

# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO



**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA**  
**MODALIDAD: SEMIPRESENCIAL**

**Informe final del Trabajo de Graduación o Titulación previo a la obtención  
del Título de Licenciada en Ciencias Humanas y de la Educación**

**MENCIÓN: Educación Parvularia**

**TEMA:**

---

**“LOS JUEGOS DE INTERACCIÓN Y SU RELACIÓN CON EL  
DESARROLLO DE LA LENGUA MATERNA KICHWA EN LOS NIÑOS  
Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA ESCUELA DR. VÍCTOR  
MANUEL GARCÉS DE LA COMUNIDAD YATZAPUTZAN  
PARROQUIA PILAHUIN CANTÓN AMBATO.”**

---

**AUTORA:** María Rosario Toalombo Punina

**TUTOR:** Lcdo. Esp. Ángel Rafael Endara Ortega

Ambato - Ecuador

2015

# *APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN*

## **CERTIFICA:**

Yo, Lcdo. Ángel Rafael Endara Ortega, con C.I. 180228434-7 en mi calidad de Tutor del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: **“LOS JUEGOS DE INTERACCIÓN Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO DE LA LENGUA MATERNA KICHWA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA ESCUELA DR. VÍCTOR MANUEL GARCÉS DE LA COMUNIDAD YATZAPUTZAN PARROQUIA PILAHUIN CANTÓN AMBATO”**, desarrollado por la egresada Sra. María Rosario Toalombo Punina, considero que dicho informe investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el Honorable Consejo Directivo.

.....  
Lcdo. Ángel Rafael Endara Ortega  
C.I. 180228434-7

## *AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN*

Dejo constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación de la autora, quien basada en los estudios realizados durante la carrera, investigación científica, revisión documental y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación. Las ideas, opiniones y comentarios vertidos en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autora.

.....  
TOALOMBO PUNINA MARÍA ROSARIO

C.I: 180351735-6

**AUTORA**

## *CESIÓN DE DERECHOS DEL AUTOR*

Cedo los derechos en línea patrimoniales del presente Trabajo Final de Grado o Titulación sobre el tema: “LOS JUEGOS DE INTERACCIÓN Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO DE LA LENGUA MATERNA KICHWA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA ESCUELA DR. VÍCTOR MANUEL GARCÉS DE LA COMUNIDAD YATZAPUTZAN PARROQUIA PILAHUIN CANTÓN AMBATO”, autorizo su reproducción total o parte de ella, siempre que esté dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mis derechos de autora y no sea utilice con fines de lucro.

.....  
TOALOMBO PUNINA MARÍA ROSARIO

C.I: 180351735-6

**AUTORA**

*Al Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias  
Humanas y de la Educación:*

La comisión de estudio y codificación del informe del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: “LOS JUEGOS DE INTERACCIÓN Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO DE LA LENGUA MATERNA KICHWA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA ESCUELA DR. VÍCTOR MANUEL GARCÉS DE LA COMUNIDAD YATZAPUTZAN PARROQUIA PILAHUIN CANTÓN AMBATO”, presentada por la Sra. María Rosario Toalombo Punina egresada de la Carrera de Educación Parvularia promoción: Abril 2013-Septiembre 2014, una vez revisada y calificada la investigación, se **APRUEBA** en razón de que cumple con los principios básicos técnicos, y científicos de investigación y reglamentarios.

Por lo tanto se le autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

**LA COMISIÓN**

---

Lic. Mayra Elizabeth Castillo Mg.  
C.I. 180373770-7  
**MIEMBRO DEL TRIBUNAL**

---

Dra. Mg. Carolina Elizabeth San Lucas  
C.I. 180284098-1  
**MIEMBRO DEL TRIBUNAL**

## *DEDICATORIA*

En primer lugar quiero dedicar este triunfo a Dios por darme la fuerza y el conocimiento, forjándome desde adentro de mi alma este espíritu batallador, para cumplir con este anhelado sueño.

A mi esposo fiel compañero y apoyo permanente ya que sin su comprensión no hubiera podido culminar mis estudios.

A mis queridas hijas, por ser mí soporte para nunca rendirme y por su fe ciega para creer que soy capaz de culminar lo que me propongo.

**María R. Toalombo P.**

## *AGRADECIMIENTO*

Quiero expresar un sincero agradecimiento:

A Dios todo poderoso por ser la luz que iluminó el camino para culminar con el objetivo que me propuse durante mi vida.

A la UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO por instruirme con responsabilidad y esmero hasta convertirme en una excelente profesional.

A todos mis docentes, familiares y a las personas que me ayudaron en la realización de este trabajo investigativo, por ser un pilar fundamental en el cumplimiento de mi meta.

**María R. Toalombo P.**

# ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

Portada .....	i
Aprobación Del Tutor .....	ii
Autoría De La Investigación .....	iii
Cesión De Derechos Del Autor.....	iv
Aprobación Del Tribunal De Grado.....	v
Dedicatoria .....	vi
Agradecimiento .....	vii
Índice General De Contenidos .....	viii
Índice De Gráficos Y Cuadros .....	xi
Índice De Gráficos Y Cuadros .....	xii
Resumen Ejecutivo .....	xiv
Introducción .....	1
<b>CAPÍTULO I</b> .....	<b>3</b>
El Problema .....	3
1.1. Tema.....	3
1.2. Planteamiento Del Problema.....	3
1.2.1. Contextualización.....	3
1.2.2. Análisis Crítico .....	7
1.2.3. Prognosis.....	8
1.2.4. Formulación Del Problema .....	8
1.2.5. Preguntas Directrices .....	8
1.2.6. Delimitación Del Problema.....	9
1.2.6.1. Contenido .....	9
1.2.6.2. Delimitación Espacial .....	9
1.2.6.3. Delimitación Temporal .....	9
1.2.6.4. Unidades De Observación.....	9
1.3. Justificación.....	10
1.4. Objetivos .....	11
1.4.1. Objetivo General .....	11
1.4.2. Objetivos Específicos.....	11



<b>CAPÍTULO II</b> .....	12
Marco Teórico .....	12
2.1. Antecedentes Investigativos.....	12
2.2. Fundamentación Filosófica .....	12
2.2.1. Fundamentación Pedagógica.....	13
2.2.2. Fundamentación Epistemológica .....	13
2.2.3. Fundamentación Axiológica .....	14
2.3 Fundamentación Legal.....	15
2.4. Categorías Fundamentales .....	18
2.4.1. Variable Independiente .....	21
2.4.1.1. Método Activo .....	21
2.4.1.2. Estrategias Metodológicas .....	23
2.4.2. Variable Dependiente.....	31
2.4.2.1. Lengua.....	31
2.4.2.2. Lengua E Identidad .....	32
2.4.2.3. Lengua Materna Kichwa.....	34
<b>CAPÍTULO III</b> .....	38
Metodología .....	38
3.1. Enfoque Investigativo .....	38
3.2. Modalidad De La Investigación .....	38
3.3. Nivel O Tipo De Investigación .....	39
3.4. Población Y Muestra.....	39
3.5. Operacionalización De Variables.....	41
3.6. Técnicas E Instrumentos .....	43
3.7. Plan De Recolección De Información.....	43
3.8. Plan De Procesamiento De La Información.....	45
<b>CAPÍTULO IV</b> .....	46
4.1. Análisis De Los Resultados .....	46
4.1.1. Interpretación De Datos .....	47
4.1.2. Ficha De Observación .....	57
4.2. Verificación De La Hipótesis.....	67
4.2.1 Planteamiento De La Hipótesis.....	67

4.2.2 Señalamiento De Variables .....	67
4.2.3 Descripción De La Población.....	67
4.2.4. Especificación Del Estadístico.....	68
4.2.5. Especificación De Las Zonas De Aceptación Y Rechazo .....	68
4.2.6. Recolección De Datos Y Cálculos Estadístico.....	69
4.2.6.1. Análisis De Variables.....	69
4.3. Decisión .....	71
CAPÍTULO V .....	72
Conclusiones Y Recomendaciones .....	72
CAPÍTULO VI.....	74
Propuesta .....	74
6.1. Datos Informativos.....	74
6.2. Antecedentes De La Propuesta.....	74
6.3. Justificación.....	76
6.4. Objetivos .....	78
6.4.1. Objetivo General .....	78
6.4.2. Objetivos Específicos.....	78
6.5. Análisis De Factibilidad.....	78
6.6. Fundamentación .....	79
6.7. Modelo Operativo .....	90
6.8. Administración De La Propuesta .....	117
6.9. Evaluación De La Propuesta .....	118
1. Bibliografía .....	119
2. Anexos .....	126

