacciones que deben darse entre grupos culturales diversos dentro y fuera de la escuela, para desarrollar la capacidad de funcionar eficazmente en medios multiculturales, utilizando para ello, estrategias innovadoras en todos los procesos de aprendizaje y contribuir a la formación de profesores multi e interculturales.

2.3.4. Didáctica Intercultural de la Educación Física: importancia en el sistema educativo

La Didáctica como ciencia de la Pedagogía, está orientada a diversas ramas disciplinares, así como a diferentes contextos educativos. La didáctica intercultural de la Educación Física es una de ellas, y tiene como misión, formar y fortalecer las virtudes de los educadores, pues esta hermosa asignatura, armoniza el comportamiento motor y la sensibilización cultural, pues según algunos autores, existen etapas por las cuales generalmente debe transcurrir el docente, para lograr una correcta integración en el proceso didáctico intercultural. Estas etapas son:

- a) **La denegación:** la realidad de las otras formas culturales no se percibe del todo o es negada por la existencia de barreras psicológicas o físicas que evitan el contacto.
- b) **La defensa:** se reconoce la existencia de diferencias culturales, pero se denigran las otras culturas en comparación con la propia.
- c) **La minimización:** se considera la cultura propia como universal, las diferencias culturales aparentes se describen como variaciones superficiales.
- d) **La aceptación:** se aceptan las otras culturas como complejas y representaciones alternativas de la realidad.
- e) **La adaptación:** se siente cómodo con la diferencia y se consideran puntos de vista alternativos a la propia visión inicial de las cosas.

f) La integración: se amplía la experiencia de sí mismo para incluir las visiones o cosmovisiones del mundo de otras culturas.

Dentro del proceso educativo y, en todos sus niveles, se trata de desarrollar competencias y destrezas en todos los docentes y educandos, que los lleve a comprender y reconocer que sus propios valores, actitudes y sentimientos, se encuentran condicionados culturalmente, justificando que es necesario aprender, además, desde otros sistemas culturales para intercambiar saberes y principios interculturales. Tanto la cultura general en la que un estudiante vive y crece, como la situación cultural específica de su entorno educativo, tienen un impacto significativo en el aprendizaje, en la retención y en la transferencia de la información de los conocimientos que recibe.

La importancia que tiene la Educación Física dentro y fuera del contexto escolar, trasciende en el desarrollo social (integracional), afectivo y psicomotor de los educandos, pues es una materia que cumple una doble función; la primera, prepara y pone a punto la psiquis del estudiante para desempeñarse adecuadamente en clases, y la segunda, facilita el perfeccionamiento motor que contribuye al crecimiento y desarrollo óseo-muscular.

Por otro lado, en cuanto a la actividad lúdica como estrategia pedagógica, se puede manifestar que, quienes están involucrados de forma directa con los jóvenes, pueden observar que el juego genera un interés motivador en las aulas de clase.

En este contexto, José Díaz, Carmen Parra y Loida Ríos Merchán (2017), ofrecen una definición sobre esta temática, considerando a:

La actividad lúdica como un ejercicio que proporciona alegría, placer, gozo, satisfacción. Es una dimensión del desarrollo humano que tiene una nueva concepción, porque no debe de incluirse solo en el tiempo libre, ni ser interpretada como juego únicamente. El alumno, mediante la lúdica, comienza a pensar y actuar en medio de una situación determinada que fue construida con semejanza en la realidad, con un propósito pedagógico. (Díaz, Parra, & Ríos, 2017, pág. 24)

De esta definición, hay que considerar aspectos relevantes como la alegría, placer, plenitud que provocan la práctica lúdica y que está en estrecha relación con la manera de vivir, o más conocido como *Sumak Kawsay*, misma que da realce a la expresión corporal y natural desde el punto de vista de la masificación y práctica ancestral, para

fomentar en los chicos la identidad cultural, que es otra forma de entender el mundo andino.

En este sentido, la Educación Física en su real sentido, según Elena Rangil (2014), busca orientar, mejorar y fomentar las relaciones entre los alumnos, creando formas horizontales de actuación, comportamiento y valores, que fortalezca la convivencia igualitaria con personas provenientes de diversas sociedades y culturas que evite de esta manera, los aislamientos y marginaciones en el contexto escolar, buscando entonces potenciar la convivencia y cooperación para conseguir metas comunes partiendo desde una visión inter y multicultural.

Ahora bien, la Educación Física no puede estar aislada de una didáctica intercultural que revalorice los juegos autóctonos de nuestras comunidades, pues el rescate de los saberes ancestrales no solo enriquece a una nación, sino que despierta en la juventud el interés por masificar la cultura, no solo desde un contexto multicultural como menciona Rangil, sino también, desde el involucramiento responsable en la práctica ancestral y comunicacional.

Una manera de involucramiento comunicativo, es mediante el diálogo intercultural, que permite el intercambio de criterios y opiniones provenientes de las diferentes culturas, para lograr la interacción entre estos. Catherine Walsh (2008), manifiesta que este diálogo fortalece la conservación y por ende la masificación de cada cultura. Por este motivo, es importante, la creación de propuestas y programas educativos, que faciliten la comunicación cultural, ya sea mediante actividades artísticas, escénicas, teatrales, lúdicas, dancísticas etc.

Cosme Solano, Lida Maribel, Zevallos Solis y Liliam Carola (2017), brindan un acercamiento a lo que debería llegar la educación, esto es, a un profundo diálogo e intercambio entre culturas, situación que posibilite comportamientos equitativos e igualitarios entre individuos, hacia un proceso de aprendizaje significativo.

Al considerar esta visión estratégica de la didáctica intercultural, es menester proponer un acercamiento de lo que realmente debería ser la didáctica intercultural de la Educación Física, disciplina académica que coadyuva a mejorar los lazos sociales de amistad, basados principalmente en el juego sin importar el lugar de procedencia. El juego mejora la comunicación, el intercambio de ideas, desarrolla el proceso estratégico, produce el afloro de las diferentes formas de pensamiento, y, lo que, es más,

transporta a un diálogo intercultural basado en la necesidad de rescatar la sabiduría ancestral para transmitirlos a futuras generaciones.

Los ejes principales de esta propuesta didáctica, tienen que ver con el diálogo, la equidad, la manifestación corporal intrínseca e extrínseca provocado por el juego ancestral, esa capacidad formativa que genera el proceso de enseñanza-aprendizaje, plasmado en la orientación equilibrada hacia la convivencia armónica que debe desarrollar el docente, y la manera en la que el estudiante aprenda a vivir y compartir con sus semejantes en un ambiente de respeto, conciencia, comunicación e interacción con todas las personas que lo rodean, ya sea en el contexto escolar, o en cualquier lugar donde existan manifestaciones lúdico-culturales.

Una forma de involucramiento ancestral, por ejemplo, radica en la práctica de los juegos autóctonos, pues estos desde un inicio demostraron ser herramientas poderosas para facilitar la integración entre diferentes etnias y culturas. Con esta investigación, se propone una educación de inclusión e interculturalidad en las clases de Educación Física, que incluya entre muchos objetivos, los de:

- Conocer y comprender las formas de juegos que fortalezca el rescate de las prácticas ancestrales y por ende su masificación.
- Fomentar y potenciar los valores de justicia, innovación y solidaridad (Ministerio de Educación, 2016), plasmado en el perfil de salida del Currículo Nacional de Educación Física, para lograr la pertenencia e igualdad intercultural de oportunidades que contribuyan a una convivencia armónica.

Con el fin de cumplir con estos objetivos, entre tantas opciones, se ha visto necesario recopilar una serie de juegos motores de las distintas comunidades y sectores de Santa Ana. Para posteriormente, practicarlos de una manera metodológica en las clases de Educación Física, que permita a los jóvenes, acceder a otras formas, no solo de jugar sino también de pensar y actuar desde una visión holística e intercultural, ya que aprenderán las particularidades de los juegos y valoraran las formas, pensamientos, destrezas, ritualidades, principios y normas de cada una de ellas mediante un aprendizaje intercultural.

El uso del concepto juego, por tanto, tiene una diversidad de definiciones e interpretaciones que se caracterizan por ser:

- a) Flexibles, pues, el juego debe desarrollar el nacimiento de ideas y comportamientos significativos utilizados en la situación lúdica.
- b) El tema del placer y la diversión en los jóvenes en un contexto afectivo y cultural.
- c) Una actividad voluntaria, libremente seleccionada que genera satisfacción en el jugador.
- d) Una actividad en situación, es decir, depende del contexto o el lugar donde se realiza (Maurizia, 2016).
- e) Ficticios, ya que ayuda a escapar a un ámbito distinto donde las cosas parecieran ser reales.

En Ecuador, existe un sin número de juegos recreativos que requieren ser contextualizadas, definidas y diferenciadas, razón por la cual, debe entenderse dentro de estas actividades lúdicas a los juegos tradicionales, populares y ancestrales.

- **Juegos tradicionales:** los mismos que se transmiten de generación en generación, no se requiere utilizar grandes instrumentos en su ejecución, pues, las normas y reglas son las mismas desde hace muchos años. El eje principal para la transmisión de estos juegos es de padres a hijos y como estos últimos transmiten a sus inmediatos descendientes, por tanto, no es necesario la presencia de elementos técnicos y otros recursos, ya que se utilizan cosas que se encuentran en el medio y están en todas las épocas, como materiales de la naturaleza incluso su propio cuerpo. (Chamba, 2016).
- **Los juegos populares:** en cambio, son juegos realizados en multitud, considerando el lugar geográfico donde se desenvuelvan, por lo tanto, según su cultura, son juegos espontáneos y creativos que han sido difundidos por una región en particular. A diferencia de los juegos tradicionales, las normas del juego son muy inconstantes y factiblemente cambian según la zona geográfica en donde se encuentren sus integrantes (Chamba, 2016)
- **Los juegos ancestrales:** según el manual otorgado por el Ministerio de Deportes del Ecuador, indica que estas son actividades recreativas originarias, propias de un lugar determinado, que nacen y se desarrollan en una comunidad particular por razones históricas geográficas, sociales y culturales. Aunque también en ellas se incluyen los juegos creados por las diferentes culturas y nacionalidades del Ecuador. Las reglas

dependen de la ubicación geográfica de sus integrantes y la edad de los mismos. Si bien pueden transmitirse de generación en generación, las personas pueden ir añadiendo reglas según la época y el concepto de diversión que se tenga en ese momento (Chamba, 2016).

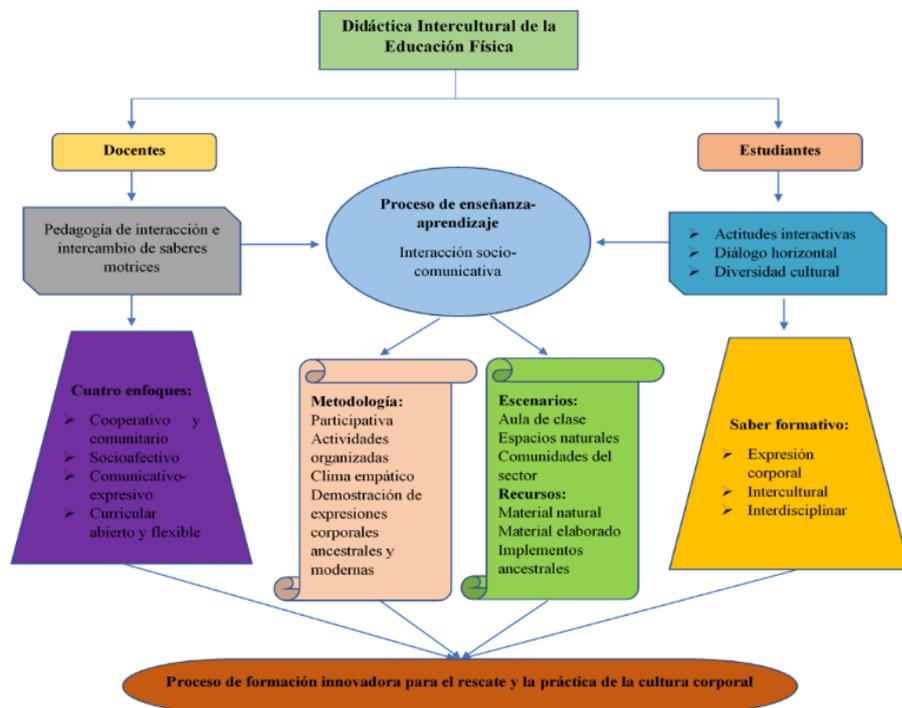
Tabla 2: Diferencias entre juegos atávicos

INDICADORES	DIFERENCIAS		
	Tradicionales	Populares	Ancestrales
Transmisión	Transmiten de generación en generación	Se transmiten desde una región o zona en particular	Transmitidas por un sector en particular
Instrumentos utilizados	No requieren de grandes instrumentos	Requieren de pequeños y grandes instrumentos	Requieren materiales locales y naturales y elaborados manualmente
Reglas de juego	Las normas y reglas son establecidas	Las reglas cambian según la región o zona	Las reglas son propuestas y establecidas por los participantes.
Por su lugar de ejecución	En cualquier sector, región o zona del país	Se ejecutan en fiestas de parroquialización, cantonización	Se practican en sector rurales.
Por su finalidad	Recreativo	Recreativo Adquisitivo	Recreativo Participativo Intercambio de productos

Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

En conclusión, la didáctica intercultural de la Educación Física, es una ciencia especializada en constante desarrollo y crecimiento, que guía el proceso de enseñanza aprendizaje, mediante la comunicación horizontal e inclusiva de las diferentes culturas, identificadas dentro y fuera del aula, hacia la demostración del comportamiento motor e intelectual a ejecutarse en la interacción socio-cultural, donde se desenvuelven docentes, estudiantes y comunidad en general. Este proceder didáctico, consolida las bases de la identidad y trasmisión cultural.

Figura 6: Proceso didáctico intercultural de la Educación Física



Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

2.3.4.1. Juegos ancestrales del Ecuador según el Ministerio de Deportes.

De acuerdo a la compilación propuesta por el Ministerio de Deportes del Ecuador, existe una diferencia sustancial entre los juegos autóctonos y tradicionales, siendo los primeros, aquellas actividades lúdicas, que se relaciona con lo originario, con aquello que nació y, por tanto, pertenece a un lugar específico, en razón de las condiciones geográficas, históricas, culturales y sociales. En tanto, los juegos tradicionales son aquellos de uso común, que tiende a repetir su práctica hasta convertirse en costumbre, llevando a transmitirse de generación en generación.

Estos juegos autóctonos según el Ministerio del Deporte (2010), se clasifican de acuerdo a cada región donde se la practica, por ello tenemos juegos autóctonos de la Amazonía, Sierra, Costa, y región Insular, los mismos que se encuentran identificados en la siguiente lista:

a) Cultura de la Amazonía Ecuatoriana

➤ **Nombre del juego:** La cerbatana.

Es un juego que sirve para la caza cuyo origen se remonta a la prehistoria. La cerbatana es un tubo cilíndrico y alargado que sirve para matar de manera muy

sencilla y silenciosa a unos cuantos animales de un grupo, antes de que los otros noten el ataque.

➤ **Nombre del juego:** Balsa.

Este juego nace por la necesidad de trasladarse de un lugar a otro con el fin de obtener comida, intercambiar mercadería y dominar el medio ambiente, aprovechando el mar, los ríos y las lagunas. En definitiva, este juego consiste en “navegar de un punto a otro en el menor tiempo posible utilizando una balsa, una canoa o un simple tronco de árbol” (Ministerio del Deporte, 2010).

➤ **Nombre del juego:** Huayru

El juego huayru es de origen incaico, aunque su aceptación no era del todo satisfactoria, pues no se concebía la idea de celebrar un juego con tintes funerarios basándose en la creencia de que hasta cinco días después de la muerte, el espíritu habitaba aún entre los vivos, siendo el huayru el instrumento a través del cual mantenía contacto con el mundo terreno, favoreciendo o castigando a sus deudos y acompañantes y expresando su voluntad sobre el destino de sus posesiones.

➤ **Nombre del juego:** Tiro de lanza

Es un juego que utiliza como elemento principal la lanza, la misma que debe ser lanzada lo más lejos posible para acertar en un blanco específico. Es un juego que ha sido practicado durante décadas por las culturas amazónicas para favorecer la caza de animales, así como para su defensa personal.

b) Cultura de la Costa Ecuatoriana

➤ **Nombre del juego:** Chigualo Manabita

Es una actividad lúdica que se realiza en épocas navideñas, pues celebra la llegada de Jesús que consiste en cantar, bailar, jugar etc. Evento que se lleva a cabo el 25 de diciembre para unir a la familia y a la comunidad por diversión.

➤ **Nombre del juego:** Chigualo Esmeraldeño

Consiste en una manifestación o reunión sagrada de alegría cuando fallecen los niños, quienes alcanzan por decirlo así, la categoría de ángeles, pues es una manifestación de alegría ya que se encuentran en presencia de Dios. Es por razón

que los esmeraldeños incorporaron a este juego ideas alegres como es la de bailar, cantar y jugar.

➤ **Nombre del juego:** Billusos

Es un juego que utiliza como material principal las cajas de cigarrillo para la elaboración de los famosos billusos. Su forma de jugar consiste en ubicar los billusos dentro de un círculo (bomba), los mismos que deben ser sacados a una distancia prudente mediante el lanzamiento de una ficha. El ganador era la persona que lograba sacar la mayor cantidad de billusos.

➤ **Nombre del juego:** Sapo o rana

Es un juego que “consiste en introducir desde cierta distancia una chapa, moneda o -cha por la boca abierta del sapo o en los oricios que están alrededor del mismo. Cada uno de los huecos tiene un puntaje determinado y, por lo tanto, ganará el que más puntos acumule...” (Ministerio del Deporte, 2010, pág. 38). Los jugadores tienen un número contado de fichas y lanzamientos mientras dure su oportunidad.

➤ **Nombre del juego:** Chupillita

Es un juego que se practica en parejas donde el principal fin es pellizcarse la parte superior de las manos una vez que éstas se encuentran ubicadas en forma de torre. Entonces es en ese momento en el que empieza el diálogo:

Chupillita, chupallita	Se fue en el agua
¿Qué es de la gallinita?	¿Qué es del agua?
Se fue a poner un huevito.	Se secó y creció hierbita
¿Qué es del huevito?	¿Qué es de la hierbita?
Se comió el padrecito	Soltó la semilla
¿Qué es del padrecito?	¿Qué es de la semilla?
Se fue a la misa	La recogió mamá.
¿Qué es de la misa?	¿Qué hizo mamá?
Se hizo polvo y ceniza	Arroz con leche.
¿Qué es de la ceniza?	¿Con qué tapó?
Se hizo jabón	Con el rabo del gato.
¿Qué es del jabón?	Misirin, gato, misirin gato.

El juego termina el momento que finaliza el diálogo con las cosquillas entre compañeros.

c) **Cultura de la Sierra Ecuatoriana**

➤ **Nombre del juego:** Baile de Cintas

Es un juego de origen español que ha sido adaptada al contexto de la sierra ecuatoriana donde los bailarines danzan con música folklórica alrededor de un árbol o palo tejiendo y destejiendo cintas para celebrar la llegada de la primavera. Es un juego lúdico que tiene un carácter religioso.

➤ **Nombre del juego:** Caballitos de totora

Es un juego originario de los pueblos aborígenes que se realiza en los eventos y festividades más importantes de la localidad. Se ve practicar en la provincia de Chimborazo, en la laguna de Colta, cuya manera de jugar es atravesando sus aguas sobre los caballitos. Este juego se utiliza como material los caballitos de totora que no es otra cosa más que pequeñas embarcaciones que sirven para realizar actividades de pesca. La fecha más importante en la que se practica este juego es el 21 de junio de cada año como parte de celebración del Inti Raymi (fiesta del sol).

➤ **Nombre del juego:** Cacería del Zorro

Este juego se realiza en septiembre, mes de fundación de Ibarra. Esta ciudad tiene un vínculo muy estrecho con los caballos ya que estos servían para la realización de algunas actividades de índole agrícola. A partir de estos antecedentes, nace este juego competitivo que tiene como integrantes principales al jinete y su caballo. Su procedimiento según el libro digital Juegos autóctonos y deportes del Ecuador consiste “en perseguir al zorro por una ruta con varios obstáculos naturales, y arrancarle el rabo del animal que el jinete llevaba ceñido al cinturón” (Ministerio del Deporte, 2010).

➤ **Nombre del juego:** Cocos

Tiene un origen español pero sus variantes han sido incluidas por las comunidades de Guasuntos de la Provincia de Chimborazo. Se lo practica cada 2 de noviembre, es decir en el día de los muertos. Su manera de jugar consiste en trazar un círculo de 3 a 5 metros de diámetro y dentro de ella colocar los cocos. La forma de jugar consiste en lanzar una bola pesada lo más cerca posible al referido círculo, ello garantizará que el

jugador tenga la posibilidad de sacar la mayor cantidad de cocos y por ende se entenderá que es el ganador.

➤ **Nombre del juego:** Coches de madera

Es un juego que se practica consuetudinariamente en Cuenca, Imbabura, Cotopaxi y Pichincha. La competencia de mayor transcendencia se realiza en Quito, pues su forma de ejecutarlo es en un coche totalmente de madera, y gana el jugador que haga el menor tiempo en los 3 torneos: La primera es en la Av. Las casas, la segunda válida parte de la avenida Río de Janeiro y la tercera que se desarrolla en el Tejar. Generalmente se lo realiza en carreteras descendentes.