## ÍNDICE DE GRÁFICOS Y CUADROS

<b>Gráfico 1.</b> Árbol de problemas.....	6
<b>Gráfico N° 2.</b> Categorías Fundamentales.....	18
<b>Gráfico N° 3.</b> Constelación de ideas - Variable Independiente.....	19
<b>Gráfico N° 4.</b> Constelación de ideas - Variable Dependiente.....	20
<b>Gráfico N° 5:</b> Pregunta N° 1.....	47
<b>Gráfico N° 6:</b> Pregunta N° 2.....	48
<b>Gráfico N° 7:</b> Pregunta No.3.....	49
<b>Gráfico N° 8:</b> Pregunta No. 4.....	50
<b>Gráfico N° 9:</b> Pregunta No. 5.....	51
<b>Gráfico N° 10:</b> Pregunta No. 6.....	52
<b>Gráfico N° 11:</b> Pregunta No. 7.....	53
<b>Gráfico N° 12:</b> Pregunta No. 8.....	54
<b>Gráfico N° 13:</b> Pregunta N°. 9.....	55
<b>Gráfico N° 14:</b> Pregunta N°. 10.....	56
<b>Gráfico N° 15:</b> Pregunta N°. 1.....	57
<b>Gráfico N° 16:</b> Pregunta N°. 2.....	58
<b>Gráfico N° 17:</b> Pregunta N°. 3.....	59
<b>Gráfico N° 18:</b> Pregunta No. 4.....	60
<b>Gráfico N° 19:</b> Pregunta No. 5.....	61
<b>Gráfico N° 20:</b> Pregunta N°. 6.....	62
<b>Gráfico N° 21:</b> Pregunta N°. 7.....	63
<b>Gráfico N° 22:</b> Pregunta N°. 8.....	64
<b>Gráfico N° 23:</b> Pregunta N°. 9.....	65
<b>Gráfico N° 24:</b> Pregunta N°. 10.....	66
<b>Gráfico N° 25.</b> Campana de Gauss.....	68

## ÍNDICE DE GRÁFICOS Y CUADROS

<b>Cuadro N° 1</b> Juegos para estimular las Inteligencias Múltiples.....	29
<b>Cuadro N° 2.</b> Población y Muestra .....	40
<b>Cuadro N° 3.</b> Variable Independiente.....	41
<b>Cuadro N° 4.</b> Variable Dependiente .....	42
<b>Cuadro N° 5.</b> Plan de recolección de Información.....	44
<b>Cuadro N° 6:</b> Pregunta N° 1.....	47
<b>Cuadro N° 7:</b> Pregunta N° 2.....	48
<b>Cuadro N° 8:</b> Pregunta No.3.....	49
<b>Cuadro N° 9:</b> Pregunta No. 4.....	50
<b>Cuadro N° 10:</b> Pregunta No. 5.....	51
<b>Cuadro N° 11:</b> Pregunta No. 6.....	52
<b>Cuadro N° 12:</b> Pregunta No. 7.....	53
<b>Cuadro N° 13:</b> Pregunta No. 8.....	54
<b>Cuadro N° 14:</b> Pregunta N°. 9.....	55
<b>Cuadro N° 15:</b> Pregunta N°. 10.....	56
<b>Cuadro N° 16:</b> Pregunta N°. 1.....	57
<b>Cuadro N° 17:</b> Pregunta N°. 2.....	58
<b>Cuadro N° 18:</b> Pregunta N°. 3.....	59
<b>Cuadro N° 19:</b> Pregunta No. 4.....	60
<b>Cuadro N° 20:</b> Pregunta No. 5.....	61
<b>Cuadro N° 21:</b> Pregunta N°. 6.....	62
<b>Cuadro N° 22:</b> Pregunta N°. 7.....	63
<b>Cuadro N° 23:</b> Pregunta N°. 8.....	64
<b>Cuadro N° 24:</b> Pregunta N°. 9.....	65

<b>Cuadro N° 25:</b> Pregunta N°. 10.....	66
<b>Cuadro N° 26.</b> Frecuencias Observadas.....	69
<b>Cuadro N° 27.</b> Frecuencias Esperadas .....	70
<b>Cuadro N° 28.</b> Chi Cuadrado .....	71
<b>Cuadro N° 29:</b> Modelo operativo .....	90
<b>Cuadro N° 30.</b> Administración de la Propuesta .....	117
<b>Cuadro N°31.</b> Evaluación de la Propuesta .....	118

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA: EDUCACIÓN PARVULARIA**  
**MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

**RESUMEN EJECUTIVO**

**TEMA: “LOS JUEGOS DE INTERACCIÓN Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO DE LA LENGUA MATERNA KICHWA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA ESCUELA DR. VÍCTOR MANUEL GARCÉS DE LA COMUNIDAD YATZAPUTZAN PARROQUIA PILAHUIN CANTÓN AMBATO”**

**AUTORA:** María Rosario Toalombo Punina

**TUTOR:** Lcdo. Esp. Ángel Rafael Endara Ortega

Este trabajo pretende exponer resumidamente la importancia sobre los juegos de interacción y su relación con el desarrollo de la lengua materna kichwa en los niños y niñas de Educación Inicial de la Escuela “Dr. Víctor Manuel Garcés”, por medio de la aplicación de una guía didáctica que permita potenciar el desarrollo del idioma kichwa, para de esta manera mejorar el rendimiento académico de los estudiantes. Por lo tanto, el material didáctico permite trabajar y experimentar dentro y fuera del aula de forma dinámica, práctica e interactiva. Es importante señalar que las guías didácticas identifican principios, criterios y procedimientos que configuran la forma de actuar del docente en relación con la programación, implementación y evaluación del proceso de enseñanza aprendizaje en la lengua materna kichwa. Es así que la responsabilidad educativa involucra a toda la comunidad educativa por medio de la priorización de propósitos, estrategias y actividades con la finalidad de aportar con saberes, experiencias, concesiones y emociones que son las que determinan su accionar en la educación.

**Palabras claves:** Juegos, interacción, lengua materna kichwa, guía didáctica, educación.

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA: EDUCACIÓN PARVULARIA**  
**MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**  
**EXECUTIVE SUMMARY**

**TOPIC: "GAMES OF INTERACTION AND ITS RELATION WITH THE DEVELOPMENT OF MOTHER TONGUE KICHWA IN CHILDREN OF EARLY EDUCATION AT DR. VICTOR MANUEL GARCÉS HIGH SCHOOL OF THE YATZAPUTZAN COMMUNITY PARROQUIA PILAHUIN CANTÓN AMBATO"**

**AUTHOR:** María Rosario Toalombo Punina

**TUTOR:** Lcdo. Esp. Ángel Rafael Endara Ortega

**ABSTRACT**

This job aims to explain briefly the importance of interaction games and its relation to the development of mother tongue Kichwa in children of Early Education at "Dr. Victor Manuel Garcés" by means of the application of a didactic guide that allows advancing the development of the Kichwa language, thus to improve the academic performance of students. Therefore, teaching material allows working and experiencing inside and outside of the classroom in a dynamic, practical and interactive way. It is important to indicate that the didactic guides identify principles, criteria and procedures which configure the way that teacher act in relation with the programming, implementation and evaluation of the teaching-learning process in the Kichwa language. Much so that, educational responsibility involves the whole educational community through prioritization of purposes, strategies and activities in order to contribute with knowledge, experience, awards and emotions which determine its action in education.

**Keywords:** Games, interaction, Kichwa native language, didactic guide, education.

## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación tiene como tema: Los juegos de interacción y su relación con el desarrollo de la lengua materna Kichwa en los niños y niñas de Educación Inicial de la Escuela “Dr. Víctor Manuel Garcés”, consta de seis capítulos detallados de la siguiente manera.

**Capítulo I.-** Este capítulo hace referencia a la importancia de determinar la relación de los juegos de interacción con el desarrollo de la lengua materna Kichwa en los niños y niñas de Educación Inicial de la Escuela Dr. Víctor Manuel Garcés, problema, planteamiento del problema, delimitación del problema, justificación, objetivo general y específicos.

**Capítulo II.-** Se dará a conocer en el marco teórico los aspectos de cada variable iniciando con los antecedentes investigativos, fundamentaciones filosófica, pedagógica, epistemológica, axiológica, ontológica, axiológicas y legal y sobre las categorías fundamentales en las que se desglosan los siguientes contenidos: Juegos de interacción, estrategias metodológicas, método activo en la variable independiente, se da conocer la lengua materna Kichwa, lengua e identidad, lengua en la variable dependiente, la hipótesis y el señalamiento de variables.

**Capítulo III.-** Se desarrolla la metodología, la modalidad de la investigación, los niveles o tipos de investigación, población total 44 docentes niños y niñas, y muestra, la operacionalización de variables, técnicas e instrumentos, plan de recolección de la información y el plan de procesamiento de la información.

**Capítulo IV.-** En el cuarto capítulo se ha desarrollado el análisis e interpretación de los resultados obtenidos, la verificación de la hipótesis y la aplicación del Chi cuadrado para la verificación de la hipótesis.



**Capítulo V.-** Hace referencia a las conclusiones y recomendaciones contribuyendo a la solución del problema.

**Capítulo VI.-** Corresponde a la propuesta de elaborar una Guía de Juegos de Interacción para mejorar el desarrollo de la lengua materna kichwa en los niños y niñas de Educación Inicial de la Escuela Dr. Víctor Manuel Garcés de la Comunidad Yatzaputzán Parroquia Pilahuín Cantón Ambato”, consta de datos informativos, antecedentes de la propuesta, justificación, objetivos, el análisis de factibilidad, fundamentación, metodología, administración y prevención de la evaluación.

Finalmente se encuentran los materiales y referencia bibliográfica y los anexos.

# **CAPÍTULO I**

## **EL PROBLEMA**

### **1.1. TEMA**

**“Los juegos de interacción y su relación con el desarrollo de la lengua materna Kichwa en los niños y niñas de Educación Inicial de la Escuela Dr. Víctor Manuel Garcés de la Comunidad Yatzaputzán Parroquia Pilahuín Cantón Ambato”**

### **1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

#### **1.2.1. Contextualización**

Los países de América Latina cuentan entre su población con un alto número de personas que tienen como lengua materna una lengua indígena. Razón por la cual, los lingüistas se han referido a estas situaciones de lenguas indígenas en contextos de una lengua dominante como diglosia. Albó, (1998) manifiesta que la diglosia se da cuando dentro de un ambiente social bilingüe o plurilingüe, es decir, no hay equidad en el uso de una u otra lengua. Es así que:

Una de ellas, la de mayor prestigio social, es hablada principalmente por los grupos dominantes y la(s) otra(s), por los grupos subalternos. Como consecuencia, hay también situaciones ‘diglósicas’, en que prevalece una u otra lengua, en consonancia con su particular relación con la estructura de poder, dentro de la sociedad global. Se podría decir que uno de los objetivos de la educación bilingüe intercultural es justamente lograr mayores relaciones de equidad entre diversas lenguas y culturas en contextos específicos y nacionales. (Cuento, 2003).

Por tal motivo se concluye que los juegos de interacción en el nivel inicial es un pilar fundamental para que los niños y niñas desarrollen las habilidades de senso

percepción y sensomotor, de manera que el enlace con la lengua materna (kichwa) sea eficaz.

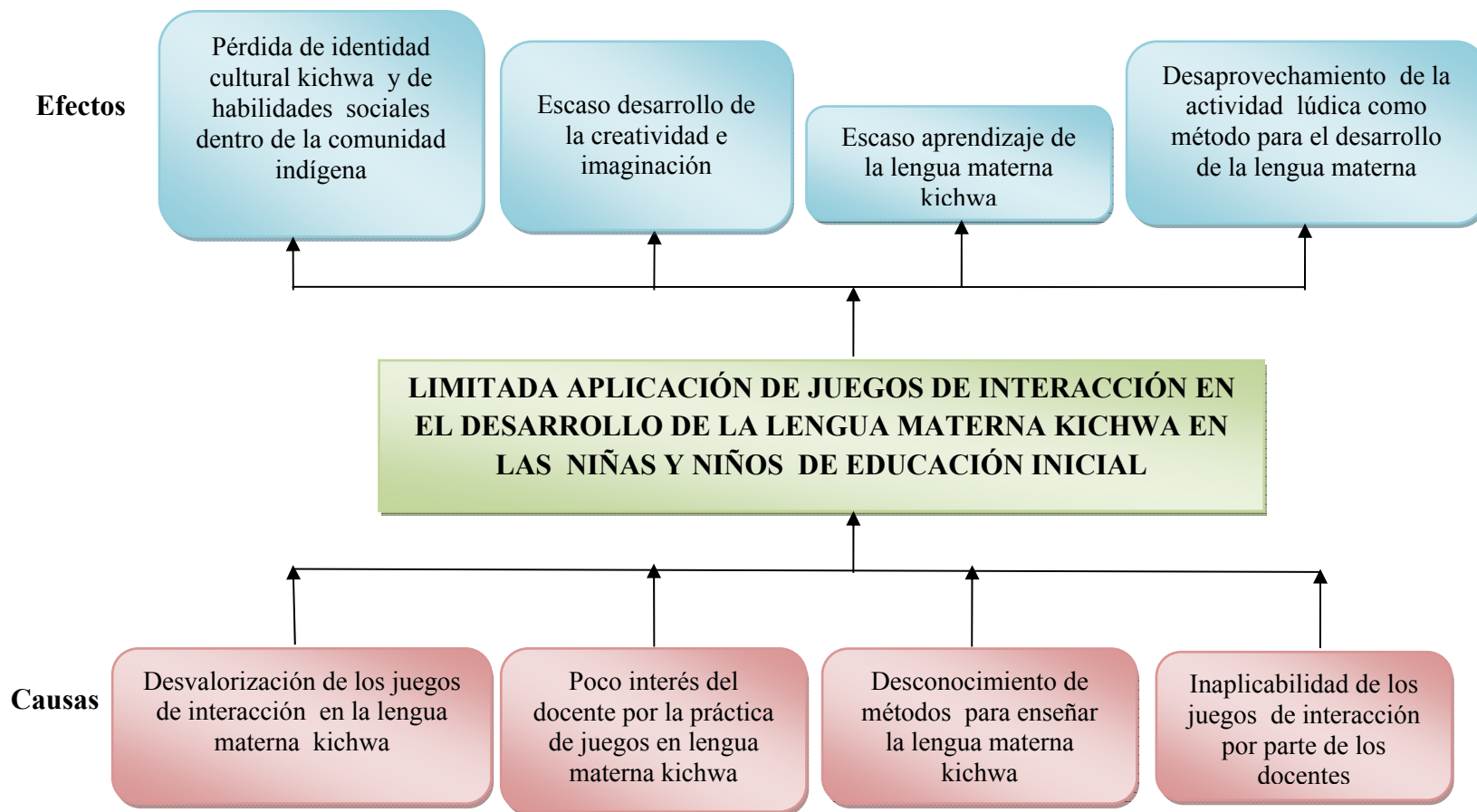
En la provincia Tungurahua, uno de los elementos culturales más resistentes es la lengua, o lo que se llama lengua materna que es el kichwa, conservada y practicada en todo el territorio de Chibuleo, como segunda lengua y de comunicación con los demás grupos sociales es el castellano. Chuquimarca, (2011). Por consiguiente, Kléver Campaña, un profesor, investigador y estudioso del kichwa e inspector de Educación Bilingüe en Tungurahua hace referencia en "El 'kichwañol'" que es la unión de morfemas de ambos idiomas. Por ejemplo, en la expresión "¿el *ka* no sabe?", el morfema "*ka*" se usa para la interrogación.