➤ **Nombre del juego:** Escaramuzas

Las escaramuzas es un juego que se ha practicado desde la época de la colonia. En las provincias de Azuay y Cañar, las escaramuzas son practicadas y desarrolladas en muchas fiestas religiosas, por ejemplo, en las Octavas de Corpus de Turi y de Chaullabamba. Este juego se caracteriza por no ser una estructura estática y cerrada, sino dinámica, dirigida por el guía mayor o llamado también prioste quien utiliza una vestimenta específica. El juego tiene como objetivo compartir “comida, bebida y conocer nueva gente. Al día siguiente, en la plaza se desarrolla la verdadera acción, que consiste en realizar labores en el suelo al trote de los caballos. Para esto se cuenta con la ayuda de los guías, que son nombrados previamente y que se encargarán de dirigir a los participantes” (Ministerio del Deporte, 2010).

➤ **Nombre del juego:** Chasqui

Es un juego donde se pone en marcha la carrera que solían hacer en la historia los llamados chasquis, que no eran otra cosa más que aquellos corredores jóvenes con buenas condiciones físicas y pertenecían al imperio incaico. Su función era llevar “información oral y codificada en los quipus. Este juego medía la velocidad y reducción de tiempos en el cumplimiento del objetivo.

➤ **Nombre del juego:** Huevos de Gato

Este juego lúdico consiste en cavar en el suelo huecos de 15 cm de largo y 10 de ancho, para que ingrese una pelota pequeña. Desde estos orificios, a una distancia considerable se traza una línea desde donde los jugadores deben lanzar la pelota. Mediante sorteo se

elige a la persona que empieza el lanzamiento mediante 3 oportunidades para que ingrese la pelota en el hueco del adversario. Si lo logra, el jugador debe perseguir a los demás jugadores para golpearlos con la pelota. Una vez que ello sucede, el jugador golpeado debe entregar una prenda de vestir, el mismo que para recuperarlo tendrá que pagar una penitencia. La persona que es tocada debe retirarse de la competencia o dar una prenda (llamada huevo).

d) Cultura de la Región Insular del Ecuador

Las actividades lúdicas ancestrales de galápagos se ven reflejadas en la danza, siendo el género o ritmo que los representa las galapagueñas.

2.3.5 Juegos ancestrales

2.3.5.1 Definición conceptual de juego

El juego conceptualizado desde la Real Academia de la Lengua Española, la define como “Ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde”. (Yugueros A. , 2012). De esta definición, se puede extraer las siguientes características; el juego es recreativo, se practica en los momentos de ocio en la que se establece reglas obligatorias que habrá que respetarlas para determinar el ganador y perdedor. En fin, tiene una función liberadora y socializadora.

El juego debido a su carácter lúdico, es una inmejorable estrategia metodológica para tratar cualquier contenido o asignatura, pues su fin último, es la interacción de unos con otros, que muchas veces se ven reflejadas en las experiencias culturales. Para Huizinga el juego es una labor voluntaria y deliberada que se realiza sin intereses adquisitivos, ya que, no contempla términos fijos de tiempo y espacio, sino más bien, sentimientos de tensión y alegría (Píriz & Rodrigo, 2012, pág. 2).

Desde la psicología del desarrollo, el juego contribuye a entender el origen del mundo el sentido pertenencia a él, brindando de esta forma, relaciones de cooperación, participativo y recíproco. De este modo, el juego, en primera instancia contribuye a la exploración y dominación de las realidades y, por otro lado, mejora las relaciones con los demás que viabilizan la construcción de la identidad individual y cultural (Fourment, 2012).

Por otro lado, a pesar de lo beneficioso que puede resultar el juego y de las funciones que cumple, éste no fue siempre considerado importante. En algunas culturas antiguas, su objetivo principal consistía en fungir un medio de enseñanza y aprendizaje, a modo de preparación para realizar otras actividades como, por ejemplo, la caza (Ponce, 2009; Sánchez & Valdivia 1994). Lo anterior permite afirmar que el factor cultural influirá en la concepción que se tenga sobre el juego, concepción que es contrastada por Panez y Ochoa (2000), quienes afirman que la cultura no determinará la presencia o ausencia de la actividad del juego, sino que únicamente determinará cómo es que ésta se presenta y qué expresiones toma.

El juego, por lo tanto, desarrolla las competencias globales del niño, niña o adolescente, en virtud de las cuales, incide en los niveles afectivo, motriz, social, cognitivo, que favorece la mejora de la autoestima y la socialización, haciendo estudiantes más humanos, humanitarios y felices. En este mismo contexto, el juego visto desde la psicopedagogía, contribuye al proceso de aprendizaje, toda vez que, el discente se expresa y transmite su autenticidad a través de las experiencias lúdicas en las que, se fortalece valores como el respeto, la tolerancia, el sentido de cooperación y pertenencia, características que deben estar presentes en la práctica educativa, y más aún en la planificación de clase.

El juego ancestral a diferencia de otros juegos, provoca un sentimiento profundo de pertenencia e identidad hacia un determinado grupo social y cultural, ya que, a diferencia de los juegos tradicionales y populares, generan destrezas motrices empíricas y manifestaciones corporales autóctonas, que requieren ser rescatados y practicados, tanto en los sectores originarios y no originarios, mediante el intercambio y diálogo intercultural.

2.3.5.2. Juegos ancestrales de la parroquia Santa Ana del cantón Cuenca

Santa Ana, se caracteriza por ser una parroquia con múltiples prácticas ancestrales, entre sus riquezas culturales se encuentran las fiestas de parroquialización, festividades de carnaval y año nuevo que generan interés para turistas nacionales y extranjeros. La población en su gran mayoría, descende de comunidades indígenas que hace enriquecedor la sabiduría ancestral de sus comunidades originarias.

En cuanto a la definición de juegos ancestrales, según el manual otorgado por el Ministerio de Deportes del Ecuador (2010), indica que son actividades recreativas originarias de un lugar determinado, que nacen y se practican en una comunidad particular por razones históricas, sociales, geográficas y culturales. Aunque también en ellas se incluyen los juegos creados por las diferentes culturas y nacionalidades del Ecuador.

Las reglas dependen de la ubicación geográfica de sus integrantes y la edad de los mismos. Si bien pueden transmitirse de generación en generación, las personas pueden ir modificando las reglas según la época y la percepción de diversión que se tenga en ese instante. Estos juegos autóctonos provenientes de la parroquia Santa Ana, según el autor de esta investigación, los clasifica en: juegos ancestrales de orientación y motricidad, juegos de precisión y velocidad, y juegos de velocidad (*Ver Capítulo IV*).

2.3.5.3. Clasificación de los juegos ancestrales según el autor

El juego visto desde distintos autores, desarrolla el componente físico, psicomotor, intelectual, cultural y socio-afectivo (Navarro, 2016). Éste, tiene una clasificación bastante amplia dependiendo de la motricidad, localización geográfica, deportiva, con y sin implementos, psicomotrices, sociomotrices, tradicionales, populares, ancestrales, vernáculos, etc.

El iraní Javier Subiza, en 1991, brinda una tipología más aproximada de los juegos, a los cuales los clasificó en cuatro categorías:

a) Juegos tradicionales vigentes

- De persecución o carrera: polis y cacos, el pañuelo, marro.
- Juegos de saltos: churro va, la comba, burro, la goma.
- Juegos intelectuales: generalmente en núcleo familiar: cartas, tres en raya, ajedrez, adivinanzas.
- Juegos con animales: coger grillos, saltamontes, ranas, jugar con perros, caballos.
- Juegos rítmicos: generalmente para el sexo femenino, suelen jugarse al son de alguna canción: “al corro de la patata”, “a tapar la calle”, etc. (Torres, 2013)

b) Juegos tradicionales desaparecidos: son juegos con materiales sencillos, piedras, tacos de madera, monedas, tabas. su práctica es habitual en los chicos. Son aquellos que se están perdiendo, debido a los juguetes actuales.

- Juegos de habilidad con apuestas: se ofertan objetos, como monedas, tabas, chapas, canicas.
 - Juegos de lanzamiento: con todo tipo de implementos. “la zapatilla”, “los bolos”, “diábolo”, “la boina”, “la rana”.
 - Juegos y canciones en corros: muy practicados en la antigüedad, juegos de vida en comunidad, de calle. (Torres, 2013)
- c) Juegos que han evolucionado con la sociedad:
- Juegos imitativos: Se imitan películas, profesiones, acciones.
 - Canciones: las usan los juegos de cuerda, hilos, manos, goma. Las temáticas van con el tiempo en el que se utilizan.
- a) Juegos nuevos, deportes: actualmente son la mayor fuente de actividad lúdica de nuestros jóvenes. (Torres, 2013)

La clasificación propuesta por Subiza, contribuye satisfactoriamente al autor para proponer la siguiente tipología de juegos ancestrales, que actualmente se encuentran desaparecidos, considerando el espacio geográfico de origen, la utilización de implementos sencillos, la funcionalidad subjetiva, la competición y la transmisión de saberes. Con esta caracterización, a continuación, se brinda la siguiente clasificación:

- a) **Juegos ancestrales de orientación y motricidad:** que contribuyen a desarrollar la percepción espacio-temporal entre los cuales se incluye el equilibrio, la orientación, así como la motricidad fina, gruesa entre otros.
- b) **Juegos ancestrales de precisión y velocidad:** favorecen la exactitud de la dirección lineal y horizontal en el menor tiempo posible, mejorando de esta manera, la coordinación óculo manual y la resistencia muscular.
- c) **Juegos ancestrales de inteligencia:** fortalece el razonamiento lógico y estratégico de las acciones motoras, así como la toma de decisiones en el transcurso de las problemáticas a presentarse en la resolución de conflictos generados en su ejecución.

CAPÍTULO III

Este capítulo guía el proceder investigativo a partir de un enfoque mixto, en el que se propone inicialmente métodos científicos y empíricos. Por el nivel de investigación, este estudio se caracteriza por ser explicativo, por el tipo y propósito es aplicada, en función del método es participación-acción. Métodos que permiten en un primer momento, elaborar las técnicas de investigación que se las puede evidenciar, a través del análisis bibliográfico para estructurar el estado del arte, la observación no participante y participante de estudiantes y docentes, por medio de la identificación de los diferentes juegos ancestrales y, en un segundo momento, la elaboración de instrumentos tales como encuestas, fichas de observación y guías estructuradas de entrevista, que contribuyen al rescate de los juegos autóctonos, practicados finalmente por una muestra intencional estratificada de 122 estudiantes de la unidad educativa Daniel Hermida.

METODOLOGÍA

3.1. ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN

El presente estudio por su naturaleza tiene un enfoque mixto, el mismo que según Hernández Sampieri (2006), radica en la combinación de dos enfoques; cuantitativo en una misma investigación. Al respecto, este estudio es cuantitativo, ya que se realizó un diagnóstico inicial al empezar la investigación, se evaluó mediante encuestas a 120 estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa Daniel Hermida, y a 20 docentes de Educación Física de distintos planteles de la ciudad de Cuenca.

Los indicadores de medición cuantitativa, versaba para los primeros, sobre prácticas lúdicas interculturales, identificación tipológica de los diferentes juegos, en tanto, que, para los segundos, se evaluó la aplicación de la interculturalidad en el currículo y la utilización de estrategias didácticas interculturales aplicadas en clases.

El diseño cualitativo de esta investigación en cambio, se centra en la exploración de los fenómenos naturales, de donde se extrajo información importante sobre los juegos ancestrales practicados en la parroquia Santa Ana, actividades lúdicas que sirvieron de base para describirlos con estudiantes de la referida institución educativa, acontecimientos que definieron las preguntas de investigación en el presente trabajo.

3.2. MÉTODOS TEÓRICOS

3.2.1. Método Científico

Se basa en el método científico, pues relacionó las variables definidas en este estudio, a la vez que contribuyó preponderantemente, a la construcción del estado del arte o marco teórico, lo que demandó la organización cronológica de la teoría aplicable a la presente investigación, para lo cual, se tomó las teorías que más se relacionan con las variables y el problema de estudio, para analizarlos, debatirlos y fundamentarlos mediante el aporte de diversos autores que le proporcionó rigor científico.

a) Método Analítico

La investigación analítica es la contrastación de datos para dar contestación a preguntas científicas, en esta oportunidad, el análisis estuvo representado en las diferentes definiciones propuestas por ciertos autores que respaldan la propuesta, información que sirvió para contrastar y a la vez, proponer ciertas clasificaciones que enriquecieron el estado del arte, basadas en descripciones por ejemplo, de la tipología de los juegos ancestrales y la necesidad de rescatarlos como sabiduría autóctona del lugar investigado, para finalmente analizarlas y dar respuesta a las preguntas de investigación propuestas.

b) Método Descriptivo

Para Hernández Sampieri (2004), los estudios descriptivos residen en describir eventos, hechos o situaciones, es decir se basa en especificar las características, propiedades y hechos de un fenómeno, por lo tanto, describe incluso los caracteres de personas, comunidades, grupos y cualquier situación que se sujete a un análisis.

En esta línea, este estudio es descriptivo, porque fue imprescindible tomar como referencia ciertos estudios y propuestas académicas, para identificar las características más importantes de fundamentación lúdica en la Educación Física, y con mayor preponderancia, en la descripción y diferenciación de aquellos juegos considerados como populares, tradicionales y ancestrales, para establecer una correcta diferenciación.

Esta investigación tuvo como eje principal, la descripción de los diferentes juegos ancestrales y las reacciones que estos causan al ser comprendidos por los estudiantes, mediante la aplicación del eje transversal de la interculturalidad, actividades lúdicas que fueron descritas partiendo desde su historia y localidad de origen, procedimiento para llevarlo a la práctica, implementos y materiales utilizados, y la finalidad principal de

cada juego. La descripción también está manifestada, en la identificación y selección de juegos para categorizarlos como ancestrales en función del tiempo de origen, desconocimiento en la actualidad, y la diferenciación con los juegos populares y tradicionales propuestos por el Manual del Ministerio de Deporte del año 2010.

3.2.2. Métodos Empíricos

La investigación también utiliza métodos empíricos, ya que fue necesario empezar el proceso de recolección de la información, a partir de las experiencias lúdicas practicadas por los pobladores de Santa Ana en su más simple espontaneidad y autenticidad. Que permitió identificar las características específicas de los juegos ancestrales, mismos que fueron sometidos a una valoración racional y descritos en un lenguaje sencillo para la comprensión de docentes y estudiantes.

En consecuencia, la práctica de estas actividades lúdicas, se ejecutaron siguiendo un procedimiento didáctico propuesto, que se apega al contexto natural y cultural del cual provienen. Por tanto, la utilidad de esta investigación, se centra en la exploración de campos inexplorados de la Educación Física.

a) Método Etnográfico

Hernández Sampieri (2006), sostiene que los estudios etnográficos tienen como finalidad describir y analizar significados, ideas, comportamientos, conocimientos, creencias, prácticas culturales de grupos o comunidades, desde la experiencia del investigador, es decir, se basa en interpretaciones profundas de un comportamiento socio-cultural.

Por lo tanto, esta investigación es etnográfica, ya que el investigador conjuntamente con los estudiantes, tuvo facilidad para insertarse en las diferentes comunidades y pueblos de la parroquia Santa Ana, donde existe un gran acervo cultural intangible, que propició identificar los juegos ancestrales practicados durante muchas décadas. Saberes ancestrales, que fueron analizadas para identificar y describir aquellas prácticas atávicas, que pueden ser ejecutadas por la juventud actual, mediante la propuesta de una guía didáctica intercultural.

3.3. NIVEL DE INVESTIGACIÓN

3.3.1 Explicativo

Rodrigo Hernández al referirse a las investigaciones explicativas, menciona que éstas no solo describen o relacionan fenómenos o conceptos (variables), sino responden a las causas que provocan estos eventos. En este sentido, la presente investigación por su nivel es explicativo, ya que analizó los resultados provenientes de la tabulación de las encuestas al iniciar la investigación.

Posteriormente, a través del análisis se establecieron dos variables para evidenciar la relación existente entre la variable independiente Didáctica intercultural de la Educación Física, frente a la segunda; rescate y práctica de los juegos ancestrales. Relación que sirvió para proponer una guía didáctica intercultural que explique, entre muchos aspectos, la metodología aplicada, objetivos didácticos, descripciones de cada juego, recursos e implementos didácticos y procesos de evaluación.

3.4 TIPO DE INVESTIGACIÓN

3.4.1 De acuerdo al propósito

a) Aplicada

Para Hernández Sampieri (2004), la investigación aplicada tiene como objetivo resolver ciertos problemas de índole práctico, características que en esta investigación se vio reflejada en la propuesta de una guía didáctica para la práctica de los juegos ancestrales, la misma que fue validada por expertos del área de Educación Física, para adquirir reconocimiento científico.

3.4.2 En función del método

a) Participación-acción

Encuentra su fundamentación en el método dialéctico que fue aplicado en la formación pedagógica para cambiar y transformar el contexto de los involucrados en la investigación, para ello fue necesario, además, valorar la creatividad ancestral de los estudiantes que se vieron enfocados en un aprendizaje intercultural, basado en el enriquecimiento mutuo entre el conocimiento académico fortalecido por los discentes y aquellos provenientes de los conocimientos locales.

De ahí que, las relaciones horizontales entre docente y educando, fueron de intercambio y transmisión de saberes, donde no solo participan los dos personajes principales del proceso constructivo del conocimiento, sino también la comunidad educativa, el contexto, los pueblos y comunidades, fortaleciendo por tanto, el rescate de la cultura lúdica intercultural, al tornarse una relación dialógica de saberes, algo bastante parecido a lo propuesto por Paulo Freire (Córdoba, 1998).

3.5 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA RECOLECCIÓN DE DATOS

En el campo de la investigación, existen un sin número de autores que proponen técnicas e instrumentos diversos, tal es el caso por ejemplo de Verónica Martínez (2013), quien ha servido de referencia para la presente investigación:

Técnicas aplicadas

- **Análisis bibliográfico:** que proporcionó información para la construcción del estado del arte y principalmente, aquella que sirvió de base para identificar la tipología de los diferentes juegos propuestos por diferentes autores, de manera especial, aquellos relacionados con los juegos tradicionales, populares y autóctonos. Para fundamentar científicamente la clasificación de estos juegos y demás fundamentaciones escritas, fue necesario indagar fuentes impresas y digitales.
- **Observación no participante:** mediante la exploración de los diferentes contextos y ambientes culturales de Santa Ana, en la que se rescató los aspectos de diversión más importantes de sus pobladores, tales como; el origen de los juegos ancestrales, implementos utilizados, número de participantes y la finalidad de los mismos, información que sirvió para hacerla didácticamente explicativa.
- **Observación participante:** en esta investigación se consideró necesario establecer observación participante, que giró en dos ejes principales, la primera, en la que el investigador forma parte del proceso formativo, cuando implementa la estrategia didáctica intercultural, y la segunda, en la que actúa como observador ante los sucesos y acontecimientos que ocurren en la práctica de los juegos ancestrales.

Instrumentos aplicados.

- **Fichas nemotécnicas:** instrumentos elaborados por el autor que sirvió para recopilar los aspectos más importantes de los contenidos bibliográficos recolectados, en lo referente a aspectos conceptuales, procedimentales, metodológicos y generalidades de la temática investigada (*ver Anexo I*).

- **Ficha de Resúmenes:** este instrumento fue utilizado para recopilar datos personales e ideas principales de los diferentes autores y fuentes estudiadas, tanto de fuentes primarias como secundarias, referidas a lo largo del presente estudio, instrumentos que contribuyeron al contraste de información y al establecimiento de conclusiones y recomendaciones (*ver Anexo 2*).
- **Organizadores gráficos** (*ver a lo largo de la presente investigación*): instrumentos visuales que se elaboraron para representar gráficamente la diferencia entre juegos tradicionales y populares, con aquellos juegos de origen ancestral y/o autóctono, que fueron puestos en práctica con la estrategia didáctica intercultural
- **Encuestas:** instrumentos que fueron dirigidas a 200 estudiantes de primero de bachillerato y a 20 docentes de Educación Física, con 6 y 9 preguntas respectivamente, que permitieron recolectar información sobre temáticas de interculturalidad, estrategias didácticas, establecimiento diferencial en la tipología de los diferentes juegos, con aquellos de características ancestrales (*ver Anexo 3*).
- **Ficha de observación:** instrumento que fue utilizada en el escenario de aprendizaje, esto es, en los espacios lúdicos del plantel educativo. Esta ficha, permitió observar el comportamiento de los estudiantes ante la práctica lúdica ancestral, por tanto, sirvió para recabar información sobre el ambiente intercultural desarrollado en los diversos escenarios, los implementos didácticos utilizados en la asignatura, y, en definitiva, la reacción de los estudiantes y docentes, ante cambios producidos con la aplicación de la guía didáctica (*ver Anexo 4*).
- **Guía estructurada de entrevista:** Esta guía, fue facilitada a docentes y estudiantes, para que registren la historia, origen, y características generales de los juegos ancestrales originarios de Santa Ana. Este instrumento estuvo estructurado de 11 preguntas a las que debían responder los pobladores de la referida localidad, para rescatar los juegos ancestrales practicados por aquellos durante su niñez (*ver Anexo 5*).