Esta fórmula ha permitido relacionarse a los kichwa hablantes con el resto de ecuatorianos. Por lo tanto, esa indispensable relación ha supuesto la aparición de palabras híbridas, tomadas del castellano pero adecuadas, a través de los morfemas, al idioma nativo. Sin embargo es importante mencionar que hay palabras en 'kichwañol' que se emplean mucho y que debieran evitarse por la pureza de ambos idiomas. Como por ejemplo, la palabra *trabajashun* (trabajemos), que en kichwa se dice *llankashun*, es comúnmente utilizada en ambos idiomas añade el profesor Chibuleo José Sisa. Tomando como referencia este preámbulo es fundamental añadir que hasta hace una década era normal escribir "quichua", pero los lingüistas indios se percataron de que los niños y niñas se confundían, pues la "*u*" en ese idioma tiene un valor fonético distinto y los infantes leían 'kichwa'. Esta es la razón por la que se optó escribir 'kichwa', con letras que sí son parte del alfabeto indígena. En la medida en que avanzan las investigaciones del idioma surgen problemas no tan simples de resolver y que involucran a la morfología y a la sintaxis (gramática) del idioma.

Cristóbal Caluña, profesor de kichwa en la Unidad Educativa Chibuleo, considera que el "kichwañol" fue necesario para superar la primera fase de la relación con el resto de la sociedad, "pero ya es hora de purificar y estandarizar el kichwa y eso se logrará con la Academia". Publica, (2003)

En la Escuela Bilingüe “Dr. Víctor Manuel Garcés” de la comunidad de Yatzaputzán, Parroquia Pilahuín cantón Ambato, está conformado 65% de la población indígena perteneciente a la nacionalidad kichwa y al pueblo Tomabela, el estudio investigativo permite indicar que los padres de familia dialogan en el idioma kichwa entre adultos, pero a sus hijos no les permiten practicar la lengua materna por tal razón en la actualidad no se aplica la lengua materna kichwa evidenciándose en los niños, niñas y adolescentes. Por otra parte cabe mencionar que existen docentes hispanos hablantes que desconocen métodos de la enseñanza aprendizaje mediante la aplicación de juegos en el idioma kichwa.

## Árbol de problema



**Gráfico 1.** Árbol de problemas

**Fuente:** Árbol de problemas

**Elaborado por:** María Rosario Toalombo Punina

### 1.2.2. ANÁLISIS CRÍTICO

La desvalorización de los juegos de interacción en la lengua materna kichwa en la comunidad Yatzaputzán Parroquia Pilahuín, limita la aplicación de juegos de interacción para el desarrollo de la lengua materna kichwa en las niñas y niños de Educación Inicial debido a esto se produce la pérdida de identidad cultural kichwa y las habilidades sociales dentro de la comunidad indígena.

El poco interés del docente por la práctica de juegos en lengua materna kichwa es otro de los grandes limitantes que impide el desarrollo de la creatividad e imaginación de los niños y niñas. Es muy importante que el docente a través del juego incentive la adquisición de experiencias sensoriales con todos sus sentidos ver, tocar, sentir por para lo cual la actividad infantil debe estar coordinada y articulada con un adecuado clima de aula en el que predominen ambientes de calidez afecto, atención, alegría y cooperación.

Otro influyente negativo es el desconocimiento de métodos para la enseñanza de la lengua materna kichwa ya que en la actualidad la mayoría de docentes los desconocen, motivo por el cual no aplican en el desarrollo de la lengua materna kichwa en las niñas y niños de Educación Inicial, este es un factor que produce el escaso aprendizaje de la lengua materna kichwa en que los niños y niñas, ya que no practican su propio idioma para la comunicación.

Adicionalmente, la inaplicabilidad de los juegos de interacción por parte de los docentes limita en la actualidad la práctica de la lengua materna kichwa y es uno de los elementos que facilita el desaprovechamiento de la actividad lúdica como método para el desarrollo de la lengua materna y desmotiva a los niños y niñas a valorar su propio idioma.

### **1.2.3. PROGNOSIS**

En la comunidad educativa donde se realizó esta investigación, en caso de no ser resuelto el problema de los juegos de interacción y su relación con el desarrollo de la lengua materna en los niños y niñas se dificultará la comunicación, ya que no se podrá desarrollar una interacción comunicativa en donde los estudiantes se conviertan en interlocutores capaces de expresar claramente la lengua materna Kichwa y lograr un diálogo constructivo que permita enfrentar proyectos, crear soluciones a problemas reales y resolver conflictos. Las niñas y niños seguirán desvalorizando la lengua materna kichwa, no podrán expresar sus ideas, sentimientos y conocimientos al entablar una conversación eficiente, contribuyendo a que a futuro se pierda el idioma y con ello la identidad cultural ancestral.

Por consiguiente, si los niños y niñas no valoran ni practican el idioma kichwa a futuro se perderán oportunidades de empleo en la comunidad o en el Estado ya que el gobierno prioriza las comunidades, por tal motivo tendrán que buscar personal de otros lugares o países ya que la educación intercultural Bilingüe involucrará a personal capacitado en la lengua materna kichwa para el servicio de la sociedad.

### **1.2.4. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

¿Cómo se relacionan los juegos de interacción con el desarrollo de la lengua materna Kichwa en los niños y niñas indígenas de educación inicial de la Escuela Dr. Víctor Manuel Garcés de la Comunidad Yatzaputzán Parroquia Pilahuín Cantón Ambato?

### **1.2.5. PREGUNTAS DIRECTRICES**

1. ¿Cuáles son los juegos de interacción aplicados por los docentes en la institución Dr. Víctor Manuel Garcés?

2. ¿Cuáles son los métodos utilizados para el desarrollo de la lengua materna kichwa de los niños y niñas?
3. ¿Cómo lograr que los juegos de interacción desarrollen la lengua materna kichwa en los niños y niñas indígenas en la Escuela Dr. Víctor Manuel Garcés?
4. ¿Existe una alternativa de solución al problema planteado?

## **1.2.6. DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA**

### **1.2.6.1. Contenido**

<b>Campo:</b>	Educativo
<b>Área:</b>	Psicopedagógico
<b>Aspecto:</b>	Los juegos de Interacción - Lengua Materna Kichwa

### **1.2.6.2. Delimitación Espacial**

La presente investigación se realizó la Escuela Dr. Víctor Manuel Garcés, comunidad de Yatzaputzan de la parroquia Pilahuín Cantón Ambato.

### **1.2.6.3. Delimitación Temporal**

La presente investigación se realizó en el periodo académico Abril - Septiembre del 2014

### **1.2.6.4. UNIDADES DE OBSERVACIÓN**

- Autoridades de la Universidad Técnica de Ambato
- Asesor
- Director de la Escuela Dr. Víctor Manuel Garcés
- Docentes
- Niños y niñas



### 1.3. JUSTIFICACIÓN

El **interés** por realizar esta investigación es encontrar la relación directa entre la aplicación de los juegos de interacción y como este factor da resultado en el desarrollo de la lengua materna Kichwa en los niños y niñas. La presente investigación es **factible** porque cuenta con suficiente información bibliográfica y electrónica además se puede mencionar que se cuenta con el respaldo de las autoridades de Educación inicial de la Escuela Dr. Víctor Manuel Garcés y la colaboración de las docentes tomando en cuenta que se dispone del tiempo y los recursos necesarios para llevar a cabo esta investigación. Por tal razón, los **beneficiarios** serán: La institución educativa, los padres de familia, docentes, niños y niñas, por cuanto se empezará a fomentar el valor educativo que consiste en aprender jugando en la lengua materna kichwa.

La utilidad teórica de la investigación consiste en que se desarrollan los conceptos sobre los juegos de interacción con sus diferentes tipos y estrategias de la lengua materna kichwa en los niños y niñas. La investigación tiene una utilidad práctica por cuanto se plantea una alternativa de solución al problema investigado. Es necesario realizar esta investigación sobre la lengua materna ya que servirá para tener una buena interrelación personal entre los moradores, las personas mayores se comunican en lengua materna kichwa. Es **importante** desarrollar la presente investigación porque permitirá optimizar el nivel de la comunicación empezado desde los niños y niñas que dificultan la comunicación por lo que hablan español. Su índice de **impacto** radica en que se aspira implementar actividades que fomenten el aprendizaje significativo de la lengua materna Kichwa desde edades tempranas. Esta investigación es **original** de la investigadora porque se pretende ayudar a los docentes, padres de familia, niños y niñas, con recursos fáciles de aplicar para que puedan desenvolverse de mejor manera dentro del ámbito social en el que se desenvuelven.

## **1.4. OBJETIVOS**

### **1.4.1. Objetivo General**

Determinar la relación de los juegos de interacción con el desarrollo de la lengua materna Kichwa en los niños (as) de Educación Inicial de la Escuela Dr. Víctor Manuel Garcés de la Comunidad Yatzaputzán Parroquia Pilahuín Cantón Ambato.

### **1.4.2. Objetivos Específicos**

1. Identificar los juegos de interacción aplicados por los docentes en la Escuela Dr. Víctor Manuel Garcés.
2. Determinar los juegos de interacción que desarrollan de la lengua materna kichwa de los niños y niñas indígenas.
3. Proponer una alternativa de solución al problema planteado de la lengua materna kichwa en los niños y niñas indígenas de la Escuela Dr. Víctor Manuel Garcés.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS**

Una vez revisado en los trabajos de investigación de la Universidad Técnica de Ambato de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación se ha determinado que no existe ningún otro tipo de investigación sobre el tema tratado por lo tanto se considera una investigación de tipo inédita.

Existen variadas fuentes bibliográficas tanto locales, nacionales y extranjeras, en donde se explican las diferentes temáticas que se van a tratar en este trabajo de investigación, transformador, único con carácter práctico, útil, eficiente de gran valor para los niños y niñas de la institución en la que se está realizando el proyecto.

#### **2.2. FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA**

La filosofía representa los conocimientos del hombre acerca del mundo en general e intenta señalar el camino de obtención de nuevos conocimientos.

“La auténtica filosofía es la fuente del saber sobre lo que es bueno y justo, tanto en la vida privada como en la pública”. (Platón 1988).

En el proceso educativo el conocimiento de lo que es bueno y justo para la formación de los estudiantes se fundamenta en el currículum de cada nivel de educación; por lo tanto se lo debe aplicar con sentido crítico en la práctica diaria.

### **2.2.1. FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA**

La educación es la única manera de salir de la ignorancia, por lo que es necesario considerar las mejores técnicas y métodos que proporciona la pedagogía en la enseñanza.

Educar es forjar individuos, capaces de una autonomía intelectual y moral y que respeten esa autonomía del prójimo, en virtud precisamente de la regla de la reciprocidad.” (Piaget, 1947). Partiendo desde este punto de vista se considera que, la educación, permitirá en los estudiantes desarrollar niveles de realización personal, haciendo que se desempeñen de manera creativa, crítica y propositiva, como responsables autónomos y proactivos; para que su rendimiento académico sea satisfactorio permitiendo la creación de un ambiente agradable en su entorno.

### **2.2.2. FUNDAMENTACIÓN EPISTEMOLÓGICA**

El proceso educativo se desarrolla con efectividad gracias al aporte de varios autores, pues de las experiencias y descubrimientos que revelan sus investigaciones, es posible la formación integral del ser humano. Por tal razón, la educación tiene por fin el desarrollo en el hombre de toda la perfección que su naturaleza lleva consigo, entonces el fin último del hombre será alcanzar la perfección, pues cada día se aprende algo diferente que permite el descubriendo de un nuevo conocimiento. De ahí que Platón, (427-347 A. C.), expresa que el conocimiento era la posesión inherente de la verdad, una comprensión de la realidad sin haber aprendido de ella por medio de la experiencia sensorial” (Tarcy, 2000, pp.12-110).

El aprendizaje está considerado como un proceso continuo que se vuelve significativo cuando el individuo modifica su conducta y refleja actitudes positivas basadas en la experiencia.

### **2.2.3. FUNDAMENTACIÓN AXIOLÓGICA**

La práctica de valores en una persona refleja la calidad humana, por lo que se evidencian en el actuar de los individuos y se lo aplican en el contexto social en el que se desarrollan. Por lo tanto constituyen un aspecto importante en las relaciones interpersonales, favoreciendo el “Buen Vivir”. Los valores son considerados como la carta de presentación que muestra un individuo a la sociedad. De modo que entre los valores que se practican con frecuencia se mencionan los siguientes: La responsabilidad, el respeto, la amistad, el compañerismo, el civismo, el orden, entre otros.

“El desarrollo integral de la personalidad del educando como producto de su actividad y comunicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en una interacción dialéctica de lo biológico y lo social”. (Vygotsky, 1988). En consecuencia, la enseñanza y los valores están considerados como un eje transversal en todas las áreas del conocimiento, por lo que se debe observar con especial atención la buena práctica de los mismos.

### **2.2.4. FUNDAMENTACIÓN ONTOLÓGICA**

La sabiduría -explica Sócrates- es la única moneda de buena ley, y por ella es preciso cambiar todas las demás cosas. Con ella se compra todo y se tiene todo: fortaleza, templanza, justicia; en una palabra, la virtud no es verdadera sino con la sabiduría, independientemente de los placeres, de las tristezas, de los temores y de todas las demás pasiones. Mientras que, sin la sabiduría, todas las demás virtudes, que resultan de la transacción de unas pasiones con otras, no son más que sombras de virtud; virtud esclava del vicio, que nada tiene de verdadero ni de sano... (Platón, “Fedón”).

La sabiduría del hombre permite elevar su conocimiento sobre la realidad de las cosas que le rodean, pues sirve de herramienta para desarrollar el carácter, la voluntad y el deseo de superación que todo ser humano posee de manera intrínseca.

## **2.3 FUNDAMENTACIÓN LEGAL**

El presente trabajo investigativo se fundamenta en el siguiente marco legal.

### **CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR**

#### **Capítulo Cuarto**

#### **Derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades**

##### **Art.57 N°14**

“**Art. 57.-** Se reconoce y garantizará a las comunas, comunidades, pueblos y nacionalidades indígenas, de conformidad con la Constitución y con los pactos, convenios, declaraciones y demás instrumentos internacionales de derechos humanos, los siguientes derechos colectivos:

**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. Se garantizará una carrera docente digna. La administración de este sistema será colectiva y participativa, con alternancia temporal y espacial, basada en veeduría comunitaria y rendición de cuentas”. (Constitución de la República del Ecuador, 2008).

### **CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR**

#### **Sección cuarta**

#### **Cultura y ciencia**

##### **Art.21**

“**Art. 21.-** Las personas tienen derecho a construir y mantener su propia identidad cultural, a decidir sobre su pertenencia a una o varias comunidades culturales y a expresar dichas elecciones; a la libertad estética; a conocer la memoria histórica de sus culturas y a acceder a su patrimonio cultural; a difundir sus propias expresiones

culturales y tener acceso a expresiones culturales diversas.” (Constitución de la República del Ecuador, 2008).

El Estado garantiza a través de la Constitución Política del Ecuador, aprobada en el año 2008, el derecho a la educación intercultural bilingüe, conforme los estándares de calidad con un sentido de identidad y pertenencia.

## **LA LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL BILINGÜE**

### **Capítulo II**

#### **De los principios del sistema de educación intercultural bilingüe**

##### **Art. 3 Literal a**

“**Art. 3.** El Sistema de Educación Intercultural Bilingüe se sustenta en los siguientes principios:

- a)** El derecho de los Pueblos y Nacionalidades Indígenas a educarse en su propia lengua, desarrollar su cultura y a relacionarse con los demás pueblos del mundo”. (Ley Orgánica de Educación Intercultural Bilingüe.2008).

### **Título Segundo**

#### **De las políticas educativas públicas del estado**

##### **Art.7 Literales a, b, c, d, e.**

**Art. 7.** Las Políticas Educativas Públicas Estatales son:

- a)** Garantizar el desarrollo del Sistema Educación Intercultural Bilingüe con la participación activa de los pueblos y las nacionalidades indígenas, como un deber primordial del Estado.
- b)** Estimular y fortalecer el desarrollo de las lenguas de las nacionalidades indígenas del país como lenguas principales de la educación y el castellano como lengua relación intercultural.

c) Garantizar a los pueblos y nacionalidades la administración del Sistema de Educación Intercultural Bilingüe de acuerdo con su representatividad.