3.6 POBLACIÓN Y MUESTRA

Población total

La población total de la Unidad Educativa Daniel Hermida, asciende a la cantidad de 359 estudiantes, distribuidos en primeros, segundos y terceros de bachillerato, entre los cuales se incluyen:

Tabla 3: Población de la Unidad Educativa Daniel Hermida

Población	Número
Mujeres	182
Varones	177
Total	359

Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

Fuente: Registro de matriculación de la Unidad Educativa Daniel Hermida.

Muestra

Para la presente investigación, se tomó en cuenta una muestra intencional estratificada de 122 estudiantes de primero de bachillerato, entre los que se incluyen damas y varones. Este tipo de muestra fue seleccionada en función de la mejor predisposición a las actividades lúdicas de estos estudiantes que oscilan entre las edades de 14, 15 y 16 años.

Tabla 4: Muestra de la Unidad Educativa Daniel Hermida

Población		Número	Porcentaje
Mujeres	14 años	14	21,54%
	15 años	25	38,46%
	16 años	26	40%
	Total	65	100%
Varones	14 años	11	19,30%
	15 años	23	40,35%
	16 años	23	40,35%
	Total	57	100%
Total de la muestra		122 estudiantes	

Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

Fuente: Unidad Educativa Daniel Hermida.

CAPÍTULO IV

El presente capítulo contempla el desarrollo de la investigación, que empieza con el análisis obtenido de los resultados diagnósticos planteados a estudiantes y docentes, con el fin de proponer una guía intercultural de la Educación Física, a partir de la indagación de saberes lúdico-ancestrales provenientes de los pobladores de las distintas comunidades y pueblos de Santa Ana, instrumento pedagógico que ha sido estructurado de forma didáctica para efectivizar el proceso metodológico de rescate y práctica de los juegos ancestrales, cuyo fin último fue, organizarla por medio de una tipología de juegos propuesta por el investigador, en base a las particularidades de cada actividad lúdica, las mismas que posteriormente, son clasificadas en tres bloques; juegos de orientación, motricidad, precisión, velocidad y de inteligencia, cada una de ellas con su respectiva planificación microcurricular. Finalmente, el rigor científico de esta guía didáctica está marcada por la validación de expertos al que fue expuesta.

DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN

4.1 Análisis de resultados diagnósticos

Al inicio de la presente investigación, se aplicaron encuestas a 120 estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa Daniel Hermida, y a 20 docentes escogidos al azar de diferentes instituciones educativas de la ciudad de Cuenca, en las que se incluyeron 2 docentes de Educación Física de la referida institución, encuestas que tenían una escala de valoración de siempre, casi siempre, algunas veces y nunca.

- a) La encuesta dirigida a estudiantes, estuvo compuesta de 6 preguntas: 1. ¿El docente de Educación Física utiliza incentivos que le estimule a practicar la interculturalidad? 2. ¿En su institución educativa se practican juegos o actividades lúdicas ancestrales? 3. ¿Considera que la asignatura de Educación Física propende a la práctica de la interculturalidad en clases? 4. ¿Cree usted que las temáticas tratadas en las clases de Educación Física, fomentan la práctica de la interculturalidad? 5. ¿Cree usted que las actividades y juegos lúdicos interculturales generan en usted satisfacción? y 6. ¿Las estrategias pedagógicas utilizadas por el docente de Educación Física, fomenta la práctica de la interculturalidad?

De la información recopilada en las referidas encuestas, se ha procedido a tabular dando los siguientes resultados:

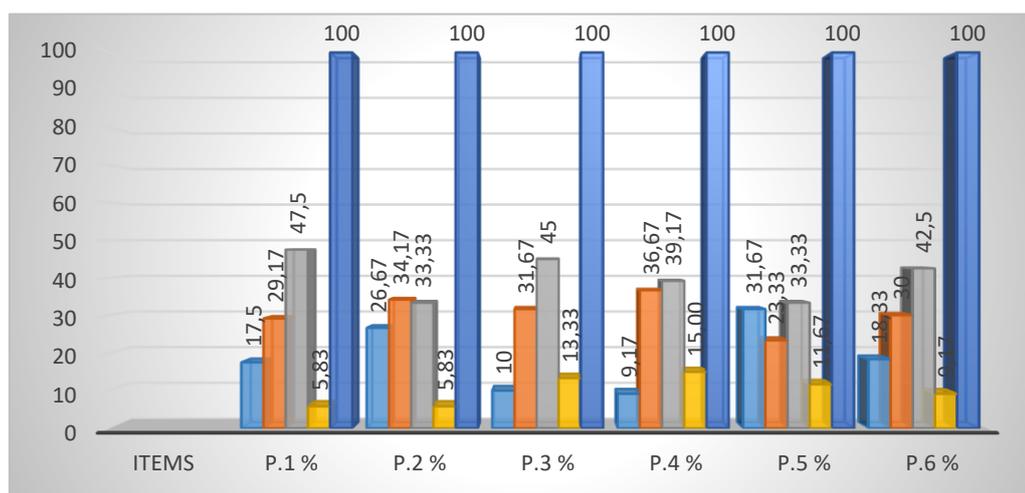
Tabla 5: Tabla de resultados referenciales obtenida de la encuesta dirigida a estudiantes

TABULACIÓN DE ENCUESTAS DIRIGIDAS A LOS ESTUDIANTES					
ESCALA DE VALORACIÓN	Siempre	Casi siempre	Algunas Veces	Nunca	TOTAL ESTUDIANTES
ITEMS					
Pregunta 1	21	35	57	7	120
P.1 %	17,5	29,17	47,5	5,83	100
Pregunta 2	32	41	40	7	120
P.2 %	26,67	34,17	33,33	5,83	100
Pregunta 3	12	38	54	16	120
P.3 %	10	31,67	45	13,33	100
Pregunta 4	11	44	47	18	120
P.4 %	9,17	36,67	39,17	15,00	100
Pregunta 5	38	28	40	14	120
P.5 %	31,67	23,33	33,33	11,67	100
Pregunta 6	22	36	51	11	120
P.6 %	18,33	30	42,5	9,17	100

Fuente: Encuestas dirigidas a los estudiantes de la Unidad Educativa Daniel Hermida

Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

Figura 7: Resultados de la encuesta dirigida a estudiantes



Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

Interpretación:

En la presente ilustración, es necesario interpretar únicamente los valores porcentuales que sirven de base para esta investigación, motivo por el cual, se observa que los porcentajes más elevados recaen en la escala de valoración de *algunas veces*, denotando a claras luces que los estudiantes en el ítem uno, el 47,50%, indica que no se siente lo suficientemente motivado en las clases de Educación Física, el 33,33% algunas veces practica juegos ancestrales, generando una confusión marcada entre juegos ancestrales, populares y/o tradicionales. El 45%, no practica frecuentemente la interculturalidad, lo que lleva a deducir el desconocimiento de la terminología y por ende su aplicación

práctica, sin embargo, el 39,17%, indica que algunas veces las temáticas tratadas en clases, propenden a la práctica de la interculturalidad, denotando contradicciones en sus respuestas porcentuales. El 33,33% de los estudiantes encuestados, indican que algunas veces, los juegos lúdicos interculturales generan relativa satisfacción, lo que lleva a la conclusión que el docente desconoce relativamente, la aplicación del eje transversal de la interculturalidad, para motivar su práctica en clases y fuera de ella. Finalmente, el 42,5%, precisa que el educador no implementa frecuentemente, una estrategia didáctica y metodológica que genere interés en los educandos.

b) La encuesta dirigida a los docentes, estuvo estructurada de 9 preguntas: 1. ¿Considera que la interculturalidad practicada en las clases de Educación Física desarrolla una educación holística? 2. El currículo 2016 de Educación Física cumple satisfactoriamente con el tratamiento de contenidos interculturales. 3. ¿Conoce y domina estrategias lúdico-interculturales para la práctica de la Educación Física? 4. ¿Utiliza incentivos que motiven a los estudiantes a practicar la interculturalidad? 5. ¿Practica usted juegos o actividades lúdicas ancestrales en sus horas de clases? 6. ¿Considera que la asignatura de Educación Física propende a la práctica de la interculturalidad en clases? 7. ¿Cree usted que las temáticas propuestas en el currículo, fomentan la práctica de la interculturalidad? 8. ¿Se interesa por conocer los juegos y actividades lúdicas ancestrales practicadas por los grupos étnicos del Ecuador? 9. ¿Las estrategias didácticas utilizadas por usted, fomentan la práctica de la interculturalidad?

De la tabulación de información recopilada en la referida encuesta, se obtuvo los siguientes resultados:

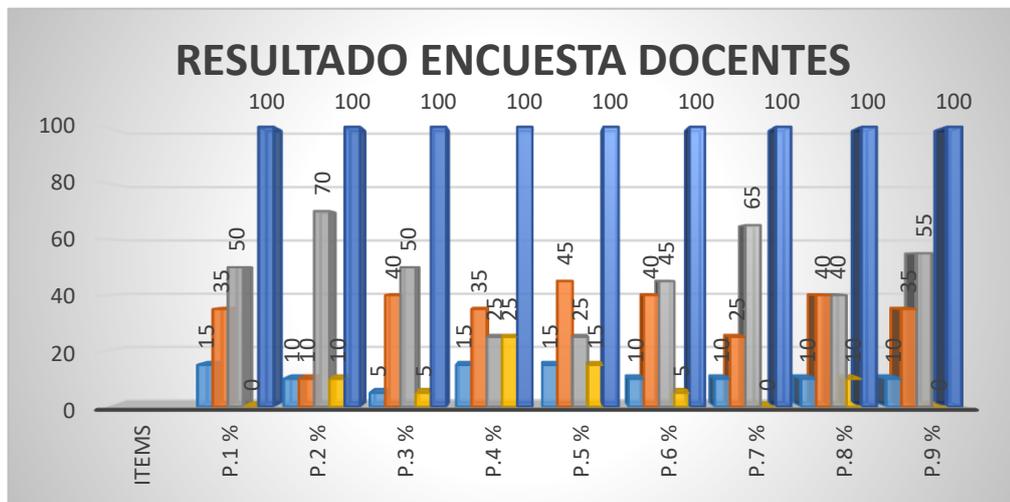
Tabla 6: Tabla de resultados referenciales obtenidas de las encuestas dirigidas a docentes de Educación Física

TABULACIÓN DE ENCUESTAS DIRIGIDAS A DOCENTES					
ESCALA DE VALORACIÓN	Siempre	Casi siempre	Algunas Veces	Nunca	TOTAL ESTUDIANTES
ITEMS					
Pregunta 1	3	7	10	0	20
P.1 %	15	35	50	0	100
Pregunta 2	2	2	14	2	20
P.2 %	10	10	70	10	100
Pregunta 3	1	8	10	1	20
P.3 %	5	40	50	5	100
Pregunta 4	3	7	5	5	20
P.4 %	15	35	25	25	100
Pregunta 5	3	9	5	3	20
P.5 %	15	45	25	15	100
Pregunta 6	2	8	9	1	20
P.6 %	10	40	45	5	100
Pregunta 7	2	5	13	0	20
P.7 %	10	25	65	0	100
Pregunta 8	2	8	8	2	20
P.8 %	10	40	40	10	100
Pregunta 9	2	7	11	0	20
P.9 %	10	35	55	0	100

Fuente: Encuestas dirigidas a docentes de Educación Física

Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

Figura 8: Resultado de la encuesta dirigida a docentes de Educación Física



Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

Interpretación:

En esta figura, se analizan de igual forma los resultados que sirven de fundamento para este estudio. En esta oportunidad, nuevamente los porcentajes recaen en la escala de valoración de *algunas veces*, brindando los siguientes resultados, el 50% indica que las clases de Educación Física no son lo suficientemente integradoras, el 70%, precisa que el currículo, presenta un limitado tratamiento de contenidos interculturales, lo que

genera desconocimiento, y un limitado aporte bibliográfico intercultural, el 50%, domina relativamente, una estrategia didáctica-intercultural para la práctica en esta asignatura, resultado que es totalmente contradictorio cuando se identifica que el 25% obtenido de la tabulación de resultados, algunas veces los docentes utilizan estrategias motivadoras para la práctica intercultural. En este sentido, el 25% nuevamente menciona que no practica frecuentemente juegos ancestrales, lo que lleva a la conclusión que desconocen la diferencia entre la tipología de juegos atávicos, originándose de esta manera, que el 45% precise que la asignatura de Educación Física, limitadamente propenda a la práctica de la interculturalidad, encontrándose vacíos evidentes en el currículo como lo indica el 65% de los encuestados, a lo que se suma la ausencia de capacitación docente. El 40% en tanto, manifiesta que posee un limitado interés por conocer los juegos ancestrales de las diferentes etnias del Ecuador, lo que hace viable el tema de investigación al proponer una guía didáctica intercultural que rescate y ponga en práctica los juegos ancestrales por medio de una metodología propicia, para que el 55%, referido en los valores porcentuales, posea una estrategia didáctica innovadora y propenda a la práctica de la interculturalidad en clases.

4.2 Guía Didáctica Intercultural

4.2.1.- Objetivos didácticos

4.2.1.1.-Objetivo General

- Rescatar los juegos ancestrales a través de la valoración intercultural, para apreciar el proceso socio histórico-cultural, mediante la puesta en práctica.

4.2.1.2 Objetivos Específicos

- Ejecutar los juegos ancestrales de orientación motriz, a través de la identificación perceptiva espacio-temporal y manifestación cinética, con el fin de practicar los saberes ancestrales con apropiación intercultural.
- Ejemplificar los juegos ancestrales de precisión y velocidad, por medio de la direccionalidad para mejorar la coordinación óculo manual y la resistencia muscular.
- Interiorizar los juegos ancestrales de inteligencia, mediante la reflexión subjetiva, para desarrollar el razonamiento lógico y estratégico de las acciones motoras.

4.3 Metodología para practicar los juegos ancestrales

La metodología aplicable en la presente guía, parte de una propuesta realizada por Elena Rangil (2014), que consiste en guiar el proceso de enseñanza-aprendizaje, mediante actividades organizadas, partiendo desde la facilitación de una guía estructurada de entrevista a cada estudiante. En ésta, se debe registrar un juego ancestral practicado por los comuneros de los diferentes sectores de la parroquia Santa Ana del cantón Cuenca, quienes contribuyeron con su valiosa información para rescatar más de 30 juegos autóctonos, los mismos que fueron rescatados por los estudiantes de la Unidad Educativa Daniel Hermida, mediante una estrategia intercultural.

Dichos juegos fueron seleccionados considerando el año aproximado de inicio, la edad de la persona entrevistada, y la influencia masificadora en el sector. Una vez recabada toda la información, se propuso organizar cada juego con el fin de ponerlos en práctica en las clases de Educación Física, para lo cual se aplicó un procedimiento didáctico intercultural que contempla:

- El alumno realiza la explicación del juego ancestral investigado de manera oral, indicando el nombre de la persona entrevistada, edad, comunidad de domicilio, origen e historia del juego, materiales a implementar, una descripción detallada del juego y su finalidad.
- En el caso de generar dudas en la aplicación del juego, los expositores deben ejemplificar el juego de tal manera que no genere dudas en sus compañeros.
- Durante el desarrollo de la práctica, según precisa esta autora, “el profesor intervendrá de forma directa implicándose activamente en el juego, además de ir recordando las normas y reforzando los aprendizajes” (Rangil, 2014).
- El proceso de aprendizaje se va a reflejar en la práctica de 10 juegos ancestrales, escogidas en función de la antigüedad e influencia en el sector.
- Los materiales didácticos a utilizar deben necesariamente provenir del medio natural o en su defecto ser elaborados domésticamente.
- La metodología a utilizar, en relación con los tiempos de cada juego, la van a constituir tres instantes:
 - a) **Fase inicial:** preparación de materiales y lubricación de extremidades inferiores y superiores.
 - b) **Fase principal:** Explicación general del juego y su aplicación.
 - c) **Fase final:** recogida del material y reflexión de lo aprendido.

- **Auto y coevaluación:** mediante la técnica de la reflexión y la observación directa, para evidenciar la aceptación e involucramiento de los educandos en el proceso de aprendizaje, el mismo que debe partir de la aplicabilidad del eje transversal de la interculturalidad, como influencia directa en el rescate de los juegos ancestrales.



Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa Daniel Hermida en el proceso de explicación y la práctica de los juegos ancestrales.
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

4.4 Ficha estructurada de entrevista para rescatar los juegos ancestrales

Para rescatar los juegos ancestrales, se recomienda previamente, elaborar una guía estructurada de entrevista (anexo), que puede ser utilizada por docentes y estudiantes. La entrevista debe estar elaborada de acuerdo al contexto, lugar, nivel de educación del entrevistado y, en fin, demás detalles que involucren la obtención de la información u objeto de la investigación.

Al respecto, una manera de orientar a los discentes en la investigación, es por medio de entrevistas estructuradas dirigidas a rescatar la sabiduría ancestral, con ello se puede desarrollar la inteligencia y el deseo por investigar.

1. Estudiantes de B.G.U. en proceso de entrevista

2. Estudiantes en compañía de sus representantes



Fuente: Imagen tomada en Auquilula-Santa Ana
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias



Fuente: Imagen tomada en Ingapirca-Santa Ana
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

3. Estudiantes de B.G.U. en proceso de entrevista



Fuente: Imagen tomada en La Florida-Santa Ana
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

4. Estudiantes de B.G.U. en proceso de entrevista



Fuente: Imagen tomada en el Chorro-Santa Ana
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

4.5 Clasificación de los juegos ancestrales según el autor

El juego visto desde distintos autores, desarrolla el componente físico, psicomotor, intelectual, cultural y socio-afectivo (Navarro, 2016). Éste, tiene una clasificación bastante amplia dependiendo de la motricidad, localización geográfica, deportiva, con y sin implementos, psicomotrices, sociomotrices, tradicionales, populares, ancestrales, vernáculos, etc.

El iraní Javier Subiza, en 1991, brinda una tipología más aproximada de los juegos, a los cuales los clasificó en cuatro categorías:

a) Juegos tradicionales vigentes

- De persecución o carrera: polis y cacos, el pañuelo, marro.
- Juegos de saltos: churro va, la comba, burro, la goma.
- Juegos intelectuales: generalmente en núcleo familiar: cartas, tres en raya, ajedrez, adivinanzas.
- Juegos con animales: coger grillos, saltamontes, ranas, jugar con perros, caballos.
- Juegos rítmicos: generalmente para el sexo femenino, suelen jugarse al son de alguna canción: “al corro de la patata”, “a tapar la calle”, etc. (Torres, 2013)

b) Juegos tradicionales desaparecidos: son juegos con materiales sencillos, piedras, tacos de madera, monedas, tabas. su práctica es habitual en los chicos. Son aquellos que se están perdiendo, debido a los juguetes actuales.

- **Juegos de habilidad con apuestas:** se ofertan objetos, como monedas, tabas, chapas, canicas.

- **Juegos de lanzamiento:** con todo tipo de implementos. “la zapatilla”, “los bolos”, “diábolo”, “la boina”, “la rana”.
- **Juegos y canciones en corros:** muy practicados en la antigüedad, juegos de vida en comunidad, de calle. (Torres, 2013)
- c) **Juegos que han evolucionado con la sociedad:**
 - Juegos imitativos: Se imitan películas, profesiones, acciones.
 - Canciones: las usan los juegos de cuerda, hilos, manos, goma. Las temáticas van con el tiempo en el que se utilizan.
- d) **Juegos nuevos:** actualmente son la mayor fuente de actividad lúdica de nuestros jóvenes. (Torres, 2013)

La clasificación propuesta por Subiza, contribuye satisfactoriamente al autor para proponer la siguiente tipología de juegos ancestrales, que actualmente se encuentran desaparecidos, considerando el espacio geográfico de origen, la utilización de implementos sencillos, la funcionalidad subjetiva, la competición y la transmisión de saberes. Con esta caracterización, a continuación, se brinda la siguiente clasificación:

- a) **Juegos ancestrales de orientación y motricidad:** que contribuyen a desarrollar la percepción espacio-temporal entre los cuales se incluye el equilibrio, la orientación, así como la motricidad fina, gruesa entre otros.
- b) **Juegos ancestrales de precisión y velocidad:** favorecen la exactitud de la dirección lineal y horizontal en el menor tiempo posible, mejorando de esta manera, la coordinación óculo manual y la resistencia muscular.
- c) **Juegos ancestrales de inteligencia:** fortalece el razonamiento lógico y estratégico de las acciones motoras, así como la toma de decisiones en el transcurso de las problemáticas a presentarse en la resolución de conflictos generados en su ejecución.

4.6 Tipología de los juegos ancestrales de la parroquia Santa Ana-Cuenca

Santa Ana, se caracteriza por ser una parroquia con múltiples prácticas ancestrales, entre sus riquezas culturales se encuentran las fiestas de parroquialización, festividades de carnaval y año nuevo que generan interés para turistas nacionales y extranjeros. La población en su gran mayoría, descende de comunidades indígenas que hace enriquecedor la sabiduría ancestral de sus comunidades originarias. Sin duda, los juegos ancestrales no dejan de ser trascendentales para su cultura, por lo que es necesario

clasificarlos en juegos de orientación y motricidad, de precisión y velocidad y finalmente, los juegos de inteligencia, descritos cada uno de ellos dentro de la clasificación a continuación propuesta.