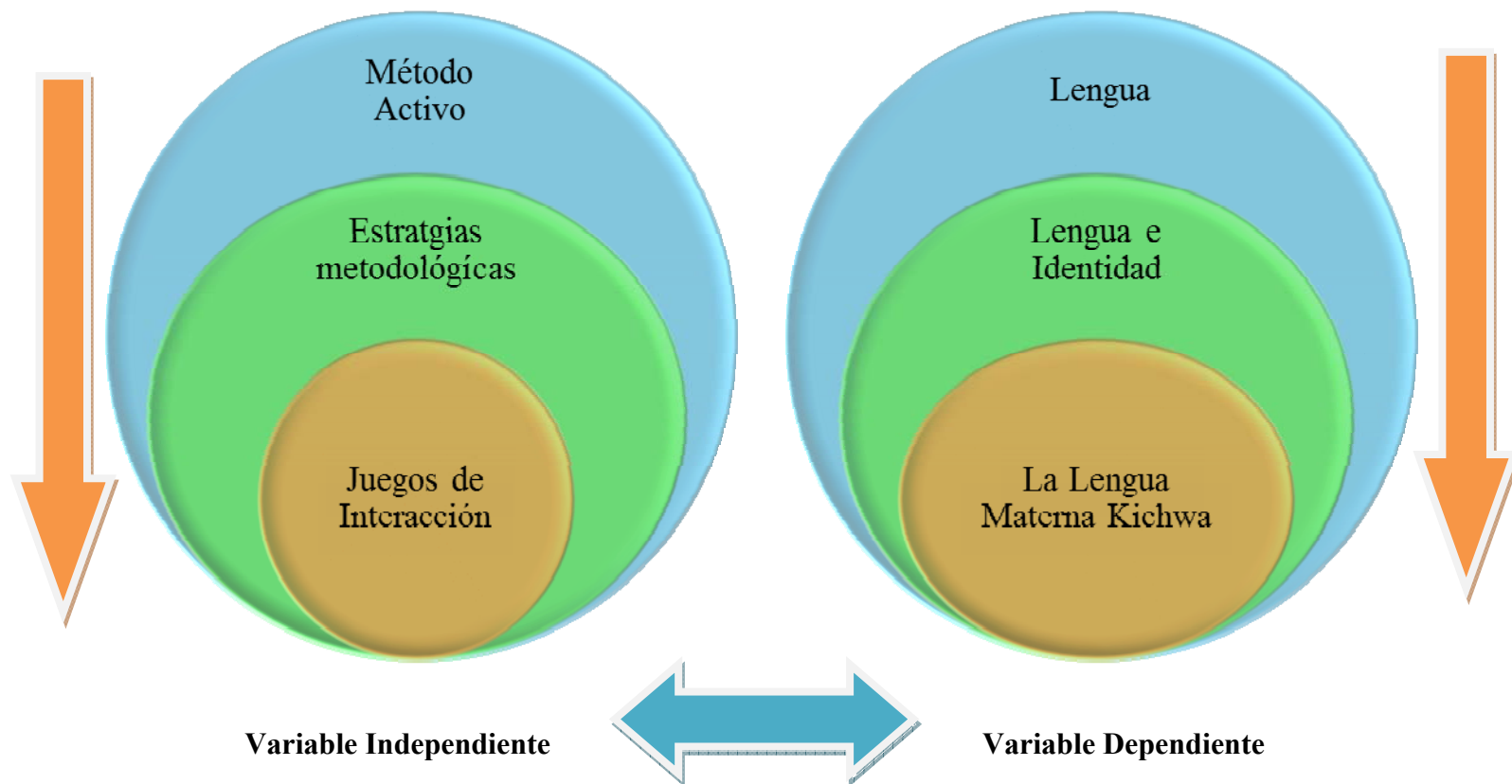
d) Desarrollar un programa de rescate y ciencia y sabiduría indígena, de acuerdo con la teoría integrada de la ciencia y la cosmovisión que los caracteriza.

e) Garantizar la calidad de la Educación Intercultural Bilingüe con la provisión de recursos económicos, técnicos, tecnológicos y materiales para el desarrollo óptimo del Sistema de Educación Intercultural Bilingüe”. (Ley Orgánica de Educación Intercultural Bilingüe, 2008)

El Ministerio de educación en cumplimiento de sus objetivos institucionales apoya la educación intercultural bilingüe; para lo cual ha expedido la normativa legal vigente que permite a las autoridades y docentes desarrollar un modelo educativo incluyente.

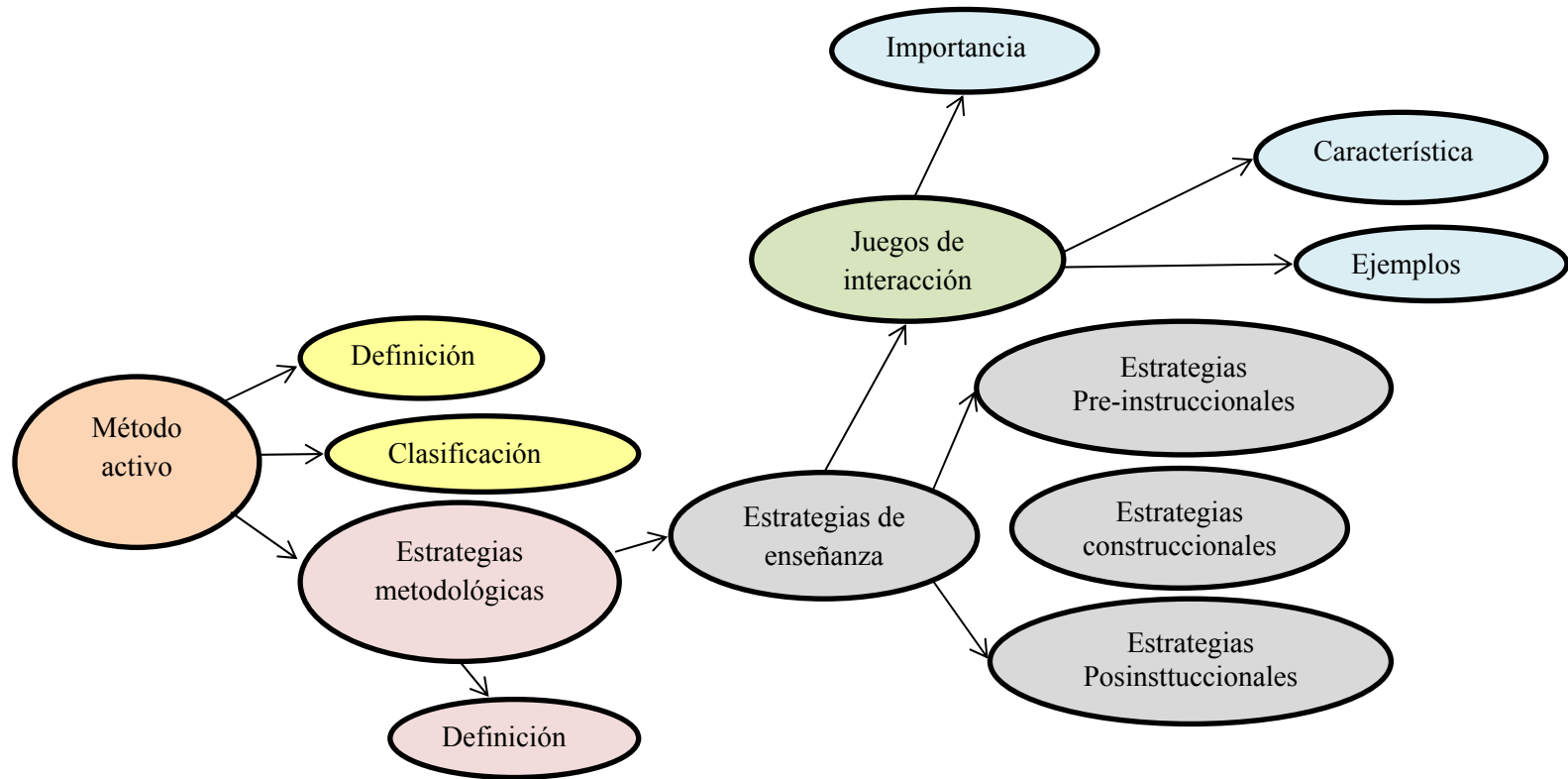


## 2.4. CATEGORÍAS FUNDAMENTALES



**Gráfico N° 2.** Categorías Fundamentales  
**Elaborado por:** María Rosario Toalombo Punina  
**Fuente:** Categorías Fundamentales

### CONSTELACIÓN DE IDEAS VARIABLE INDEPENDIENTE

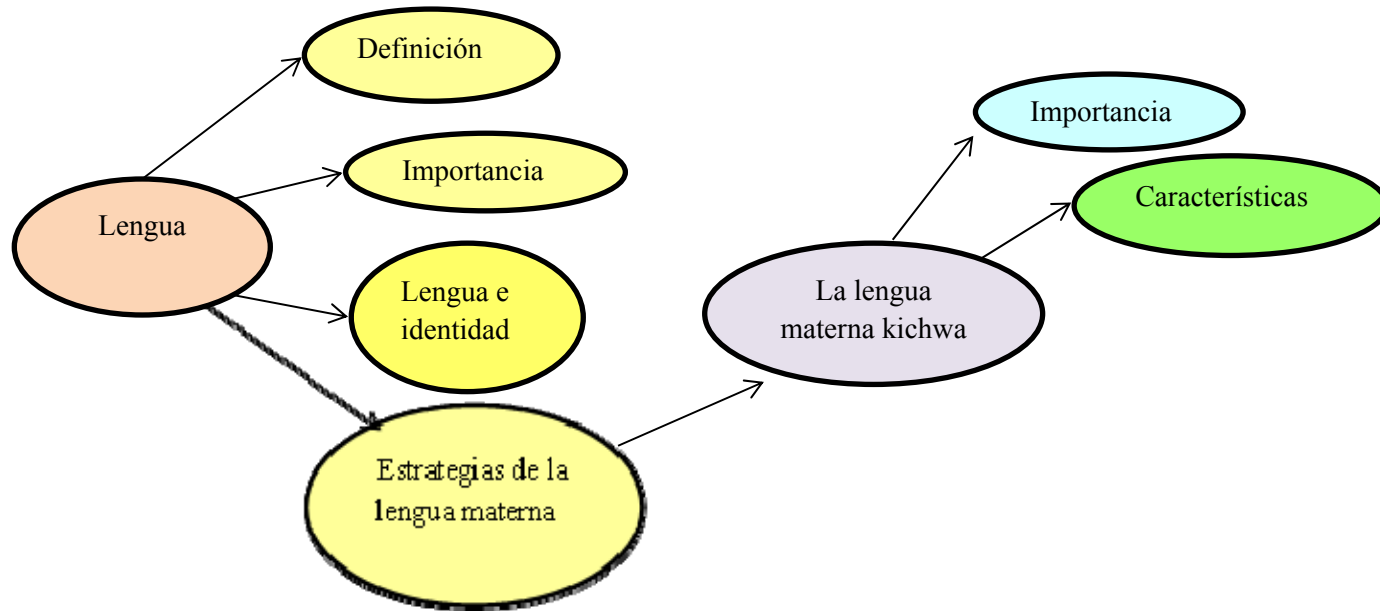


**Gráfico N° 3.** Constelación de ideas - Variable Independiente

**Elaborado por:** María Rosario Toalombo Punina

**Fuente:** Constelación de ideas - Variable Independiente

## CONSTELACIÓN DE IDEAS VARIABLE DEPENDIENTE



**Gráfico N° 4.** Constelación de ideas - Variable Dependiente

**Elaborado por:** María Rosario Toalombo Punina

**Fuente:** Constelación de ideas - Variable Dependiente

## **2.4.1. VARIABLE INDEPENDIENTE**

### **2.4.1.1. MÉTODO ACTIVO**

#### **DEFINICIÓN**

Es aquel que pretende alcanzar el desarrollo de las capacidades del pensamiento crítico y del pensamiento creativo.

#### **El Método Activo de Piaget**

La metodología activa constituye una de las principales aportaciones didácticas al proceso de enseñanza aprendizaje, no solo porque permite al docente el asumir su tarea de manera más efectiva, sino que también permite a los alumnos el logro de aprendizajes significativos, y le ayude a ser partícipes en todo el proceso de enseñanza aprendizaje. Parte de los intereses del alumno y sirve para la vida. Aunque en aquella época se dejaba sentir la necesidad de una escuela que prepara para la vida y más entroncada con la realidad, se trataba sobre todo de ideas prácticas, pero que tenían un escaso fundamento teórico. En especial, la teoría de Piaget, viene a proporcionar ese fundamento teórico, al explicar cómo se forman los conocimientos y el significado psicológico de muchas de las prácticas que estaba proponiendo la escuela activa. (Buenas Tareas.com, 2011)

Es una educación que tiende a preparar para la vida no consiste en reemplazar los esfuerzos espontáneos por las tareas obligadas, por tal motivo los métodos activos tienden a una autodisciplina y el esfuerzo voluntario. Sin embargo, la práctica de estos métodos no ha realizado grandes progresos, porque resultan más difíciles de emplear que los receptivos corrientes. La aplicación del método activo, en la enseñanza puede provocar grandes resultados, despertando el interés del estudiante; por lo que es recomendable utilizarlo; pues éste permitirá desarrollar el sentido crítico propositivo en los estudiantes.

“Método de enseñanza es la principal vía que toman el maestro y el alumno para lograr los objetivos fijados en el plan de enseñanza, para impartir o asimilar el contenido de ese plan”. Lothar, K. (2001).

En la práctica educativa se debe agotar todos los esfuerzos para que los estudiantes logren aprender los contenidos programáticos que le corresponden según el nivel de educación en el que se encuentren matriculados; por lo que el docente deberá emplear los métodos y técnicas más apropiados; desarrollando de esta manera las habilidades de los estudiantes para mejorar su desempeño académico.

Las técnicas activas promueven el desarrollo de destrezas con criterio de desempeño, facilitando en el estudiante una comprensión clara y sencilla de conceptos.

## **CLASIFICACIÓN DEL METODO ACTIVO**

### **1. Método de la discusión**

Consiste en orientar a la clase para que ella realice, en forma de cooperación intelectual, el estudio de una unidad o de un tema. Hace hincapié en la comprensión, la crítica y la cooperación. Se desenvuelve a base de un coordinador, un secretario y los demás componentes de la clase.

### **2. Método del panel**

Consiste en la reunión de varias personas especialistas o bien informadas acerca de determinado asunto y que van a exponer sus ideas delante de un auditorio patrocinando punto de vista divergentes, pero sin actitud polémica. El panel consta de un coordinador, los componentes del panel y el auditorio.

### **3. Método de asamblea**

Consiste en hacer que los alumnos estudien un tema y los discutan en clase, como si ésta fuese cuerpo colegiado gubernamental. Este método es más aplicable en el

estudio de temas controvertidos o que pueden provocar diferentes interpretaciones.  
Escobar. I. W. (27 de 04 de 2008).

#### **2.4.1.2. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS**

**DEFINICIÓN.-** Son aquellas que permiten la determinación de metas y objetivos básicos de largo plazo, la adopción de los cursos de acción y la asignación de recursos necesarios para lograr dichas metas. Ronda, P. (2008). Esto induce a que las estrategias señalan el camino a seguir para cumplir con los objetivos educativos planteados, por ello es importante adoptarlas desde un inicio, pues solo así se logrará dar solución a los diferentes problemas que se puedan presentar durante el proceso educativo.

Las estrategias metodológicas buscan organizar el quehacer educativo, haciendo que se genere un aprendizaje significativo en los educando. Es por ello que son consideradas como una de las herramientas más importantes en el inter aprendizaje. Por tal motivo, (Lizcano, 2001, p.17), señala que la aplicación de las estrategias dentro del campo educativo ha revolucionado la forma de trabajo en el aula porque posibilita el desarrollo de una serie de acciones que buscan un adecuado inter-aprendizaje en los estudiantes, garantizando el éxito del proceso educativo.