4.6.1 Bloque 1: JUEGOS ANCESTRALES DE ORIENTACIÓN Y MOTRICIDAD

Importancia en el contexto indígena de la parroquia Santa Ana: Los juegos ancestrales de orientación y motricidad tienen como fin desarrollar actitudes de competencia, intercambio de productos naturales de uso cotidiano, así como la generación de ambientes de confraternidad y socialización entre los distintos pueblos y comunidades.

Nombre del juego N° 1: La rueda

Objetivo: Rescatar los juegos ancestrales mediante la utilización de la rueda, para demostrar equilibrio y coordinación óculo-manual.

Descripción:

Este juego ancestral proviene de Zhidmad, sector en la que se comenzó a elaborar primeramente la rueda, que provenía de los desechos de mangueras viejas. A esto se suma las hojas de penco con curvatura o cualquier otro material hecho de madera o palo viejo con gancho, para lograr el sostenimiento de la rueda en el traslado al momento de la llegada. En el caso de elegir la hoja de penco para la carrera, ésta no tiene que ser ancha ni muy delgada, ya que puede provocar que la rueda salga con facilidad, o en su defecto tienda a ser inestable en el traslado. El juego consiste en transponer la rueda con el penco o madera hacia un punto final donde el jugador que haya logrado llegar primero al destino, es el triunfador. Cabe precisar que este juego es una actividad lúdica que tiene como bases materiales del medio.

1. Materiales para el juego "La rueda"



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

2 Posición de inicio



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

3 Ubicación de traslado



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

4 Coordinación óculo manual



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

Recursos:

- Conos
- Trozo de madera, penco o palo
- Gancho
- Rueda de manguera o cualquier material natural
- Espacio adecuado

Duración:

Dos minutos

Evaluación:

Indicadores de logro	Nivel 1: No realizado	Nivel 2: Incompleto	Nivel 1: Realizado	Nivel 4: Excelente
Posición de salida				
Orientación en el traslado				
Coordinación óculo-manual				
Carrera final				
Valoración cultural del juego ancestral				

Cualidades y/o capacidades físicas desarrolladas con la práctica del juego:

Mediante la práctica de este juego, se desarrolla de manera general la motricidad gruesa, la orientación espacial, la coordinación óculo manual y el equilibrio.

Nombre del juego N° 2: La pepa de zambo

Objetivo: Rescatar los juegos ancestrales mediante la identificación de las pepas de zambos, para desarrollar la motricidad fina.

Descripción:

Esta actividad lúdica tiene su origen en la comunidad Gordeleg. Los materiales a utilizar para la práctica de este juego, son 3 bandejas y 3 zambos, estos últimos, son rotos una vez que se empieza el juego. No se requiere de una cantidad mínima de concursantes, pues todos pueden jugar y todos pueden apoyar y dirigir a los participantes. Todo su contenido es ubicado en 3 bandejas colocadas en el extremo, con respecto a la ubicación de los participantes. El juego empieza cuando los concursantes son vendados y escuchan la orden de inicio, pues es el instante en el que deben movilizarse hacia las bandejas mediante la orientación de los compañeros del grupo. Al momento de llegar, deben buscar en la bandeja la mayor cantidad de pepas, acción que lo hará triunfador en este juego.

1. Materiales para el juego "La pepa de zambo"



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

2. Posición de inicio



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

3. Desarrollo del juego



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

4. Orientación motriz



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

Recursos:

- Conos
- Pulpa de sambo
- Pepas de zambo
- Espacio adecuado

Duración:

Cinco minutos

Evaluación:

Indicadores de logro	Nivel 1: No realizado	Nivel 2: Incompleto	Nivel 3: Realizado	Nivel 4: Excelente
Posición de salida				
Orientación en el traslado				
Lateralidad				
Motricidad Fina				
Valoración cultural del juego ancestral				

Cualidades y/o capacidades físicas desarrolladas con la práctica del juego: Con su práctica, se desarrolla de manera general la motricidad fina, la orientación espacial, la lateralidad y el equilibrio.

Nombre del juego N° 3: La Pakarina

Objetivo: Rescatar los juegos ancestrales por medio de la utilización del cuero (Pakarina), para fomentar el respeto por las expresiones dadas y las reglas establecidas.

Descripción:

La pakarina es un juego que, a lo largo de la historia, se ha ido modificando de acuerdo al contexto y lugar. Sin embargo, en el sector de Turupamba, se viene practicando con la utilización de implementos como: la sogá o correa, espacio amplio con árboles, pajonal y matorrales. No se requiere de un número determinado de participantes, únicamente se necesita una persona organizadora para que esconda la pakarina, después de que los demás participantes se encuentren de espaldas en los lugares de escondite.

Posteriormente, el organizador indica el momento en el que los participantes tienen que buscar la pakarina, guiándose por las expresiones: frío, frío pajonal si los jugadores se encuentran cerca del objeto, en tanto que, cuando se acerca se manifiesta: caliente, caliente, quema. Cuando algún concursante encontraba la pakarina, se finalizaba con la expresión: arde la nariz, es en ese instante en la cual el jugador que encontraba la pakarina, corría a una velocidad precipitada para tocar a cualquier participante del juego que de igual forma corría para evitar ser tocado. La persona que era tocada con la Pakarina, tenía que iniciar nuevamente la actividad.

1. Materiales para el juego "La Pakarina"



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

2. Posición de inicio



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

3. Desarrollo del juego



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

4. Carrera para tocar al concursante



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

Recursos:

- Pakarina o trozo de sogá
- Espacio adecuado

Duración:

Cinco a diez minutos

Evaluación:

Indicadores de logro	Nivel 1: No realizado	Nivel 2: Incompleto	Nivel 1: Realizado	Nivel 4: Excelente
Posición de salida				
Orientación en el traslado				
Expresión de frases				
Velocidad de traslado				
Valoración cultural del juego ancestral				

Cualidades y/o capacidades físicas desarrolladas con la práctica del juego: A través del juego, se desarrolla la motricidad gruesa, la memorización, la orientación, y la velocidad.

Nombre del juego N° 4: Las pepas escondidas

Objetivo: Rescatar los juegos ancestrales mediante la búsqueda y contabilización de las pepas de zambos, para fortalecer la orientación espacio-temporal.

Descripción:

El juego de las pepas escondidas se ha venido practicando en el sector de Auquilula de la parroquia Santa Ana. Entre los materiales utilizados para la ejecución del juego, están: 10 recipientes por cada 5 integrantes, así como 2 grupos de participantes que debe poseer 15 pepas de zambo cada uno. Antes de iniciar el juego, se debe formar 2 grupos de 5 niños y un capitán para cada grupo, este último, era el encargado de controlar el desarrollo de la actividad, después haber ubicado los tachos cerca uno de otros, y, escondía la cantidad de 3 pepas en cada tacho mientras los competidores estaban de espaldas.

El juego empieza cuando un niño de cada equipo, se dirige a un tacho para acertar aquel que tenga las pepas, entonces si atinaba las tomaba para acumular la cantidad de tres puntos y regresaba a su puesto de inicio, en caso de no acertar, salía el siguiente niño y así sucesivamente hasta que el equipo que más rápido termine era el triunfador.

1. Materiales para el juego "Las pepas escondidas"



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

2. Posición de inicio



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

3. Desarrollo del juego



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

4. Búsqueda de las pepas escondidas



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

Recursos:

- Pepas de zambo
- Recipientes pequeños
- Conos
- Espacio adecuado

Duración:

Sin tiempo, pues el juego finaliza cuando termina el último participante

Evaluación:

Indicadores de logro	Nivel 1: No realizado	Nivel 2: Incompleto	Nivel 3: Realizado	Nivel 4: Excelente
Posición de salida				
Orientación en el traslado				
Búsqueda de las pepas				
Valoración cultural del juego ancestral				

Cualidades y/o capacidades físicas desarrolladas con la práctica del juego:

Mediante la práctica de este juego, se desarrolla la orientación espacial, la motricidad fina, la intuición y el equilibrio.

Nombre del juego N° 5: Las mizhas

Objetivo: Rescatar los juegos ancestrales a través de la búsqueda de las mizhas, para desarrollar la orientación visual.

Descripción:

La mizha, es un juego que se ha practicado durante muchas generaciones en la parroquia Santa Ana. Su principal material natural son las mazorcas, que son recolectadas una vez que se realiza la cosecha en los diferentes predios de los vecinos, pues son ellos los que ayudan a cosechar en la época de solsticio (última semana de junio). En este juego, puede participar cualquier persona, especialmente aquellos que han cosechado mazorcas, frutos que son acopiados en grandes extensiones de calcha (planta maizal cosechada).

El juego requiere los siguientes materiales: mazorcas (con su cobertura natural), material de fierro o madera para deshojar. Su ejecución empieza cuando la persona designada para ser juez, da la orden de inicio, es el instante, en el que los competidores al azar toman una mazorca, la deshojan, e indican si ésta tiene una mizha para contabilizarla con 1 punto, pero si existe más de una mizha ubicada en distinta parte de la mazorca, éstas no se cuentan, a diferencia de aquellos que tienen más de una mizha en la misma línea se asigna dos y más puntos dependiendo de su cantidad.

El triunfador, es aquella persona que haya logrado acumular la mayor cantidad de puntos, por lo que, se hace merecedor de un quintal de choclos o en su defecto, alguna recompensa que puede ir desde platos típicos de comida hasta animales.

1. Materiales para el juego "Las mizhas"



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

2. Posición de inicio



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

3. Desarrollo del juego



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

4. Búsqueda de las mizhas



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

Recursos:

- Planta de maíz
- Mazorca
- Material para deshojar: trozo de palo o fierro
- Espacio adecuado

Duración:

Cinco minutos

Evaluación:

Indicadores de logro	Nivel 1: No realizado	Nivel 2: Incompleto	Nivel 3: Realizado	Nivel 4: Excelente
Posición de salida				

Dirección en el traslado				
Búsqueda de las mizas				
Contabilización de las mizas				
Valoración cultural del juego ancestral				

Cualidades y/o capacidades físicas desarrolladas con la práctica del juego:
Mediante la práctica de este juego, se desarrolla de manera general la motricidad fina, la orientación espacial, la intuición y la lógica matemática.

Nombre del juego N° 6: El río

Objetivo: Rescatar los juegos ancestrales mediante la formación grupal (el río), para superar desequilibrios en el menor tiempo posible.

Descripción:

El juego proviene de la parroquia Santa Ana, comunidad Ingapirca y consiste en formar 2 grupos de 8 a 10 personas, quienes se forman en fila frente a frente uniendo y flexionando sus rodillas, de tal manera, que las puntas de los pies se unan al momento de ejecutar los movimientos horizontales y verticales (simulando la corriente del río). Es el instante en el que se desplaza el jugador contrincante e intenta eludir la corriente recibida por parte del río. El jugador que llegue a la orilla sin caerse es el triunfador.

1. Materiales para el juego "El Río"



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

2. Posición de inicio



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

3. Desarrollo del juego



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

4. Superación del río en movimientos V. y H.



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

Recursos:

- Conos
- Espacio plano adecuado

Duración:

Sin tiempo de duración

Evaluación:

Indicadores de logro	Nivel 1: No realizado	Nivel 2: Incompleto	Nivel 3: Realizado	Nivel 4: Excelente
Posición de salida				
Dirección en el traslado				
Equilibrio vertical				
Orientación lateral				
Valoración cultural del juego ancestral				

Cualidades y/o capacidades físicas desarrolladas con la práctica del juego: Por medio de este juego, se desarrolla la motricidad fina y gruesa, así como la orientación espacial, la lateralidad, el equilibrio y la flexibilidad.

Nombre del juego N° 7: El Churuku

Objetivo: Rescatar los juegos ancestrales mediante el traslado de la teja al centro del Churuku, para mejorar la saltabilidad y la orientación espacio-temporal.

Descripción:

La comunidad el Chorro de la parroquia Santa Ana es testigo del origen de este juego, que utilizaba como materiales un trozo de teja, y servía para realizar una figura en la tierra en forma de espiral con una distancia entre líneas de unos 60 cm aproximadamente. Se señala 6 vueltas, entonces por este espacio (entre líneas), debe recorrer el participante colocándose en un solo pie, para arrastrar el trozo de teja por el camino hasta llegar al centro del churuco. En esta dirección, el jugador no podía asentar el pie hasta que no logre llegar al final, ni tampoco el trozo de teja podía tocar las líneas del Churuku, pues si acontecía ello, tenía que empezar de nuevo. Es un juego de mucho equilibrio y concentración. El perdedor debía entregar dos porotos al ganador.

1. Materiales para el juego "El Churuku"



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

2. Posición de inicio



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

3. Desarrollo del juego



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

4. Finalización en el centro del Churuku.



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

Recursos:

- Trozo de teja o tiza
- Espacio plano adecuado

Duración:

Sin tiempo de duración

Evaluación:

Indicadores de logro	Nivel 1: No realizado	Nivel 2: Incompleto	Nivel 3: Realizado	Nivel 4: Excelente
Posición de salida				
Dirección en el traslado				
Equilibrio vertical				
Orientación lateral				
Valoración cultural del juego ancestral				

Cualidades y/o capacidades físicas desarrolladas con la práctica del juego: Esta actividad lúdica, mejora de manera general la motricidad fina y gruesa del tren inferior, la orientación espacial, la coordinación óculo-pédica, el equilibrio y la saltabilidad.

Nombre del juego N° 8: Muñecos de barro

Objetivo: Rescatar los juegos ancestrales mediante la utilización del barro, para elaborar muñecos manuales que permita desarrollar la motricidad fina.

Descripción:

El presente juego autóctono tiene su origen aproximadamente en 1932 en la parroquia Tarqui, lugar donde aún se puede observar grandes explanadas de vegetación. En sus

inicios este juego requería del material principal que era el barro, sustancia que se colocaba en una olla para trasladarlo a un lugar amplio, donde pueda ser moldeado para elaborar los famosos muñecos de barro. El juego comienza una vez, que el árbitro daba la voz de inicio indicando que para la elaboración del muñeco se asignaba 10 minutos. Este muñeco debía tener una altura entre 10 a 30 cm aproximadamente. El ganador era quien lograba realizarlo en el menor tiempo posible, considerando su tamaño y forma, a más de ello se hacía merecedor de un obsequio que consistía en alguna fruta del medio.

1. Materiales para el juego "Muñecos de barro"



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

2. Posición de inicio



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

3. Desarrollo del juego



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

4. Elaboración de figuras con barro.



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

Recursos:

- Barro húmedo
- Guantes
- Espacio adecuado

Duración:

Diez minutos

Evaluación:

Indicadores de logro	Nivel 1: No realizado	Nivel 2: Incompleto	Nivel 3: Realizado	Nivel 4: Excelente
Posición de inicio				
Motricidad Fina				
Elaboración del muñeco				
Cumplimiento de las reglas				
Valoración cultural del juego ancestral				

Cualidades y/o capacidades físicas desarrolladas con la práctica del juego: Con la práctica de este juego, se desarrolla de manera general la motricidad fina, la imaginación y la creatividad.

Nombre del juego N° 9: La cebollita

Objetivo: Rescatar los juegos ancestrales mediante la recolecta de hierba verde, para desarrollar la motricidad fina.

Descripción:

Este juego lúdico se originó en la parroquia Santa Ana, tiene un tiempo de antigüedad cercana a los 70 años. Para la ejecución de la presente actividad, es necesario formar 2 grupos, los mismos que deben ubicarse en el suelo juntando sus espaldas. Existe una persona que hace las veces de juez, y es quien, asigna de manera secreta los nombres a los contrincantes, quienes, al escuchar cada nombre tienen que correr para formar una cebolla con la extensa y abundante hierba que se encuentra en los extremos. La hierba tiene que ser doblada en la mitad, donde la parte media tiene que parecer a la cabeza de la cebolla y la parte distal tiene que simbolizar las hojas de referido fruto. El triunfador

es aquel jugador que haya elaborado la cebolla y haya llegado primero al puesto de inicio. Una modificación para este juego puede ser la utilización de latex, envés de hierba, para formar tejidos de diferente naturaleza.

1. Materiales para el juego "La cebollita"



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

2. Posición de inicio



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

3. Desarrollo del juego



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

4. Elaboración de la cebolla.



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

Recursos:

- Hierba verde
- Hilo
- Conos
- Espacio adecuado

Duración:

Sin tiempo ya que el ganador es aquel estudiante que haya conseguido elaborar la cebolla en el menor tiempo posible y haya logrado llegar primero al puesto de salida

Evaluación:

Indicadores de logro	Nivel 1: No realizado	Nivel 2: Incompleto	Nivel 3: Realizado	Nivel 4: Excelente
Posición de inicio				
Motricidad Fina				
Elaboración de la cebolla				
Cumplimiento de las reglas				
Valoración cultural del juego ancestral				

Cualidades y/o capacidades físicas desarrolladas con la práctica del juego: Por medio de esta actividad lúdica, se propende a la mejora de la motricidad fina, la creatividad y la velocidad.

Nombre del juego N° 10: La Mazhuca

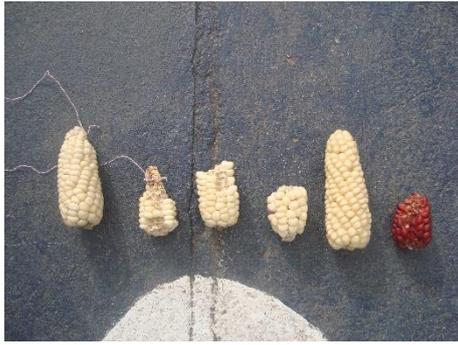
Objetivo:

Rescatar los juegos ancestrales a través de la desgranación de la mazorca, para desarrollar la orientación y motricidad fina.

Descripción:

Es un juego originario del sector San José de Lalcote, actividad que comenzó a tener apogeo en las épocas de cosecha de maíz, pues es el principal material para la realización de esta actividad es la mazorca. Este juego consiste en colocar la mazorca en un lugar alto y alejado (50 m.), mediante un hilo o cuerda que la sostenga. Al mando de la señal, los jugadores tienen que correr al lugar donde éste se encuentre sujeta para desgranarlo con una sola mano, sea izquierda o derecha, mientras la otra, se encuentra inmovilizada. La persona ganadora en esta competencia, es aquella que termina de desgranar en el menor tiempo posible.

1. Materiales para el juego "La Mazhuca"



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

2. Posición de inicio



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

3. Desarrollo del juego



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

4. Desgranamiento del maíz.



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

Recursos:

- Mazorca completa
- Hilo para sujetar
- Espacio adecuado

Duración:

Sin tiempo

Evaluación:

Indicadores de logro	Nivel 1: No realizado	Nivel 2: Incompleto	Nivel 3: Realizado	Nivel 4: Excelente
Posición de inicio				
Motricidad Fina				

Desgranamiento del maíz				
Cumplimiento de las reglas				
Valoración cultural del juego ancestral				

Cualidades y/o capacidades físicas desarrolladas con la práctica del juego: Con su práctica, se desarrolla la motricidad fina y el pensamiento lógico.

Nombre del juego N° 11: Shimi Jakay

Objetivo: Rescatar los juegos ancestrales a través de la masticación del ají, para mejorar su motricidad buco-maxilar en el mayor tiempo posible.

Descripción:

El juego Shimi Jakay, es un juego originario del sector Playa de los Ángeles de la parroquia Santa Ana, lugar caracterizado por la siembra y cosecha de maíz, poroto, papas, tomate y ají. Este juego incluye la utilización de la planta de ají de serro, pimiento que es masticado por los participantes en el juego, quienes deben formar grupos de 4 personas, a fin de determinar el ganador una vez que hayan masticado y resistido el ardor del picante que genera el ají. El triunfador, es aquel concursante que haya resistido la mayor cantidad de tiempo.

1. Materiales para el juego “Shimi Jakay”



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

2. Posición de inicio



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

3. Desarrollo del juego



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

4. Resistencia al ácido del ají



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

Recursos:

- Ají picante
- Vasos
- Agua
- Espacio adecuado

Duración:

Sin tiempo de duración

Evaluación:

Indicadores de logro	Nivel 1: No realizado	Nivel 2: Incompleto	Nivel 3: Realizado	Nivel 4: Excelente
Posición de inicio				
Masticación del ají				
Resistencia al ácido				
Ingesta de líquido				
Valoración cultural del juego ancestral				

Cualidades y/o capacidades físicas desarrolladas con la práctica del juego: Por medio de esta actividad lúdica, se propende a la mejora de la motricidad fina, la creatividad y la velocidad.

4.6.1.1 Modelo de planificación microcurricular para practicar los juegos ancestrales de Orientación y Motricidad

	UNIDAD EDUCATIVA “DANIEL HERMIDA”		AÑO LECTIVO: 2018-2019	
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO INTERCULTURAL				
1. DATOS INFORMATIVOS:				
DOCENTE: Lic. Juan Pablo Jara Arias				
ÁREA/ASIGNATURA: Educación Física/Educación Física			NÚMERO DE PERIODOS: 1	
BLOQUE: 1			FECHA: 03 de septiembre de 2018	
UNIDAD DIDÁCTICA INTERCULTURAL				
Prácticas Lúdicas: El juego ancestral				
EJE TRANSVERSAL:			EJE DE APRENDIZAJE:	
Interculturalidad			Buen Vivir, Identidad local y nacional.	
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO:				
OG.EF.7. Acordar y consensuar con otros para compartir prácticas corporales, reconociendo y respetando diferencias individuales y culturales.				
CRITERIOS DE EVALUACION INTERCULTURAL:				
CE.EF.5.1 Participa y organiza diferentes juegos reconociéndolos como manifestaciones sociales, históricas y culturales con impacto en las dimensiones social, motriz, afectiva y cognitiva del sujeto, según el contexto de origen de la práctica, construyendo diversas estrategias y tácticas colectivas, a partir de la identificación de los requerimientos, su competencia motriz, las diferencias entre los participantes, la importancia de la comunicación, la cooperación, las potencialidades, dificultades y valores del trabajo en equipo, transfiriendo estos conocimientos a acciones cotidianas.				
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA:				
Tema 01: Juegos ancestrales				
EF.5.1.2. Reconocer cómo impactan los juegos autóctonos, tradicionales y populares propios en las diferentes dimensiones del sujeto, en la social (transmitiendo conocimientos), en la motriz (motivando el desarrollo de las capacidades físicas), en la afectiva (la presencia de las emociones al jugar), en la cognitiva (en la toma de decisiones a la hora de resolver los problemas que le presenta el juego), en lo cultural (trasmitiendo su identidad cultural), etc.				
2. PLANIFICACIÓN				
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN	
			TÉCNICA	INSTRUMENTO
Anticipación: <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes responderán a las siguientes interrogantes: • ¿Qué entiende por cultura? 	<ul style="list-style-type: none"> • Espacio plano adecuado • Sacos • Guía didáctica 	I.EF.5.1.1. Establece relaciones entre diferentes juegos, sus contextos de origen, los sentidos y	<ul style="list-style-type: none"> • Reflexión • Lluvia de ideas • Comprensión 	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo • Rúbrica de evaluación

<ul style="list-style-type: none"> • ¿Indique las diferencias entre juegos tradicionales, populares y ancestrales? • ¿Qué opinión le merece el rescate de los juegos ancestrales? • Entrada en calor y lubricación de extremidades • Motivar la participación mediante la práctica del juego tradicional: <i>Los ensacados</i>. <p>Construcción del conocimiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentación del juego: <i>El Churuku</i>. • Recreación práctica del juego <i>El Churuku</i> por parte de los expositores. • Formación de 6 grupos de 5 personas para competir. • Demostrar equilibrio, orientación y motricidad gruesa en el traslado del Churuku • Corrección de errores reglamentarios. • Identifique las características más importantes del juego ancestral aprendido. <p>Consolidación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conversatorio sobre la importancia de rescatar los juegos ancestrales en el contexto intercultural. • Autoevaluación: Establezca una calificación de 1 a 5 puntos que involucre su participación en el juego. • Coevaluación: Establezca una calificación de 1 a 5 puntos sobre el nivel de respeto por el rescate y la práctica del juego ancestral practicado. • Practicar el aseo personal 	<p>Intercultural</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tiza o carboncillo • Trozo de teja o cualquier material parecido. 	<p>significados que le otorgan los participantes durante su participación y el impacto en la construcción de la identidad corporal y las dimensiones social, cognitiva, motriz y afectiva de los sujetos. (J.1., S.2.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Observación • Participación en clase. • Demostración • Autoevaluación • Coevaluación 	<p>práctica intercultural.</p>
---	---	--	--	--------------------------------

ELABORADO	REVISADO	APROBADO
DOCENTE: Lic. Juan Pablo Jara Arias	Lic. Jonny León	Lic. Carlos Vélez
Firma:	Firma:	Firma:
Fecha: 29/08/2018	Fecha: 30/08/2018	Fecha: 31/08/2018

4.6.2 Bloque 2: JUEGOS ANCESTRALES DE PRECISIÓN Y VELOCIDAD

Importancia en el contexto indígena de la parroquia Santa Ana: Estos juegos ancestrales de precisión y velocidad, tienen como objetivo mejorar la precisión motriz y fortalecer las capacidades físicas para el trabajo en el campo y en las actividades comunitarias, así como la obtención de productos comestibles que, posteriormente son repartidos en una *pampa mesa* al interior del seno familiar y en sus comunidades de origen. En cuanto a la finalidad comestible del juego, se buscaba con su ejecución, degustar de los frutos naturales que ofrece la *Pachamama*.

Nombre del juego N° 1: El Juelo

Objetivo: Rescatar los juegos ancestrales a través de la práctica del Juelo, para desarrollar la precisión flexionar del tren inferior.

Descripción:

Este juego proviene de la parroquia San Bartolomé. Su procedimiento es sencillo, aunque de gran precisión, pues consiste en insertar cualquier objeto sea lápiz, trozo de rama, pintura o cualquier material delgado y alargado por el orificio de una botella. Para ello, es necesario que el jugador sujete el objeto mediante una soguilla o hilo colocado en la parte posterior de su cintura, para posteriormente lograr introducirlo en la botella. El jugador que lograre colocar en el interior de la botella en el menor tiempo posible es el ganador.

1. Materiales para el juego “Juelo”



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

2. Posición de inicio



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

3. Desarrollo del juego



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

4. Insertando el objeto en la botella



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

Recursos:

- Botellas recicladas
- Hilo
- Palos o cualquier material pequeño
- Conos
- Espacio adecuado

Duración:

Sin tiempo de duración

Evaluación:

Indicadores de logro	Nivel 1: No realizado	Nivel 2: Incompleto	Nivel 1: Realizado	Nivel 4: Excelente
Posición de inicio				
Ubicación del material				
Flexión tren inferior				
Insertando con precisión				
Valoración cultural del juego ancestral				

Cualidades y/o capacidades físicas desarrolladas con la práctica del juego:

Mediante este juego, se desarrolla la flexibilidad, la resistencia muscular, el equilibrio y la precisión motriz.

Nombre del juego N° 2: Cazar pájaros

Objetivo: Rescatar los juegos ancestrales mediante la caza de pájaros, para desarrollar la precisión visual.

Descripción:

Es un juego originario de la parroquia Santa Ana, sector caracterizado por una amplia vegetación y la presencia de una diversidad de aves de paso. Es una actividad lúdica, que no requiere de un número limitado de participantes, ya que la única exigencia es que el jugador porte su paica (instrumento realizado a base de madera o ramas a la que amarra un látex o trozo de tubo elástico) y pequeñas piedras que son ubicadas en la parte medial del elástico. El juego consistía en lanzar las piedras con la paica hasta herir al ave (o derivar un objeto localizado a una distancia entre 10 y 15 m aprox.), de tal manera, que pueda servir para justificar la cacería. El ganador era quien cazaba la mayor cantidad de pájaros en el menor tiempo posible.

1. Materiales para el juego “Cazar pájaros



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

2. Posición de inicio



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

3. Desarrollo del juego



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

4. Lanzamiento con precisión



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

Recursos:

- Trozos de madera o ramas en Y
- Elástico o látex
- Piedras pequeñas
- Conos
- Espacio adecuado

Duración:

Sin tiempo de duración

Evaluación:

Indicadores de logro	Nivel 1: No realizado	Nivel 2: Incompleto	Nivel 3: Realizado	Nivel 4: Excelente
Posición de inicio				
Ubicación del material				
Flexión tren inferior				
Lanzamiento con precisión				
Valoración cultural del juego ancestral				

Cualidades y/o capacidades físicas desarrolladas con la práctica del juego:

Mediante este juego, se desarrolla la flexibilidad, la coordinación óculo-manual, la precisión y el equilibrio.

Nombre del juego N° 3: Gallina Ciega

Objetivo: Rescatar los juegos ancestrales por medio de la utilización de la gallina, para mejorar la velocidad de lanzamiento y precisión.

Descripción:

Este juego proviene del sector Monjas. Es una actividad lúdica de orientación y precisión que no limita la participación de jugadores, sino más bien intenta convocar a la mayor cantidad de competidores, pues este juego, se desarrolla una vez que se haya vendado a los participantes, así como a la gallina, que es el animal que receptorá los lanzamientos. El animal una vez vendado, tiende a correr desorientadamente. Mientras tanto los jugadores vendados, tienen que guiarse por el sonido emitido por la gallina para lanzar la pelota de maíz hasta lograr que la gallina quede completamente inmovilizada, por efecto de los golpes recibidos. El triunfador, es la persona que haya tocado a la gallina con la pelota la mayor cantidad de veces.

1. Materiales para el juego “Gallina Ciega”



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

2. Posición de inicio



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

3. Desarrollo del juego



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

4. Lanzamiento con precisión



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

Recursos:

- Una gallina viva
- Dos a cuatro vendas
- Cuatro pelotas
- Conos
- Espacio amplio

Duración:

Quince minutos

Evaluación:

Indicadores de logro	Nivel 1: No realizado	Nivel 2: Incompleto	Nivel 3: Realizado	Nivel 4: Excelente
Posición de inicio				
Colocación de la venda				
Lanzamiento con precisión				
Tocó a la gallina				
Valoración cultural del juego ancestral				

Cualidades y/o capacidades físicas desarrolladas con la práctica del juego: Por medio de esta actividad lúdica, se desarrolla la orientación espacio temporal, el equilibrio, la intuición, el pensamiento lógico y la motricidad fina y gruesa.

Nombre del juego N° 4: Las papas locas

Objetivo: Rescatar los juegos ancestrales mediante el lanzamiento de las papas, para mejorar la precisión.

Descripción:

Las papas locas tienen su origen en la comunidad Punta Hacienda de la parroquia Santa Ana. Se presume que este juego empezó a jugarse en el año 1920, pues debido a la cosecha abundante de papas en el sector, se le ocurrió a la gente inventar este juego que tenía una doble misión, divertirse y compartir alimentos. Para ejecutar esta actividad, se requiere papas (el número depende de la cantidad de participantes) y recipientes medianos. El juego empieza al sonido del silbato, en la que el primero de cada columna debe lanzar las papas en los tres recipientes que se encuentran ubicados a una distancia de 50 cm entre ellos, por lo que, el concursante debe encestar en cada tarrina, para poder dar la posta al siguiente. Los triunfadores, son aquellos que hayan logrado introducir la papa en cada recipiente en el menor tiempo posible.

1. Materiales para el juego “Las papas locas”



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

2. Posición de inicio



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

3. Desarrollo del juego



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

4. Lanzamiento de la papa



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

Recursos:

- Papas
- Recipientes o platos hondos desechables
- Conos
- Espacio adecuado

Duración:

Podría establecerse la duración de 15 minutos o triunfar al ganador que haya logrado insertarlas en el menor tiempo posible.

Evaluación:

Indicadores de logro	Nivel 1: No realizado	Nivel 2: Incompleto	Nivel 3: Realizado	Nivel 4: Excelente
Posición de inicio				
Agarre de la papa				
Lanzamiento con precisión				
Insertó la papa				
Velocidad de posta				
Valoración cultural del juego ancestral				

Cualidades y/o capacidades físicas desarrolladas con la práctica del juego: Con este juego, se propende al desarrollo de la flexibilidad, la orientación espacio-temporal, la motricidad fina, la coordinación óculo-manual, la estrategia en equipo y la precisión de lanzamiento.

Nombre del juego N° 5: Las comadritas

Objetivo: Rescatar los juegos ancestrales por medio del lanzamiento del maíz, para desarrollar la precisión manual.

Descripción:

El juego denominado las comadritas tiene su origen en la comunidad Monjas. Su procedimiento requiere la participación de 4 a 8 concursantes, quienes deben escoger mazorcas de diferentes colores, mientras otro jugador que hace las veces de veedor o árbitro realiza un hoyo en la tierra donde será depositado los granos de maíz después de haber sido desgranado inicialmente. El juego empieza una vez que el árbitro da inicio para que los participantes lancen el maíz de diferentes colores en el hoyo, para lo cual, cada uno debe respetar los turnos asignados. El triunfo se otorga al participante que haya logrado insertar la mayor cantidad de granos en los orificios elaborados, mientras tanto, los perdedores deberán cumplir la penitencia de proponer otro juego.

1. Materiales para el juego “Las comadritas”



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

2. Posición de inicio



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

3. Desarrollo del juego



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

4. Lanzamiento del maíz en el orificio



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

Recursos:

- Mazorcas o Choclos
- Arena o tierra
- Conos
- Espacio adecuado

Duración:

Cada grupo participante tiene 20 minutos para los lanzamientos.

Evaluación:

Indicadores de logro	Nivel 1: No realizado	Nivel 2: Incompleto	Nivel 3: Realizado	Nivel 4: Excelente
Posición de inicio				
Velocidad				
Lanzamiento con precisión				
Insertó el maíz				
Contabilización del maíz				
Valoración cultural del juego ancestral				

Cualidades y/o capacidades físicas desarrolladas con la práctica del juego: Por medio de este juego, se desarrolla la velocidad, la motricidad fina y gruesa, el pensamiento lógico-matemático, y la precisión de lanzamiento.

Nombre del juego N° 6: Carrera de cintas a caballo

Objetivo: Rescatar los juegos ancestrales mediante la carrera de caballos, para mejorar la velocidad y la precisión motriz.

Descripción:

Este juego se originó en el sector Lalcote. En sus inicios, tenía como finalidad buscar al caballo más rápido que protagonizará los diferentes eventos organizados para festejar al santo de la parroquia. Es en este contexto, donde las familias se preparaban en grupos para mostrar los mejores caballos, así también preparaban cuyayos, borregos, cerdos y cuyes para consumirlo al son de la música los pingullos y flautas. Muchas veces también se preparaba para festejar los carnavales, los mismos que eran celebrados en 3 días consecutivos.

El procedimiento del juego consistía en formar dos grupos, sin importar el número de participantes, actividad lúdica que, en esta oportunidad, podía estar conformado por amigos, vecinos y compadres. Seguidamente, colocaban a 100 m, un palo largo de 10m en forma de curva sobre la que se amarraban un sin número de productos como son: joyas, cuyes, pollos asados, licores, dulces, y frutas. Es al momento del pito, en que cada participante tenía que correr con su respectivo caballo, con el fin de agarrar y arrancar el obsequio de su preferencia.

1. Materiales para el juego



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

2. Posición de inicio



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

3. Desarrollo del juego



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

4. Carrera de precisión motriz



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

Recursos:

- Cintas
- Caballos o palos modificados
- Palos o cuerda de 3 metros
- Dos soportes para sostener el palo o cuerda
- Conos
- Espacio adecuado

Duración:

Un minuto por participante.

Evaluación:

Indicadores de logro	Nivel 1: No realizado	Nivel 2: Incompleto	Nivel 3: Realizado	Nivel 4: Excelente
Posición de inicio				
Velocidad de traslado				
Agarre con precisión				
Precisión al encestar la cinta				
Valoración cultural del juego ancestral				

Cualidades y/o capacidades físicas desarrolladas con la práctica del juego: A través de esta actividad lúdica, se propende al mejoramiento de la velocidad, la motricidad fina y gruesa, la coordinación óculo pédica y óculo-manual, la orientación espacio temporal y la estrategia de precisión.

Nombre del juego N° 7: Carrera de zambos

Objetivo: Rescatar los juegos ancestrales por medio de la utilización del zambo, para mejorar la velocidad cuadrúpeda baja.

Descripción:

El presente juego proviene de la comunidad la Dolorosa perteneciente a la parroquia Santa Ana. El juego inicia una vez que los participantes se ubican en la línea de salida, mientras los zambos (escogidos considerando el mismo peso y tamaño) son colocados en la parte anteroinferior con respecto a la ubicación del participante. El juez da la orden para que los concursantes se ubiquen en posición cuadrúpeda de salida, es decir, el jugador coloca su cabeza en la parte central del zambo que se encuentra en el piso.

Seguidamente, él juez da la orden de salida para que los participantes empujen el zambo con la cabeza sin utilizar las manos. En caso de utilizarlas, el concursante es descalificado y retirado del juego. La actividad lúdica finaliza cuando se haya cubierto una distancia superior a 12 metros (esta puede variar dependiendo del espacio físico). El ganador es recompensado con platos típicos, bienes y utensilios de uso diario (ollas, cobijas, etc.)

1. Materiales para el juego



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

2. Posición de inicio



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

3. Desarrollo del juego



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

4. Finalizando la carrera del zambo



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

Recursos:

- Zambos
- Conos
- Espacio adecuado

Duración:

Sin duración, pues el participante que llegue primero a la meta es el triunfador.

Evaluación:

Indicadores de logro	Nivel 1: No realizado	Nivel 2: Incompleto	Nivel 3: Realizado	Nivel 4: Excelente
Posición cuadrúpeda				
Posición de la cabeza				
Desplazamiento				
Velocidad de traslado				
Valoración cultural del juego ancestral				

Cualidades y/o capacidades físicas desarrolladas con la práctica del juego: Con esta actividad lúdica, se desarrolla la resistencia muscular, la flexibilidad, la coordinación óculo manual, la precisión y velocidad de traslado.

Nombre del juego N° 8: Jalada de ramas

Objetivo: Rescatar los juegos ancestrales por medio de la utilización de ramas de árbol, para mejorar la resistencia a la velocidad.

Descripción:

El presente juego proviene de la comunidad Cuncay perteneciente a la parroquia Santa Ana. Para la ejecución de este juego es necesario de 4 a 6 ramas de árbol (depende del número de participantes) que serán jaladas por los concursantes. Sobre estas ramas se ubican las personas que van a servir de peso y equilibrio al momento de emprender la trayectoria, la misma que generalmente suele estar localizada en pendientes de montañas o lomas para hacer que la velocidad aumente al momento de jalar.

En el instante de iniciar el juego, los participantes deben jalar lo más fuerte posible a fin de conseguir la victoria, pues los vencedores se hacían merecedores de cuyes y pollos asados, platos de comida, etc. Una variante de este juego es utilizar 2 personas para jalar o generar peso.

1. Materiales para el juego “Jalada de ramas”



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

2. Posición de inicio



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

3. Desarrollo del juego



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

4. Finalizando la carrera



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

Recursos:

- Ramas
- Madera o cartón para asentar sobre la rama
- Conos
- Espacio adecuado

Duración:

Un minuto por pareja. Los triunfadores son aquellos que hayan realizado el traslado en el menor tiempo posible.

Evaluación:

Indicadores de logro	Nivel 1: No realizado	Nivel 2: Incompleto	Nivel 3: Realizado	Nivel 4: Excelente
Posición baja				
Agarre de la rama				
Velocidad de traslado				
Aproximación de distancia				
Valoración cultural del juego ancestral				

Cualidades y/o capacidades físicas desarrolladas con la práctica del juego: Este juego se caracteriza por tener doble función. Para quien jala la rama, desarrolla la potencia, fuerza muscular, la resistencia a la velocidad, la motricidad gruesa, y para quien es jalado, mejora el equilibrio, la orientación espacio-temporal y el trabajo en pareja.

Nombre del juego N° 9: Quimsa Gullán

Objetivo: Rescatar los juegos ancestrales de circulación del Gullán, para fortalecer la velocidad de traslación manual.

Descripción:

Quimsa Gullán, es un juego que proviene de la comunidad Gordeleg. Para la ejecución del juego, es necesario contar con los siguientes materiales: olla de barro, máchica, chicha o agua y gullanes (frutos silvestres que florecen en el referido sector). Una vez que se cuenta con los materiales antes referidos, se procede a formar dos grupos en forma de círculo sin que importe el número de integrantes.

En el centro de cada círculo, se ubican los concursantes, quienes bailan al ritmo de la música nacional, es el instante, en el que empieza a circular el gullán por las manos de los demás participantes. El momento en que se detiene la canción, el concursante que se queda con el gullán en sus manos, tiene que pagar penitencia mediante la ingesta de una cucharada de máchica con chicha o agua.

1. Materiales para el juego “Quimsa Gullán”



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

2. Posición de inicio



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

3. Desarrollo del juego



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

4. Ingesta de máchica con agua



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

Recursos:

- Gullanes u otra fruta
- Máchica
- Agua
- Vasos
- Espacio adecuado

Duración:

El recorrido del Gullán debe realizarse entre 3 y 5 minutos, dependiendo de la duración de la canción.

Evaluación:

Indicadores de logro	Nivel 1: No realizado	Nivel 2: Incompleto	Nivel 3: Realizado	Nivel 4: Excelente
Posición de inicio				
Sonido de la canción				
Traslado del Gullán				
Cumplimiento de la penitencia				
Valoración cultural del juego ancestral				

Cualidades y/o capacidades físicas desarrolladas con la práctica del juego: Por medio de este juego se desarrolla la flexibilidad, la motricidad fina y gruesa, el estado de alerta, la precisión de traslado y el trabajo en equipo.

Nombre del juego N° 10: La Púkara (Jaku pugllangapa)

Objetivo: Rescatar los juegos ancestrales de la Púkara mediante la utilización de materiales reciclados, para desarrollar la presión y velocidad.

Descripción:

La Púkara, es un juego que tuvo gran aceptación en la comunidad Punta Hacienda de la parroquia Santa Ana, lugar donde empezó a practicarse por la llegada de la época de carnaval. Esta actividad la jugaban únicamente los hombres ya que implicaba un alto índice de agresión física. Los materiales utilizados para el desarrollo del juego consisten en 2 sombreros elaborados de cuero de res, una veta de 3 metros de largo para amarrar la piedra de bronce.

Su ejecución inicia el momento en el que los participantes lucen los materiales indicados, acto seguido los concursantes deben ubicarse frente a frente a una distancia de tres metros aproximadamente, para dar inicio al ritual ceremonial de movimiento con la veta en círculo, cuyo fin es lanzar golpes en la cabeza del adversario. Al ser un juego bastante peligroso, las personas dejaron de practicarlo, pues en muchas ocasiones acarrearba la muerte de alguno de los contrincantes.

1. Materiales para el juego "La Púkara"



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

2. Posición de inicio



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

3. Desarrollo del juego



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

4. Juego de la Púcara.



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

Recursos:

- 2 sombreros de cualquier material
- Una veta de 3 metros de largo para amarrar las piedras de espuma Flex
- Ropa adecuada
- Bebida para los participantes
- Espacio adecuado

Duración:

Sin tiempo

Evaluación:

Indicadores de logro	Nivel 1: No realizado	Nivel 2: Incompleto	Nivel 3: Realizado	Nivel 4: Excelente
Posición de inicio				
Respeto la distancia				
Precisión en el golpe				
Cumplimiento de las reglas				
Valoración cultural del juego ancestral				

Cualidades y/o capacidades físicas desarrolladas con la práctica del juego: Con este juego, se desarrolla la lateralidad, la coordinación óculo manual, la velocidad de desplazamiento, la motricidad fina y la estrategia de precisión.

Nombre del juego N° 11: La Guaraca

Objetivo: Rescatar los juegos ancestrales a través de la circulación de la Guaraca, para mejorar la velocidad visual.

Descripción:

Este juego es originario de la Comunidad Tepal, perteneciente a la parroquia Santa Ana. Se desarrolla mediante la agrupación de 10 a 20 participantes, quienes deben estar sentados y juntos, mientras otro participante que se encuentra en poder de la correa (guaraca), da la orden de inicio al juego que consiste inicialmente en repetir las palabras: “nadie mira para atrás porque aquí anda la guaraca”. Este último entrega la guaraca a algún jugador sin antes dar un giro y retornar a ver la correa, es el momento en que la guaraca comienza a circular por los participantes. En el momento que adivina la ubicación de la correa, el jugador tiene que correr velozmente a fin de evitar ser golpeado con ésta.

1. Materiales para el juego “La guaraca”



Fuente: <https://sites.google.com/a/n.tocgiare.net>
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

2. Posición de inicio



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

3. Desarrollo del juego



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

Recursos:

- Guaraca o Correa
- Espacio adecuado

Duración:

Sin tiempo de duración

Evaluación:

Indicadores de logro	Nivel 1: No realizado	Nivel 2: Incompleto	Nivel 1: Realizado	Nivel 4: Excelente
Posición de inicio				
Circulación de la Guaraca				
Escondite de la Guaraca				
Localización de recorrido				
Valoración cultural del juego ancestral				

Cualidades y/o capacidades físicas desarrolladas con la práctica del juego: Con este juego, se desarrolla la coordinación óculo manual, la motricidad fina, el pensamiento lógico y la velocidad de desplazamiento.

4. Traslado de la Guaraca



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

4.6.2.1 Modelo de planificación micro curricular para practicar los juegos ancestrales de precisión y velocidad

		UNIDAD EDUCATIVA “DANIEL HERMIDA”		AÑO LECTIVO: 2018-2019					
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO INTERCULTURAL									
1. DATOS INFORMATIVOS:									
DOCENTE: Lic. Juan Pablo Jara Arias									
ÁREA/ASIGNATURA: Educación Física/Educación Física			NÚMERO DE PERIODOS: 1						
BLOQUE: 1			FECHA: 04 de septiembre de 2018						
UNIDAD DIDÁCTICA INTERCULTURAL Prácticas Lúdicas: El juego ancestral									
EJE TRANSVERSAL: Interculturalidad			EJE DE APRENDIZAJE: Buen Vivir, Identidad local y nacional.						
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO: OG.EF.7. Acordar y consensuar con otros para compartir prácticas corporales, reconociendo y respetando diferencias individuales y culturales.									
CRITERIOS DE EVALUACION INTERCULTURAL: CE.EF.5.1 Participa y organiza diferentes juegos reconociéndolos como manifestaciones sociales, históricas y culturales con impacto en las dimensiones social, motriz, afectiva y cognitiva del sujeto, según el contexto de origen de la práctica, construyendo diversas estrategias y tácticas colectivas, a partir de la identificación de los requerimientos, su competencia motriz, las diferencias entre los participantes, la importancia de la comunicación, la cooperación, las potencialidades, dificultades y valores del trabajo en equipo, transfiriendo estos conocimientos a acciones cotidianas.									
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA: Tema 01: Juegos ancestrales EF.5.1.2. Reconocer cómo impactan los juegos autóctonos, tradicionales y populares propios en las diferentes dimensiones del sujeto, en la social (transmitiendo conocimientos), en la motriz (motivando el desarrollo de las capacidades físicas), en la afectiva (la presencia de las emociones al jugar), en la cognitiva (en la toma de decisiones a la hora de resolver los problemas que le presenta el juego), en lo cultural (transmitiendo su identidad cultural), etc.									
2. PLANIFICACIÓN									
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS		RECURSOS		INDICADORES DE EVALUACIÓN		EVALUACIÓN			
						TÉCNICA	INSTRUMENTO		
Anticipación: <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes responderán a las siguientes interrogantes: • ¿Qué entiende por interculturalidad? • ¿Qué características identifican a los juegos ancestrales? 		<ul style="list-style-type: none"> • Guía didáctica Intercultural • Cintas • Caballos o palos 		I.EF.5.1.1. Establece relaciones entre diferentes juegos, sus contextos de origen, los sentidos y significados que le otorgan los		<ul style="list-style-type: none"> • Reflexión • Lluvia de ideas • Comprensión • Observación 		<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo • Rúbrica de evaluación práctica 	

<ul style="list-style-type: none"> • Proposición de un juego ancestral practicado por su comunidad. • Calentamiento leve • Motivar la participación mediante la práctica del juego tradicional: Las canicas. <p>Construcción del conocimiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentación del juego: <i>Carrera de cintas a caballo</i>. • Demostración práctica del juego <i>Carrera de cintas a caballo</i> por parte de los expositores. • Formación de 4 grupos de 5 estudiantes para desarrollar precisión y velocidad. • Fomentar el respeto por las consideraciones reglamentarias. • Mejorar la precisión y velocidad en una distancia aproximada de 20 metros. <p>Consolidación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mediante un corto resumen, explique los aportes culturales que nos ofrece el juego practicado. • Autoevaluación: Establezca una cualificación de A a E que determine su valoración por el juego practicado. • Coevaluación: Establezca una cualificación de A a E respecto de su involucramiento en el rescate de los saberes ancestrales. • Vuelta a la calma 	<p>modificados</p> <ul style="list-style-type: none"> • Palos o cuerda de 3 metros • Dos soportes para sostener el palo o cuerda • Conos 	<p>participantes durante su participación y el impacto en la construcción de la identidad corporal y las dimensiones social, cognitiva, motriz y afectiva de los sujetos. (J.1., S.2.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Participación en clase. • Demostración • Autoevaluación • Coevaluación 	<p>intercultural.</p>
--	---	--	---	-----------------------

ELABORADO	REVISADO	APROBADO
DOCENTE: Lic. Juan Pablo Jara Arias	Lic. Jonny León	Lic. Carlos Vélez
Firma:	Firma:	Firma:
Fecha: 29/08/2018	Fecha: 30/08/2018	Fecha: 31/08/2018

4.6.3 Bloque 3: JUEGOS ANCESTRALES DE INTELIGENCIA

Importancia en el contexto indígena de la parroquia Santa Ana: Los juegos ancestrales de inteligencia tienen como fin desarrollar la imaginación, la creatividad y la memoria, para fomentar actitudes de respeto y convivencia armónica entre los participantes que provienen de distintos contextos culturales.

Nombre del juego N° 1: El Sun Sun

Objetivo: Rescatar los juegos ancestrales utilizando granos secos para adivinar y contabilizar.

Descripción:

Este juego proviene de la comunidad Barzallitos de la parroquia Santa Ana, se presume que su práctica empezó en el año 1840, cuando se utilizaban los granos de habas y porotos secos. Antes de iniciar el juego, se debe reunir la cantidad de 10 personas entre las que se incluyen en igual paridad hombres y mujeres, estas últimas eran quienes llevaban los granos de habas y porotos de todo tamaño.

Para empezar el juego, primeramente, las mujeres deben coger en una de sus manos granos pares (pares) y en la otra, granos impares (nones) para posteriormente ubicarse frente a su contrincante cantando *Sun Sun* para distraerlo. Es en ese instante, que la mujer le pregunta: pares o nones, si el varón acierta en las dos manos, la chica debía entregar cualquier obsequio o lo que generalmente donaba en ese tiempo era el fiambre del recreo, en tanto que, si no acertaba, debía entregar cualquier otro objeto de valor.

1. Materiales para el juego “Sun Sun”



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

2. Posición de inicio



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

3. Desarrollo del juego



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

4. Instante de la pregunta “pares o nones”



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

Recursos:

- Porotos o cualquier grano
- Obsequio para el ganador
- Espacio adecuado

Duración:

Sin tiempo de duración ya que puede practicarse individualmente o en grupos.

Evaluación:

Indicadores de logro	Nivel 1: No realizado	Nivel 2: Incompleto	Nivel 3: Realizado	Nivel 4: Excelente
Posición de inicio				
Agarre de granos				
Sonido Sun Sun				
Pregunta pares o nones				
Analizar el contenido en las manos				
Ganador o perdedor				
Valoración cultural del juego ancestral				

Cualidades y/o capacidades físicas desarrolladas con la práctica del juego:

Mediante este juego, se desarrolla la motricidad fina, la concentración, la memoria, la intuición y el pensamiento estratégico.

Nombre del juego N° 2: Wiwakuna

Objetivo: Rescatar los juegos ancestrales mediante la identificación descriptiva de los animales, para mejorar la concentración.

Descripción:

Este particular juego proviene del sector Auquilula perteneciente a la parroquia Santa Ana. Se caracteriza por ser una actividad lúdica que involucra recursos naturales como el lodo para manchar al adversario. El juego empieza una vez que se haya preparado la mezcla del lodo en un recipiente, es el momento en el que los participantes conformados en dos grupos de 5 a 10 personas, se ubican en el lugar asignado para el juego.

El encargado de organizar la actividad lúdica, realiza una pregunta basada en la descripción de un animal terrestre o aéreo a la que los jugadores deben dar su respuesta. El grupo que acierte tiene que enlodar a sus adversarios en cualquier parte del cuerpo (cara, brazos, pies). Finalmente, conforme se vayan enfrentando los grupos se iban eliminando.

1. Materiales para el juego “Wiwakuna”



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

2. Posición de inicio



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

3. Desarrollo del juego



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

4. Instante en que el perdedor es enlodado



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

Recursos:

- Lodo líquido
- Paletas para enlodar
- Descripción detallada de animales
- Conos
- Espacio adecuado

Duración:

Sin tiempo pues depende del grupo que haya finalizado primero.

Evaluación:

Indicadores de logro	Nivel 1: No realizado	Nivel 2: Incompleto	Nivel 3: Realizado	Nivel 4: Excelente
Posición de partida				
Escuchar la descripción				
Identificar el animal descrito				
Ganador o perdedor				
Pagar la penitencia				
Valoración cultural del juego ancestral				

Cualidades y/o capacidades físicas desarrolladas con la práctica del juego: Por medio de esta actividad lúdica, se desarrolla la velocidad, la concentración, el razonamiento lógico, la memoria y la asimilación de nuevos conceptos.

Nombre del juego N° 3: Las ollas encantadas

Objetivo: Rescatar los juegos ancestrales mediante la identificación de las ollas encantadas, con el fin de mejorar la intuición y la memoria.

Descripción:

Las ollas encantadas es un juego que se desarrolló y practicó en la comunidad Bella Unión perteneciente a la parroquia Santa Ana. Para realizar este juego, se necesita una persona que sea el vendedor, dos que hagan las veces de compradores y los restantes que representen a las ollas. Para ello es necesario, que los demás participantes flexionen sus extremidades inferiores y coloquen sus manos en su parte posterior, de tal manera que simbolice una olla de barro con orejas. Inicia el juego cuando el vendedor incentiva a los dos compradores para que adquieran las ollas.

Los vendedores asignan un color a cada olla sin que se enteren los compradores. Seguidamente, los compradores escogen un color, a lo que los vendedores eligen la olla solicitada y le golpean suave (constatar su durabilidad). Para poder evidenciar la calidad de las ollas, estas se colocan en la posición explicada y así generar una fuerte resistencia, es el momento en el que los compradores realizan movimientos pendulares al sonido de los meses del año. Al final, se evidenciaba que olla resistía los doce meses del año y esa era la ganadora.

1. Material humano utilizado para el juego



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

2. Posición de inicio



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

3 Desarrollo del juego



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

4 Instante en el que no resiste el # de meses



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

Recursos:

- Conos
- Espacio adecuado

Duración:

Sin tiempo ya que depende del concursante que haya resistido la mayor cantidad de meses.

Evaluación:

Indicadores de logro	Nivel 1: No realizado	Nivel 2: Incompleto	Nivel 3: Realizado	Nivel 4: Excelente
Posición baja				
Asimilar el color asignado				
Resistencia al conteo de meses				
Ganador o perdedor				
Valoración cultural del juego ancestral				

Cualidades y/o capacidades físicas desarrolladas con la práctica del juego: Con la práctica de este juego, se desarrolla la resistencia muscular, la flexibilidad, la concentración y la memoria.

Nombre del juego N° 4: Viento o cacho

Objetivo: Rescatar los juegos ancestrales mediante las expresiones viento o cacho, para mejorar la concentración.

Descripción:

El juego viento o cacho comenzó a practicarse en el sector San José de Ingapirca de la parroquia Santa Ana. Se dice que empezó a jugarse en el año 1957 y tenía como finalidad ganar porotos que servirían posteriormente para acular alimentos que irían en beneficio de las familias. El procedimiento es sencillo, pues se requiere de la presencia de una pareja que debía concursar portando una funda de porotos, los mismos que son ubicados en una de las manos de cada contrincante, precisando uno de ellos las expresiones: viento o cacho.

Viento; simbolizaba la mano que no poseía porotos, en tanto que aquella que si la poseía se denominaba Cacho. El juego empieza cuando alguno de los participantes debe adivinar en que mano se encuentra los porotos después de expresar la frase antes referida. La persona que adivinaba la mayor cantidad de veces se hacía merecedor de los porotos que servían en ese entonces para alimentarse y sembrar.

1. Materiales para el juego “Viento o Cacho”



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

2. Posición de inicio



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

3. Desarrollo del juego



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

4. Contabilización de los granos obtenidos



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

Recursos:

- Porotos o granos de cualquier naturaleza
- Espacio adecuado

Duración:

Diez minutos

Evaluación:

Indicadores de logro	Nivel 1: No realizado	Nivel 2: Incompleto	Nivel 3: Realizado	Nivel 4: Excelente
Posición baja				
Ubicación de los granos				
Estrategia para triunfar				
Ganador o perdedor				
Valoración cultural del juego ancestral				

Cualidades y/o capacidades físicas desarrolladas con la práctica del juego:

Mediante este juego, se desarrolla la motricidad fina, la concentración, la intuición y el pensamiento estratégico.

Nombre del juego N° 5: Adivinando palabras en Kichwa

Objetivo: Rescatar los juegos ancestrales por medio de la comprensión del idioma Kichwa, para identificar y comprender significados.

Descripción:

El presente juego originario de la comunidad San Miguel de la parroquia Santa Ana, busca recordar y aprender palabras en Kichwa. Para ello, se deben formar 3 grupos en igual cantidad de concursantes, quienes, al escuchar el silbato, corren una distancia de 20 metros hacia la persona que le está esperando para mencionarle una palabra en kichwa, la misma que deberá ser acertada en su traducción, pues con ella genera la acumulación de puntos para su grupo. El grupo que haya acumulado la mayor cantidad de puntos, es merecedor de la entrega de animales vivos y asados, que son donados por cada grupo al inicio del juego.

1. Materiales para el juego



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

2. Posición de inicio



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

3. Desarrollo del juego



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

4. Identificando las palabras en Kichwa



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

Recursos:

- Pañuelo
- Lista de palabras en Kichwa
- Conos
- Espacio adecuado

Duración:

Quince minutos asignados para los tres grupos

Evaluación:

Indicadores de logro	Nivel 1: No realizado	Nivel 2: Incompleto	Nivel 3: Realizado	Nivel 4: Excelente
Posición de salida				
Traslado al punto final				
Tocar el pañuelo				
Identificar la palabra kichwa				
Valoración cultural del juego ancestral				

Cualidades y/o capacidades físicas desarrolladas con la práctica del juego: A partir de este juego, se propende a la mejora de la velocidad, la concentración, la memoria y el aprendizaje de terminología Kichwa.

Nombre del juego N° 6: Tejiendo deseos

Objetivo: Rescatar los juegos ancestrales como espacio liberador, para desarrollar actitudes de superación y convivencia.

Descripción:

El presente juego proviene de la comunidad Playa los Ángeles de la parroquia Santa Ana. Según los moradores del sector, el juego empezó en 1951, por iniciativa de los amigos del barrio. De esta manera, nace el juego Tejiendo deseos, que utilizaba como materiales naturales la palma de agapantos (planta que florece en el lugar) o en su defecto paja de serro. El juego inicia una vez que se elija un espacio alto que posea una ladera empinada.

Los concursantes deben formar dos grupos (sin importar la cantidad) ubicados en fila y a quienes se les asigna un número indistinto, pero repetido para cada grupo. A la voz de inicio, se menciona un número al azar, entonces los contrincantes deben correr una distancia de 40 metros para llegar a los agapantos y tejer cualquier figura en el tiempo máximo de 1 minuto, posterior a ello, el participante debe pedir un deseo y lanzar lo más lejos posible la figura tejida hacia una pendiente. Los ganadores son aquellos que regresan a su puesto de inicio en el menor tiempo posible.

1. Materiales para el juego “Tejiendo deseos”



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

2. Posición de inicio



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

3. Desarrollo del juego



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

4. Lanzamiento de la paja después del deseo



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

Recursos:

- Agapanto o paja
- Conos
- Aro
- Espacio adecuado

Duración:

1 minuto por persona

Evaluación:

Indicadores de logro	Nivel 1: No realizado	Nivel 2: Incompleto	Nivel 3: Realizado	Nivel 4: Excelente
Posición de salida				
Velocidad de traslado				
Agarre y tejido de la paja				
Deseo y lanzamiento				
Valoración cultural del juego ancestral				

Cualidades y/o capacidades físicas desarrolladas con la práctica del juego: A través de esta actividad lúdica, se desarrolla la velocidad, la motricidad fina, la precisión de lanzamiento, la concentración, la imaginación y el sentido de pertenencia.

Nombre del juego N° 7: Atrapakón

Objetivo: Rescatar los juegos ancestrales mediante estrategias de movilidad, para capturar objetos o animales.

Descripción:

Este juego empezó a practicarse en la comunidad la Florida de la parroquia Santa Ana, sector caracterizado por la presencia de pajonales y conejos silvestres. En cuanto al procedimiento para su ejecución, según los pobladores del sector, se utiliza como materiales un palo de madera de 2 metros aproximadamente, el mismo que es colocado en el centro del espacio a utilizar. Junto a este palo se sujeta un conejo mediante una cuerda o sogá de 2 metros de longitud.

El juego empieza una vez que el participante queda vendado y el conejo es ubicado en el suelo para su libre movimiento. El concursante debe intentar atraparlo, a pesar de estar con sus ojos vendados al ritmo de las canciones que interpretan hombres y mujeres que se encuentran presentes. El ganador es aquella persona que logra atrapar al conejo antes de que la canción finalice.

1. Animal para el juego “Atrapacón”



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

2. Posición de inicio



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

3. Desarrollo del juego



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

4. Captura del conejo



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

Recursos:

- Un conejo
- Chompas
- Hilo o cuerda delgada
- Espacio adecuado

Duración:

Sin tiempo por cuanto el triunfador es aquella persona que agarre primero al conejo.

Evaluación:

Indicadores de logro	Nivel 1: No realizado	Nivel 2: Incompleto	Nivel 3: Realizado	Nivel 4: Excelente
Posición de inicio				
Vendado de ojos				
Estrategia a aplicar mientras dure la música				
Ganador o perdedor				
Valoración cultural del juego ancestral				

Cualidades y/o capacidades físicas desarrolladas con la práctica del juego: Por medio de este juego, se propende a la mejora del equilibrio, la orientación espacio-temporal, la motricidad fina y gruesa, la intuición y el desarrollo de los sentidos.

Nombre del juego N° 8: Wachay inti llaki wañuna

Objetivo: Rescatar los juegos ancestrales por medio del cumplimiento ritual, para obtener los objetivos deseados.

Descripción:

El presente juego tiene origen incaico, pues para su realización uno de los materiales más importantes tiene que ver con el Dios Sol. Este juego comenzó a practicarse en el

sector Los Laureles de la parroquia Santa Ana, actividad lúdica que servía para definir las herencias que dejada el fallecido padre a sus hijos. No obstante, la entrega de las herencias se realizaba mediante este juego, para lo cual debía existir una familia conformada por 6 hijos, quienes eran numerados posteriormente para definir al hijo 1,2,3,4,5 y 6 dependiendo de la edad, es decir, de mayor a menor.

El ruku, era la persona encargada de dar inicio al juego mediante el lanzamiento del dado (símbolo de riqueza para definir la fortuna de cada hijo) hacia el cielo, para luego observar su caída e identificar el número otorgado por el dado, situación que definía la herencia a recibir entre los que están; vestimenta, joyas, ganado, terrenos, frutos de diferente naturaleza, herramientas de arado y siembra. Hay que precisar que los números del dado no pueden repetirse entre los hijos, pues aquel que obtenga 1 (sol) en su lanzamiento, obtiene la mejor herencia.

1. Materiales para el juego



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

2. Posición de inicio



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

3. Desarrollo del juego



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

4. Repartición de las herencias



Fuente: Imágenes tomadas en la U.E.D.H
Elaborado por: Juan Pablo Jara Arias

Recursos:

- Dado
- Herencias que puede ser cualquier objeto
- Espacio adecuado

Duración:

Sin tiempo de duración

Evaluación:

Indicadores de logro	Nivel 1: No realizado	Nivel 2: Incompleto	Nivel 3: Realizado	Nivel 4: Excelente
Posición de inicio				
Lanzamiento del dado				
Cumplimiento de las reglas				
Repartición de las herencias				
Valoración cultural del juego ancestral				

Cualidades y/o capacidades físicas desarrolladas con la práctica del juego: A través de esta actividad lúdica, se desarrolla la concentración, la memoria, el pensamiento lógico y el sentido de pertenencia.

4.6.3.1 Modelo de planificación microcurricular para practicar los juegos ancestrales de inteligencia

		UNIDAD EDUCATIVA “DANIEL HERMIDA”		AÑO LECTIVO: 2018-2019	
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO INTERCULTURAL					
1. DATOS INFORMATIVOS:					
DOCENTE: Lic. Juan Pablo Jara Arias					
ÁREA/ASIGNATURA: Educación Física/Educación Física			NÚMERO DE PERIODOS: 1		
BLOQUE: 1			FECHA: 05 de septiembre de 2018		
UNIDAD DIDÁCTICA INTERCULTURAL Prácticas Lúdicas: El juego ancestral					
EJE TRANSVERSAL: Interculturalidad			EJE DE APRENDIZAJE: Buen Vivir, Identidad local y nacional.		
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO: OG.EF.7. Acordar y consensuar con otros para compartir prácticas corporales, reconociendo y respetando diferencias individuales y culturales.					
CRITERIOS DE EVALUACION INTERCULTURAL: CE.EF.5.1 Participa y organiza diferentes juegos reconociéndolos como manifestaciones sociales, históricas y culturales con impacto en las dimensiones social, motriz, afectiva y cognitiva del sujeto, según el contexto de origen de la práctica, construyendo diversas estrategias y tácticas colectivas, a partir de la identificación de los requerimientos, su competencia motriz, las diferencias entre los participantes, la importancia de la comunicación, la cooperación, las potencialidades, dificultades y valores del trabajo en equipo, transfiriendo estos conocimientos a acciones cotidianas.					
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA: Tema 01: Juegos ancestrales EF.5.1.3. Identificar y participar de juegos modificados (de bate y campo, de cancha dividida, de blanco y diana y de invasión), cooperativos (como categoría que involucra otros juegos), reconociendo diferencias y similitudes con prácticas deportivas y maneras en que participa/juega para alcanzar sus objetivos, utilizando tácticas y estrategias posibles y realizando adecuaciones que considere necesarias.					
2. PLANIFICACIÓN					
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS		RECURSOS	INDICADORES DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN	
				TÉCNICA	INSTRUMENTO
Anticipación: • Los estudiantes responderán a las siguientes interrogantes:		<ul style="list-style-type: none"> • Guía didáctica Intercultural 	I.EF.5.1.3. Elabora estrategias y tácticas colectivas que le permitan	<ul style="list-style-type: none"> • Reflexión • Lluvia de ideas 	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo • Escala de

<ul style="list-style-type: none"> • ¿De qué manera podemos rescatar los juegos ancestrales? • ¿Qué medidas debemos tomar en cuenta al momento de practicar los juegos ancestrales? • Motivar la participación mediante la práctica del juego tradicional: el baile del trompo. • Efectuar calentamiento general. <p>Construcción del conocimiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentación del juego: <i>Wiwakuna</i>. • Demostración práctica del juego <i>Wiwakuna</i> por parte de los estudiantes. • Organización de manera indistinta para una participación total • Mejorar la concentración y la memoria para identificar los animales descritos. • Conocimiento de la lengua Kichwa. <p>Consolidación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • En 20 segundos escriba la mayor cantidad de animales aprendidos en esta sesión. • Autoevaluación: ¿Cómo califica su participación en esta sesión: poco provechosa, provechosa o muy provechosa? • Coevaluación: Determine una valoración cualitativa de A a E que valore la identificación de los animales en el idioma Kichwa. • Fomentar la práctica de los juegos ancestrales a los vecinos de su comunidad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lodo líquido • Paletas para enlodar • Descripción detallada de animales • Conos 	<p>alcanzar el objetivo del juego antes que su adversario y reconocer el valor del trabajo en equipo antes y durante su participación en juegos, a partir del reconocimiento de las diferencias individuales. (I.4.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comprensión • Observación • Participación en clase. • Demostración • Autoevaluación • Coevaluación 	<p>valoración intercultural</p>
---	--	--	---	---------------------------------

ELABORADO	REVISADO	APROBADO
DOCENTE: Lic. Juan Pablo Jara Arias	Lic. Jonny León	Lic. Carlos Vélez
Firma:	Firma:	Firma:
Fecha: 29/08/2018	Fecha: 30/08/2018	Fecha: 31/08/2018

4.7 Validación por expertos

Para validar la presente guía, fue necesario consultar con dos docentes del área de Educación Física, quienes califican la propuesta dentro de un rango superior a ocho puntos. La Msc. Martha Guerrero, docente de la Universidad Nacional de Chimborazo, sugiere como opinión de aplicabilidad, que se aclare la metodología, sin embargo, la propuesta metodológica sugerida en la guía, responde a actividades organizadas, que fueron orientando no solo la investigación, sino la demostración práctica de los juegos ancestrales, mismos que no deben estandarizarse a una metodología específica, pues se volvería una camisa de fuerzas que invisibilizaría la verdadera intención de fomentar el rescate y la práctica continua de la sabiduría ancestral lúdica de los diferentes pueblos. (Ver anexo)

Por otro lado, el Lic. Christian Leonardo Durán, docente de área de Educación Física, con experiencia laboral de cinco años en la práctica de juegos tradicionales, en los diferentes eventos desarrollados en la ciudad de Cuenca, valora la guía didáctica con un puntaje de 9,40. Sugiere fortalecer los objetivos planteados en la guía didáctica para su correcta aplicabilidad, sugerencia que fue introducida por el investigador considerando la orientación intercultural y la finalidad motriz de los juegos ancestrales.

CAPÍTULO V

El presente capítulo está estructurado por dos instantes, el primero en el que se da respuesta a las preguntas científicas formuladas en este estudio, partiendo de las problemáticas evidenciadas en el sistema educativo ecuatoriano, de manera especial en la institución educativa investigada, situaciones que están totalmente contrapuestas a lo que prescriben los diferentes cuerpos legales vigentes, el currículo de Educación Física y demás normativas de desarrollo establecidas en Ecuador, a lo que se suma el desconocimiento tipológico de los juegos autóctonos provenientes de los distintos pueblos y comunidades. Y finalmente en un segundo instante, el debate generado entre el marco teórico y los resultados obtenidos a lo largo del presente estudio.

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

A lo largo de la presente investigación, se plantearon cuatro preguntas de investigación que tenían estrecha relación con temáticas relacionadas a la interculturalidad, tipología de juegos atávicos, identificación de saberes autóctonos que permitió el rescate de la sabiduría ancestral de los pobladores y comuneros de la parroquia Santa Ana, y como éstos, contribuyen a la implementación de la interculturalidad como eje transversal propuesto por el Ministerio de Educación en los diversos programas curriculares.

Ante esto, se propuso inicialmente, diagnosticar a estudiantes y docentes sobre temáticas de interculturalidad, juegos ancestrales, estrategias didácticas aplicadas en clases, valorización cultural de la sabiduría autóctona, dando como resultado que, tanto docentes como estudiantes no practican frecuentemente la interculturalidad, y lo que es más, desconocen de una estrategia didáctica que rescate y lleve a la práctica los saberes ancestrales, situación que contrapone considerablemente a lo establecido en la normativa legal vigente, y el currículo nacional de cumplimiento obligatorio.

El currículo de Educación Física (2016), establece como carga horaria la cantidad de dos horas semanales, tiempo en el cual, se deben practicar entre muchos contenidos, aquellos de carácter cultural e intercultural. Al respecto, en las destrezas a desarrollarse en el nivel de Bachillerato General Unificado, existe un limitado direccionamiento a la práctica intercultural y ancestral, con lo que se evidencia la falta de prácticas interculturales que contribuyen al rescate de los saberes ancestrales.

El Plan Nacional de Desarrollo, dentro de sus políticas públicas también promueve el rescate del patrimonio intangible, situación que tampoco se ve reflejada en el sistema educativo nacional, que es el espacio académico de mayor importancia para la interacción no solo de culturas, sino de sabiduría atávica de los diferentes contextos en los que la niñez y juventud se desenvuelven.

Si esta situación es evidente en el contexto escolar, ¿De qué manera se podría hablar de educación intercultural?, si la formación docente no está orientada a rescatar la sabiduría ancestral, mediante estrategias didácticas innovadoras que promuevan un diálogo horizontal e interactivo, acorde a los principios epistemológicos de convivencia armónica y relación entre seres humanos como lo sugiere Boaventura de Sousa Santos.

En el segundo presupuesto científico sobre los conocimientos y procesos lúdicos que poseen las personas adultas de la parroquia Santa Ana, se detallan las siguientes experiencias: primeramente, fue necesario elaborar una guía estructurada de entrevista elaborada por el docente, en la que se debía registrar entre muchos aspectos, el nombre del juego, la historia, origen, y características generales de los juegos practicados por estas personas durante su niñez.

De la entrevista se desprende aportes significativos que los pobladores de Santa Ana, contribuyeron a los procesos lúdicos, mismos que fueron utilizados en el proceso didáctico de enseñanza-aprendizaje intercultural, pues de ellos se originan valores de solidaridad, reciprocidad, convivencia armónica, actitudes de respeto y amor por la *Pachamama*, el intercambio o trueque de productos naturales y, en fin, procesos lúdicos y axiológicos que requieren ser rescatados para evitar el individualismo y sedentarismo en la juventud actual.

Lo particular de todos estos juegos, tuvieron como objetivo principal, la adquisición de productos y obsequios, sean estos granos, frutas, verduras, o bien de cualquier naturaleza, lo que demuestra a claras luces, la particularidad con la que se divertían los habitantes de Santa Ana, situación que contribuía a desempeñarse adecuadamente en la competencia y por ende, en la adquisición de productos que van en beneficio de su familia o comunidad, justificando de esta manera, la finalidad comunitaria del juego.

En cuanto a la tipología de los juegos ancestrales propuestas en la guía didáctica intercultural de la Educación Física, el autor las clasifica, tomando en cuenta ciertas referencias aportadas por Javier Subiza, quien hace un breve acercamiento a los juegos

tradicionales desaparecidos, en los que los clasifica según la habilidad, calidad en el lanzamiento, y canciones en corro.

Al respecto, su clasificación es limitada, ya que no abarca de forma general, todas las particularidades motrices que requieren los juegos tradicionales, razón por la cual, para orientar adecuadamente al docente y estudiante, fue necesario proponer una tipología acorde a las necesidades generales que requiere la práctica de cada juego rescatado, los mismos que finalmente quedaron establecidas como juegos ancestrales de orientación y motricidad, juegos de precisión y velocidad y juegos de inteligencia.

En el mundo académico, existen muchas clasificaciones de los juegos atávicos, sin embargo, si se proyecta a rescatar la sabiduría ancestral, es importante respetar las propuestas de cada investigador, pues es en esta instancia donde el intercambio de experiencias se presentan a la vista, y, por lo tanto, es imprescindible que el docente proponga además, una guía didáctica con juegos que responda obligatoriamente al contexto, a la cultura y al momento en el que se desarrolle el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Finalmente, es necesario proponer una guía didáctica intercultural que aporte significativamente al campo educacional, donde se plantee aplicar el eje transversal de la interculturalidad desde una visión pragmática como se ha propuesto en este estudio, factores que tienen mucha relevancia frente a la estandarización de guías didácticas que especifica Hoz. En esta oportunidad, la guía didáctica está estructurada desde una presentación, objetivos didácticos, fundamentación didáctica intercultural, importancia de esta propuesta en el proceso educativo y metodología de actividades organizadas.

Esta guía, propone 30 juegos ancestrales estructurados de manera didáctica, en la que se incluyen objetivos, descripciones, recursos, duración, cualidades o capacidades físicas básicas que desarrolla cada uno y finalmente, un cuadro de evaluación para valorar el cumplimiento de acciones motrices y axiológicos que desarrolla cada juego.

Esta estructuración didáctica de la guía, fue refutada por la docente Msc. Martha Guerrero, quien precisó que la metodología propuesta no era clara, sin embargo, para el investigador, la estrategia didáctica responde a la metodología diseñada, ya que la interculturalidad vista desde el contexto educativo debe ser transversalizada y más aún, flexible, lo que da como resultado liberar la propuesta, de aquellas que se tornan

estandarizadas, para ser un referente de investigación que pueda ser modificada, ampliada o mejorada en otros contextos de educación intercultural.

Mas bien el investigador, optó por considerar las recomendaciones sugeridas por el docente Christian Durán, quien propuso la reestructuración de los objetivos didácticos para que fortalezca el rescate y la práctica de los juegos ancestrales, sugerencias que fortalecen la propuesta para aplicarla en otros contextos.

CAPÍTULO VI

Después de haber realizado la presente investigación en la unidad educativa Daniel Hermida de la parroquia Santa Ana, correspondiente al cantón Cuenca de la provincia del Azuay, durante el periodo julio-diciembre 2018, con los estudiantes primero de bachillerato y sobre todo con las entrevistas y diálogos mantenidos con los adultos mayores de las diferentes comunidades y pueblos, se llega a las siguientes conclusiones y recomendaciones.

Los aportes teóricos y el desarrollo de las leyes entorno a la interculturalidad y la educación en América latina y en el caso particular del Ecuador, demuestran que la interculturalidad es la clave en el sistema educativo que permitirá superar el pasado colonial, el racismo y la discriminación que afecta a la mayoría de los países de la región. La interculturalidad se convierte en un principio deontológico en el sistema educativo que, apuesta por la construcción de sociedades abiertas, dialogantes y en proceso de mutuo aprendizaje y convivencia armónica.

El estudio realizado en Santa Ana, demuestra fehacientemente que al margen de los conocimientos y prácticas que se imparten en la asignatura de Educación Física y en los currículos educativos nacionales, los pueblos indígenas y campesinos han desarrollado una serie de juegos que a lo largo de la historia han servido para educar a los niños y adolescentes e incentivar las experiencias de interrelación y vinculación con la comunidad y el medio natural.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 CONCLUSIONES

Las encuestas planteadas en la investigación, permite concluir que docentes y estudiantes de la unidad educativa Daniel Hermida, parroquia Santa Ana, Cuenca, desconocen el alcance de la interculturalidad como eje transversal de aplicación obligatoria en el contexto educativo. Problema que empeora cuando tampoco se evidencia el establecimiento de semejanzas y diferencias entre juegos ancestrales, populares y tradicionales. Esto conlleva a inferir que dicho desconocimiento, pone en riesgo el rescate de la sabiduría ancestral de los diferentes pueblos y nacionalidades.

La elaboración de la guía estructurada de entrevista, cumplió con los parámetros que el contexto y el lugar de investigación lo requirió. Constituyó un instrumento idóneo que sirvió para identificar los procesos lúdicos ancestrales provenientes de las comunidades y pueblos de Santa Ana. A eso se suma el aporte significativo del rescate cultural a través de la historia, la utilización de material natural y reciclado, favoreciendo la capacidad adquisitiva para las personas, en el lugar donde se practicaba. Esta entrevista es una guía que puede ser utilizada por docentes y estudiantes, hacia el rescate de otros saberes ancestrales, mediante una planificación microcurricular, vista desde la participación activa del estudiante, en el proceso de aprendizaje intercultural.

La guía didáctica se estructuró mediante una clasificación en juegos ancestrales de orientación y motricidad; estos contribuyen a mejorar la percepción espacio-temporal y la motricidad diversa. Juegos ancestrales de precisión y velocidad, que favorecen la exactitud en la dirección lineal y horizontal en el menor tiempo posible, favoreciendo el mejoramiento de la coordinación óculo manual y resistencia muscular. Finalmente, los juegos ancestrales de inteligencia, que fortalecen el razonamiento lógico y estratégico de las acciones motoras, para solucionar los problemas que se presentan durante la ejecución del juego.

La guía intercultural de la Educación Física, aporta trascendentalmente al rescate y la práctica de los juegos ancestrales, debido a su estructura didáctica orientada al proceso de enseñanza aprendizaje. Clasificar las actividades lúdicas en función de los juegos identificados, es una misión del proponente, pues al no existir investigaciones significativas que planteen clasificaciones didácticas, al menos de los juegos tradicionales, se debe dar apertura al proponente, pues lo que se requiere en esta sociedad abundada por los recursos tecnológicos, son seres humanos que se comprometan por el rescate de la sabiduría ancestral.

6.2 RECOMENDACIONES

La guía didáctica intercultural por sus características debe ser replicado en todos los espacios y contextos de educación, pues es un instrumento didáctico destinado al rescate cultural e intercultural que requiere el modelo educativo ecuatoriano.

Incentivar a los docentes de Educación Física al estudio del eje transversal de la interculturalidad, para evitar problemas de marginación étnica y social que ponga en riesgo la interacción y el diálogo armónico que pueda darse entre estudiantes.

Es necesario que la formación de la Educación Física, vaya a los contextos de origen de los educandos, pues son esos espacios, los que mayor riqueza cultural y ancestral poseen, por lo que la autoridad educativa nacional no debería centralizar el aprendizaje en los contextos influyentes.

Se recomienda la práctica constante de los juegos ancestrales, con el fin de que, el niño, niña, y adolescente sea un transmisor permanente de la cultura, y por ende evite el sedentarismo.

Generar un ambiente de debate e intercambio de saberes a través de la práctica de la Educación Física Intercultural, que preconice la masificación de la cultura hacia otros contextos latinoamericanos.

BIBLIOGRAFÍA

- Abreu, O., Gallegos, M., Jácome, J., & Martínez, R. (2017). La Didáctica: Epistemología y Definición en la Facultad de Ciencias Administrativas y Económicas de la Universidad Técnica del Norte del Ecuador. *Formación Universitaria*, 92.
- Aguado, T. (2003). *Pedagogía Intercultural* (1 ed.). (J. M. Cejudo, Ed.) Madrid. Recuperado el 23 de Agosto de 2018
- Aguilar, R. M. (31 de Marzo de 2006). La guía didáctica, un material educativo para promover el aprendizaje autónomo. Evaluación y mejoramiento de su calidad en la movilidad abierta y a distancia de la UTPL. 183. Loja, Loja, Ecuador. Recuperado el 12 de Agosto de 2018, de file:///C:/Users/Juan%20Pablo/Downloads/1082-3551-1-PB.pdf
- Aguilar, R. M. (31 de Marzo de 2006). La guía didáctica, un material educativo para promover el aprendizaje autónomo, evaluación y mejoramiento de su calidad en la modalidad abierta y a distancia de la UTPL. 183. Loja, Loja, Ecuador. Recuperado el 12 de Agosto de 2018, de file:///C:/Users/Juan%20Pablo/Downloads/1082-3551-1-PB.pdf
- Alcántara, L. (9 de Septiembre de 2013). La didáctica de la Educación Física. Recuperado el 26 de Agosto de 2018, de <https://es.scribd.com/document/146759851/LA-DIDACTICA-DE-LA-EDUCACION-FISICA-pdf>
- Arana, M. (29 de Junio de 2010). Elementos para diseñar una estrategia didáctica. *Planeación, mediación pedagógica y estrategias*. Jalisco, México. Recuperado el 14 de Octubre de 2018, de <http://ems-competenciasdocentes.blogspot.com/2010/06/elementos-para-disenar-una-estrategia.html>
- Ariza Murillo, R., & Pertuz Molinares, C. (Marzo de 2011). Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para mejorar la convivencia en quinto grado de la institución educativa distrital fundación pies descalzos. 178. Barranquilla, Colombia. Recuperado el 13 de marzo de 2018
- Asamblea Nacional. (2003). *Código Orgánico de la Niñez y Adolescencia*. Quito: Registro Oficial 737 de 03-ene.-2003. Recuperado el 09/12/2017 de Diciembre de 2017
- Asamblea Nacional Constituyente. (2008). *Constitución de la República del Ecuador*. Montecristi, Manabí, Ecuador: Registro Oficial 449 de 20-oct-2008. Recuperado el 09 de Julio de 2018
- Asamblea Nacional Contituyente. (2012). *Reglamento a la Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Ecuador: Ministerio de Educación. Recuperado el 2017

- Autoridad Educativa Nacional. (2016). *Ministerio de Educación*.
- Blázquez, D. (2010). *La Educación Física*. Barcelona, España: INDE Publicaciones. Recuperado el 22 de Agosto de 2018
- Boaventura de Sousa, S. (2011). Introducción: Las epistemologías del sur. 14. Recuperado el 12 de Julio de 2018, de http://www.boaventuradesousasantos.pt/media/INTRODUCCION_BSS.pdf
- Castro, J. M. (Septiembre-diciembre de 2012). La investigación en pedagogía y didáctica aplicada a la educación física. *Educación y educadores*, 15(3), 411-428. Recuperado el 2 de Noviembre de 2018, de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=83428627004>
- Chamba, D. (2016). El juego recreativo en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 2 a 3 años del CIBV Mi Mundo feliz de la Provincia de Tunguragua en el periodo 2015-2016. Riobamba, Riobamba, Ecuador: Unach.
- Córdoba, S. (01 de Abril de 1998). La formación de usuarios con metodos participativos para estudiantes universitários. *SciELO*, 27(1). Recuperado el 02 de Octubre de 2018, de http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0100-19651998000100008&script=sci_arttext
- Corona Tabares, M., & Gutiérrez Dueñas , I. (2016). Experiencia del logro de competencias a través de la adquisición del aprendizaje por medio de estrategias como la diafanización. Recuperado el 12 de Julio de 2018, de https://www.ecorfan.org/proceedings/CDU_XI/TOMO%2011_6.pdf
- Cosme Solano, L. M., & Zevallos Solis, L. (Diciembre de 2017). gía didáctica Isis Kori Wayra para el diálogo intercultural. *Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal*(84), 725-758. Recuperado el 26 de Noviembre de 2018, de <http://www.redalyc.org/pdf/310/31054991026.pdf>
- Cuevas, R., Fernández, J., & Partor, J. (Junio de 2010). Educación física y educación intercultural: análisis y propuestas. 18. España. Recuperado el 28 de Agosto de 2018, de <http://www.uclm.es/ab/educacion/ensayos>
- Currículo. (2016). *Currículo de E.G.B. y B.G.U.* Ecuador: Ministerio de Educación. Obtenido de <file:///C:/Users/JUAN%20PABLO/Desktop/JUAN%20PABLO/PLANIFICACIONES%202017-2018/CURRICULO%20EEFF/EF-completo.pdf>
- Díaz, J. P. (Marzo de 2017). *Estrategia lúdico – pedagógica para mejorar el rendimiento académico en biología*. Recuperado el 13/12/2017 de Julio de 2018, de <file:///C:/Users/JUAN%20PABLO/Desktop/MAESTRÍA/TESIS/PEDAGOGIA%20LÚDICA.pdf>

- Díaz, J., Parra, C., & Ríos, L. (Marzo de 2017). Estrategia lúdico – pedagógica para mejorar el rendimiento académico en biología. Colombia. Obtenido de <http://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1152/diazdiazjose2017.pdf?sequence=2>
- Fornet, R. (2007). La filosofía intercultural desde. *Solar*(3), 28-29. Recuperado el 30 de Agosto de 2018, de <http://red.pucp.edu.pe/ridei/wp-content/uploads/biblioteca/091201.pdf>
- Fourment, K. (2012). El juego como facilitador del desarrollo comunitario. Representaciones sociales sobre juego infantil de un grupo de madres y padres del centro poblado “La Garita”. 10. Lima, Perú: Ponticia Universidad Católica del Perú. Recuperado el 22 de Agosto de 2018
- González, I. (15 de Noviembre de 2010). Prospectiva de las Didácticas Específicas, una rama de las Ciencias de la Educación para la eficacia en el aula. *Perspectiva Educacional*, 49(1), 1-31. Recuperado el 2 de Noviembre de 2018, de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=333327288001>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2004). Metodología de la Investigación. 533. México. Recuperado el 25 de Noviembre de 2018
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2006). *Metodología de la Investigación* (Cuarta ed.). (N. I. Lopez, Ed.) Iztapalapa, México: Industria Editorial Mexicana. Recuperado el 25 de Noviembre de 2018
- Hidrovo, T. (2015). *Ciencias y saberes ancestrales: Relación entre dos formas de conocimiento e interculturalidad epistémica*. Universidad Nacional Eloy Alfaro de Manabí, Departamento de edición y publicación universitaria, Manta. Recuperado el 11 de Julio de 2018
- Higuera, E. y. (22 de Mayo de 2015). La interculturalidad como desafío para la educación ecuatoriana. *Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal*(18), 147-162. Recuperado el 10 de Noviembre de 2018, de <http://www.redalyc.org/pdf/4418/441846095009.pdf>
- Hoz, A. d. (1967). Función y características de las guías didácticas. Madrid, España. Recuperado el 24 de Agosto de 2018, de <http://redined.mecd.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/78180/00820083008961.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Huertas, J. (2012). El juego como problema filosófico. *Universidad Pedagógica Nacional*(14), 155. Recuperado el 11 de Julio de 2018
- Instituto Nacional de Estadísticas y Censos. (2010). Recuperado el 26 de Noviembre de 2018

- Ley del Deporte, Educación Física y Recreación. (11 de Agosto de 2010). *Lexis*. Recuperado el 2018 de Julio de 2018, de <https://www.deporte.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2015/03/Ley-del-Deporte.pdf>
- Martínez, F. C. (15 de Octubre de 2003). Fundamentación Psicológica del Aprendizaje. *Revista de Educación*, 11-31. Recuperado el 11 de Julio de 2018, de <https://www.mecd.gob.es/dctm/revista-de-educacion/articulosre332/re3320211443.pdf?documentId=0901e72b81256adf>
- Martínez, V. (2013). Métodos, técnicas e instrumentos de investigación. *Manual multimedia para el desarrollo de trabajos de investigación. Una visión desde la epistemología dialéctica crítica*. Recuperado el 03 de Septiembre de 2018, de https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/33109969/Metodos__tecnicas_e_instrumentos_de_investigacion.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1535991670&Signature=Wl2Jq6oW6bAJ0nx2Zd4HQJ3WJzU%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename
- Maurizia, D. A. (1 de Septiembre de 2016). Interculturalidad: Juego y Metodologías de aula de primaria. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*, 16(1), 9. Recuperado el 14/12/2017 de Diciembre de 2017, de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44746861016>
- Medina Rivilla, A., & Salvador Mata, F. (2009). *Didáctica general* (Segunda ed.). (A. Cañizal, Ed.) Madrid, España: PEARSON EDUCACIÓN, S.A. Recuperado el 26 de noviembre de 2018, de <http://www.ceum-morelos.edu.mx/libros/didacticageneral.pdf>
- Medina, R. y. (2009). *Didáctica General* (Vol. 2). (A. Cañizal, Ed.) Madrid, España: Pearson Educación. Recuperado el 22 de Octubre de 2018
- Ministerio de Educación. (2016). Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria. 8. Ecuador. Recuperado el 23 de Junio de 2018
- Ministerio del Deporte. (2010). *Juegos autóctonos y deportes del Ecuador*. Quito, Pichincha, Ecuador: Ministerio de Deporte. Recuperado el 15/12/2017 de Diciembre de 2017
- Montoya, E. (21 de Enero de 2017). Pedagogía Contemporánea. *Marco Filosófico-Epistemológico*, 209. (E. Montoya, Ed., & E. Montoya, Recopilador) Riobamba, Chimborazo, Ecuador: Universidad Nacional de Chimborazo. Recuperado el 12 de Julio de 2018
- Moreira, M. (2010). Aprendizaje Significativo: Un concepto subyacente. *S/N*, 7,8. Recuperado el 8/12/2017 de Diciembre de 2017, de http://www.arnaldomartinez.net/docencia_universitaria/ausubel03.pdf
- Nassif, R. (1958). *Pedagogía General*. Buenos Aires: Kapelusz. Recuperado el 23 de Agosto de 2018

- Navarro, J. B. (Julio de 2016). *Publicaciones didácticas*. Recuperado el 16 de Agosto de 2018, de <http://publicacionesdidacticas.com/hemeroteca/articulo/072021/articulo-pdf>
- Obregon, G. (2015). ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE UNA GUÍA DE ESTRATEGIAS. 16. Riobamba, Chimborazo, Ecuador: Repositorio UNACH.
- Peñaloza, A., & Morella, O. (Junio de 2005). *S/N*. Recuperado el 03 de Septiembre de 2018, de <https://nticsaplicadasalainvestigacion.wikispaces.com/file/view/guia+para+elaboracion+de+instrumentos.pdf>
- Píriz, P., & Rodrigo, S. (Agosto de 2012). (C. Aranda, Ed.) Recuperado el 22 de Agosto de 2018
- Plan Nacional de Desarrollo. (22 de Septiembre de 2017). *Plan Nacional de Desarrollo 2017-2021*. Recuperado el 11 de Julio de 2018, de Consejo Nacional de Planificación.
- Portela, H. (2013). *Los conceptos en la Educación Física* (2013 ed.). Armenia: Kinesis. Recuperado el 22 de Agosto de 2018
- Rangil, E. (2014). La Educación Física como medio de integración en Educación Primaria. 50. Soria, España: Universidad de Valladolid. Recuperado el 21 de Junio de 2018
- Revista conmemorativa por los 30 años de vida institucional de la Unidad Educativa Daniel Hermida. (septiembre de 2015). 32. Cuenca, Azuay, Ecuador. Recuperado el 25 de Noviembre de 2018
- Rodríguez, P. (2004). *La Teoría del Aprendizaje Significativo*. Recuperado el 11 de Julio de 2018
- Solís, L. (25 de Marzo de 2005). www.pensamientocomplejo.com.ar. Recuperado el 2 de Agosto de 2018, de http://www.unida.org.ar/Bibliografia/documentos/Modulo_Basico/Pensamiento%20Complejo.pdf
- Torres, J. A. (2013). Breve catálogo de propuestas de clasificación del juego como actividad ludomotriz. *EFDeportes.com*(179), 1. Recuperado el 16 de Agosto de 2018, de <http://www.efdeportes.com/efd179/propuestas-de-clasificacion-del-juego.htm>
- Tuaza, L. (Marzo de 2017). Conversatorio en Maestría en Pedagogía, mención docencia Intercultural. Riobamba, Chimborazo, Ecuador.
- Tuaza, L. (2018). Educación superior, diversidad cultural e interculturalidad en América Latina. En P. H. Guajardo (Ed.), *Educación superior y pueblos indígenas y afrodescendientes en el Ecuador* (pág. 204). Córdova: Universidad Nacional de Córdova. Recuperado el 29 de Agosto de 2018

- Vizuetete, M. (15 de Junio de 2002). La Didáctica de la Educación Física y el area de conocimiento y expresión corporal: profesores y currículum. *Revista de Educación*(328), 148. Recuperado el 26 de Agosto de 2018
- Walsh, C. (2009). *Interculturalidad, estado, sociedad, luchas (de) coloniales de nuestra época* (Primera ed.). Quito, Pichincha, Ecuador. Recuperado el 10 de Noviembre de 2018, de <http://clar.org/assets/interculturalidadestadosociedad.pdf>
- Yugueros, A. (Junio de 2012). Juegos y deportes populares, tradicionales y autóctonos de la provincia de Segovia en el entorno educativo. Reflexión teórica y aplicación en la escuela rural. 3-4. Salamanca, España: Universidad Pontificia de Salamanca. Recuperado el 22 de Agosto de 2018

ANEXOS

ANEXO 1: Ficha Nemetécnica

	UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO Maestría en Pedagogía, mención Docencia Intercultural	
FICHA NEMOTÉCNICA		
I. Reseña de referencias bibliográficas		
Investigador: Juan Pablo Jara Arias		
Área		
Autor		
Título del libro o artículo		
Editorial		
Ciudad y país		
Fecha de consulta		
Número de páginas		
<u>Resumen del texto:</u>		
<u>Ideas más importantes del texto:</u>		
<u>Palabras clave:</u>		
<u>Observaciones del investigador:</u>		

ANEXO 4: Ficha de observación

	UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO Maestría en Pedagogía, mención Docencia Intercultural	
FICHA DE OBSERVACIÓN		
Nombre del observador: Juan Pablo Jara Arias		
Fecha de observación.....	Lugar.....	
Número de estudiantes presentes.....	Curso y paralelo.....	
Asignatura.....	Hora.....	
Nombre del juego ancestral a ser practicado:		

Indicadores de logro	Nivel 1: No realizado	Nivel 2: Incompleto	Nivel 3: Realizado	Nivel 4: Excelente
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				

ANEXO 5: Guía estructurada de entrevista

**GUÍA ESTRUCTURADA DE ENTREVISTA PARA RESCATAR
LOS JUEGOS ANCESTRALES**

Nombre de los entrevistadores

-
-
-

Fecha de la entrevista:.....

Nombre del/la entrevistado/a:.....Edad:.....

Comunidad, Sector o Parroquia de domicilio:.....

Objetivo de la entrevista: Recopilar información sobre los juegos ancestrales y/o autóctonos del Ecuador.

1. ¿De qué manera se divertía cuando usted era niño/a?

2. ¿Conoce el nombre de un juego que le gustaba practicar?

3. ¿Hábleme por favor sobre el origen e historia del juego?

4. ¿Cuántas personas se necesitan para practicar este juego?

5. ¿Qué materiales se utilizaban para desarrollar el juego?

➤ **Instrumento de validación por expertos**



Libres por la Ciencia y el Saber

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA MENCIÓN DOCENCIA INTERCULTURAL

INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN POR EXPERTOS

1. **INSTRUMENTO PROPUESTO POR:** Juan Pablo Jara Arias
2. **INSTRUMENTO EVALUADO:** Guía didáctica intercultural de la Educación Física para el rescate y la práctica de los juegos ancestrales.
3. **OBJETIVO DE VALIDACIÓN:** Valorar, en qué medida la guía didáctica intercultural de la Educación Física, aportaría al proceso de enseñanza-aprendizaje para el rescate y la práctica de los juegos ancestrales.
4. **DATOS GENERALES**
 - 1.1. **Apellidos y nombres del experto:** _____
 - 1.2. **Institución donde labora:** _____
 - 1.3. **Cargo que desempeña:** _____
 - 1.4. **Profesión de tercer y cuarto nivel:** _____
 - 1.5. **Tiempo de experiencia laboral:** _____

5. **TABLA DE VALORACIÓN EXPERTA**



INDICADORES GENERALES		RANGO DE VALIDACIÓN				
INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
		0 - 2	2,1 - 4	4,1 - 6	6.1 - 8	8,1 - 10
Fundamentación Didáctica Intercultural	La fundamentación didáctica tiene relación con la interculturalidad.					
Metodología	Propone una metodología para la práctica de los juegos ancestrales.					
Instrumento para rescatar juegos ancestrales	Anexa instrumentos de base para el rescate de juegos los juegos ancestrales.					



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA MENCIÓN DOCENCIA INTERCULTURAL

Libres por la Ciencia y el Saber

Tipología de juegos ancestrales	La propuesta contiene o responde a una clasificación de juegos ancestrales.					
Denominación del nombre del juego	En la guía se encuentra descrita el nombre de cada juego ancestral.					
Objetivos didácticos característicos	Los objetivos propenden al rescate y la práctica de los juegos ancestrales.					
Descripción de los juegos ancestrales	La guía cuenta con una instrucción clara para la práctica de los juegos.					
Recursos didácticos	La guía detalla recursos para el desarrollo de los juegos propuestos.					
Duración del juego	Establece parámetros de duración de cada juego.					
Evaluación del juego	La guía cuenta con un instrumento de evaluación para cada actividad.					
PROMEDIO DE VALIDACIÓN						

6. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

.....

FIRMA

Riobamba, 23 de noviembre de 2018



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA MENCIÓN DOCENCIA INTERCULTURAL

Libres por la Ciencia y el Saber

INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN POR EXPERTOS

1. INSTRUMENTO PROPUESTO POR: Juan Pablo Jara Arias
2. INSTRUMENTO EVALUADO: Guía didáctica intercultural de la Educación Física para el rescate y la práctica de los juegos ancestrales.
3. OBJETIVO DE VALIDACIÓN: Valorar, en qué medida la guía didáctica intercultural de la Educación Física, aportaría al proceso de enseñanza-aprendizaje para el rescate y la práctica de los juegos ancestrales.
4. DATOS GENERALES
 - 1.1. Apellidos y nombres del experto: Guerrero Montesdeoca
 - 1.2. Institución donde labora: Universidad Nacional de Chimborazo
 - 1.3. Cargo que desempeña: Docente
 - 1.4. Profesión de tercer y cuarto nivel: Licenciada en Ciencias de la Educación Física, Magister en Administración Deportiva
 - 1.5. Tiempo de experiencia laboral: _____

5. TABLA DE VALORACIÓN EXPERTA

INDICADORES GENERALES		RANGO DE VALIDACIÓN				
INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
		0 - 2	2,1 - 4	4,1 - 6	6,1 - 8	8,1 - 10
Fundamentación Didáctica Intercultural	La fundamentación didáctica tiene relación con la interculturalidad.				X	
Metodología	Propone una metodología para la práctica de los juegos ancestrales.				X	
Instrumento para rescatar juegos ancestrales	Anexa instrumentos de base para el rescate de juegos los juegos ancestrales.				/	



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA MENCIÓN DOCENCIA INTERCULTURAL

Libres por la Ciencia y el Saber

Tipología de juegos ancestrales	La propuesta contiene o responde a una clasificación de juegos ancestrales.			X		
Denominación del nombre del juego	En la guía se encuentra descrita el nombre de cada juego ancestral.					X
Objetivos didácticos característicos	Los objetivos propenden al rescate y la práctica de los juegos ancestrales.				X	
Descripción de los juegos ancestrales	La guía cuenta con una instrucción clara para la práctica de los juegos.			X		
Recursos didácticos	La guía detalla recursos para el desarrollo de los juegos propuestos.				X	
Duración del juego	Establece parámetros de duración de cada juego.					X
Evaluación del juego	La guía cuenta con un instrumento de evaluación para cada actividad.				X	
PROMEDIO DE VALIDACIÓN		8.				

6. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

Actualizar mejor la metodología para rescatar y promover los juegos ancestrales.

Cartha W. Guerrero G.

FIRMA

Riobamba, 23 de noviembre de 2018



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
LIDIOS POR LA CIENCIA Y EL SABER

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA MENCIÓN DOCENCIA INTERCULTURAL

INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN POR EXPERTOS

1. INSTRUMENTO PROPUESTO POR: Juan Pablo Jara Arias
2. INSTRUMENTO EVALUADO: Guía didáctica intercultural de la Educación Física para el rescate y la práctica de los juegos ancestrales.
3. OBJETIVO DE VALIDACIÓN: Valorar, en qué medida la guía didáctica intercultural de la Educación Física, aportaría al proceso de enseñanza-aprendizaje para el rescate y la práctica de los juegos ancestrales.
4. DATOS GENERALES
 - 1.1. Apellidos y nombres del experto: Durán Livizaca Christian Leonardo
 - 1.2. Institución donde labora: U.E. Particular la Salle - Cuenca
 - 1.3. Cargo que desempeña: Docente
 - 1.4. Profesión de tercer y cuarto nivel: Licenciado en ciencias de la educación en Cultura Física
 - 1.5. Tiempo de experiencia laboral: 3

5. TABLA DE VALORACIÓN EXPERTA

INDICADORES GENERALES		RANGO DE VALIDACIÓN				
INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
		0 - 2	2,1 - 4	4,1 - 6	6,1 - 8	8,1 - 10
Fundamentación Didáctica Intercultural	La fundamentación didáctica tiene relación con la interculturalidad.					✓
Metodología	Propone una metodología para la práctica de los juegos ancestrales.					✓
Instrumento para rescatar juegos ancestrales	Anexa instrumentos de base para el rescate de juegos los juegos ancestrales.				✓	



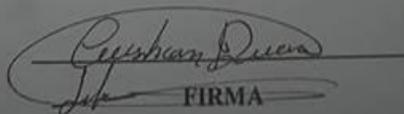
UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA MENCIÓN DOCENCIA INTERCULTURAL

Libres por la Ciencia y el Saber

Tipología de juegos ancestrales	La propuesta contiene o responde a una clasificación de juegos ancestrales.				/	
Denominación del nombre del juego	En la guía se encuentra descrita el nombre de cada juego ancestral.					/
Objetivos didácticos característicos	Los objetivos propenden al rescate y la práctica de los juegos ancestrales.					/
Descripción de los juegos ancestrales	La guía cuenta con una instrucción clara para la práctica de los juegos.					/
Recursos didácticos	La guía detalla recursos para el desarrollo de los juegos propuestos.					/
Duración del juego	Establece parámetros de duración de cada juego.					/
Evaluación del juego	La guía cuenta con un instrumento de evaluación para cada actividad.					/
PROMEDIO DE VALIDACIÓN		9.40				

6. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

Se debe detallar los objetivos para su aplicabilidad.


FIRMA

Riobamba, 23 de noviembre de 2018