#### **ESTRATEGÍAS DE ENSEÑANZA**

Las estrategias de enseñanza se refieren al diseño, programación y elaboración de contenidos por vía oral o escrita, por medio de su aplicación la activación de los conocimientos previos permite generar expectativas, orientar el aprendizaje y mantener la atención de los estudiantes facilitando el aprendizaje significativo. Su adecuada utilización permite que el estudiante oriente las actividades de monitoreo y

autoevaluación, al mismo tiempo que elabora una visión global y contextual con la comprensión de información relevante.

Uno de los factores que ha motivado el aprendizaje de lenguas extranjeras específicamente del idioma inglés son las estrategias de enseñanza que los docentes aplican en el proceso enseñanza aprendizaje, Es así que la principal función es formar una conciencia acerca del desarrollo evolutivo de cada estudiante. En consecuencia, la labor del docente es enseñar con materiales que despierten el interés y la motivación del estudiante, de tal forma que facilite el aprendizaje de una lengua extranjera y optimice la construcción del conocimiento y el desarrollo cognitivo de tal manera que sea capaz de desarrollar pensamientos e ideas en esa lengua. El proceso de pensamiento es un indicador de desarrollo que permite a los estudiantes completar tareas de manera independiente a medida que alcanzan su nivel potencial de desarrollo. Por tanto, el docente debería ser estratégico en su enseñanza y en su acción docente dirigida ya que su misión deberá estar encaminada a influir en los procesos de aprendizaje de los estudiantes. Es así que para (Paris, 1988, pp.313-316), una estrategia debe cumplir con los siguientes requisitos:

- Ser funcional y significativa
- Tener conexión con las percepciones del estudiante sobre el contexto de la tarea
- Generar confianza y creencias de auto eficiencia
- Ser directa, informativa y explicativa
- Los materiales de instrucción deben ser claros, bien elaborados y agradables

Para resumir las estrategias de enseñanza permiten que los estudiantes ser capaces de actuar de manera intencionada para alcanzar los objetivos planteados en el aprendizaje teniendo en cuenta las características de la tarea, las exigencias del entorno, las propias limitaciones y recursos personales. Por lo tanto, Ruiz, M. R., & García, E. G. M. (2005) manifiesta que enseñar a pensar es emplear de manera estratégica capacidades cognitivas, técnicas y procedimientos de estudio, adaptándolos a la situación de aprendizaje concreta.

## **CLASIFICACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA**

Las estrategias de enseñanza toman en cuenta los siguientes aspectos:

### **1.- La actividad del docente y del estudiante**

**Estrategias de acción directa del docente.-** Permiten que el docente transmita a los estudiantes sus conocimientos acerca del tema que va a desarrollar utilizando para esto la exposición y de la enseñanza por elaboración (conversación, enseñanza por preguntas).

**Estrategias de acción indirecta del docente.-** Se centran en el descubrimiento del aprendizaje por medio de situaciones que originen el descubrimiento y la construcción de los contenidos por parte del estudiante. Aquí el docente actúa como mediador entre el conocimiento y el estudiante de manera orienta a la adquisición de un aprendizaje significativo.

### **2.- El momento de uso y presentación**

**Estrategias preinstruccionales.-** Son aquellas que preparan al estudiante en relación a qué y cómo va a aprender tomando como referencia sus conocimientos previos para la adquisición de un nuevo aprendizaje. Algunas de estas estrategias están direccionadas a los objetivos que son los encargados de generar expectativas en el estudiante y el organizador previo que brinda la información introductoria y contextual.

**Estrategias constructivas.-** Sirven de apoyo a los contenidos curriculares durante el proceso enseñanza aprendizaje. Es decir mantienen la atención y la motivación estudiantil a través de la detección de la información principal, conceptualización de los contenidos, delimitación de la organización, estructura e interrelaciones entre dichos contenidos. Aquí se pueden incluir estrategias como: fotografías, esquemas, pictogramas, objetos entre otras



**Estrategias posinstruccionales.-** Facilitan una visión sintética, integradora e incluso crítica del material por parte del estudiante, ya que se presentan después del contenido a desarrollarse, permitiendo al estudiante valorar su propio aprendizaje. Algunas de estas estrategias más reconocidas son: resúmenes finales, preguntas, etc. que benefician a la práctica, retención y obtención de información principal en un determinado contexto.

### 2.4.1.3. JUEGOS DE INTERACCIÓN

De acuerdo a Carlos, G. J. (s.f.), se hace referencia a la manera en que un jugador percibe a sus compañeros de juego y establece las siguientes interacciones:

- **Juegos de interacción individual.** El jugador no se relaciona y ni se compara con nadie.
- **Juegos de oposición.** El jugador solo tiene oponentes. En la partida no puede buscar la alianza de otro jugador en ningún momento.
- **Juegos de cooperación - oposición.** El jugador tiene compañeros (los mismo a lo largo de la partida o va cambiando) se opone a otro grupo de jugadores.
- **Juegos de cooperación.** El jugador solo tiene compañeros, y con ellos, debe ser capaz de superar el reto que supone el juego.

Los juegos de interacción permiten integrar al grupo al individuo, para mejor la forma de aprendizaje utilizada como estrategia metodológica en la educación, es una de las mejores formas para lograr que los niños y niñas se diviertan aprendiendo, en la actualidad muchas instituciones educativas aplican los juegos interactivos en la enseñanza logrando excelentes resultados.

## **IMPORTANCIA DE JUEGO DE INTERACCIÓN**

La perspectiva constructivista nos lleva a considerar las interacciones que establecen entre alumnos como potenciales suertes de aprendizaje. El compañero de juego adopta desde este planteamiento, ese papel de mediador entre el alumno y los contenidos de aprendizaje que tradicionalmente se ha atribuido a profesor. Omecaña, R. (2005). Algunos estudios avalan esta idea. Johnson, C. (1990) realizó una revisión de distintas investigaciones, de las que concluyó que la relación entre alumno en el contexto educativo resulta de gran importancia para adquisición de competencias sociales, el control de impulsos agresivas, la relativización de los puntos de vista superando el egocentrismo, el incremento de aspiraciones en el rendimiento escolar.

Es importante el juego para tener control de presiones provocadoras, para el desarrollo social, utilizando los diferentes métodos aplicables en la educación de los pueblos. Por lo que urge fortalecer los procesos educativos, mediante la aplicación de estrategias metodológicas que permitan despertar en los niños y niñas, el interés por aprender, explotando al máximo su iniciativa y creatividad a través de jugos. De manera que:

Soto, C. (2008) afirma:

Un juego es una situación que involucra a dos o más agentes decisores (llamados jugadores), donde cada jugador se enfrenta a una elección entre al menos dos opciones de comportamiento, cada jugador se esfuerza por maximizar la utilidad (es decir, lograr la mayor rentabilidad posible), y la ganancia obtenida por un jugador dado depende no sólo de la opción que él o ella elige, sino también de la opción u opciones seleccionadas por el otro u otros jugadores. En casi todos los juegos, algunos o todos los jugadores involucrados tienen, total o parcialmente, intereses opuestos, lo que hace que el comportamiento de los jugadores tienda a ser proactivo y estratégico.

El juego está presente en la naturaleza de un niño y/o niña por lo que se lo debe considerar como una estrategia para el aprendizaje significativo, generando de esta manera reacciones propositivas y desarrollo de competencias desde tempranas edades.

## **CARACTERÍSTICAS DE JUEGOS DE INTERACCIÓN**

Los juegos interactivos se realizan a través del movimiento y presentan algunas características, entre las que se destacan las siguientes:

- La utilización de la música sirve de apoyo; sin embargo no es esencial.
- La interacción permite desarrollar la flexibilidad y la movilidad de los niños (as).
- En la práctica educativa los juegos interactivos no se basan en un resultado final (ganador), sin embargo permiten dinamizar la enseñanza de los más pequeños.

## **EJEMPLOS DE JUEGOS DE INTERACCIÓN**

A continuación se presentan algunos ejemplos de juegos interactivos tomados del Libro Juegos para estimular las inteligencias Múltiples de (Antúnez, 2004, p.29) los cuales se ilustran en el siguiente cuadro:

## JUEGOS PARA ESTIMULAR LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

<b>Etapa</b>	<b>Visión de Selman</b>	<b>Visión de Piaget</b>	<b>Juegos estimuladores</b>
<b>4 a 6 años</b>	Son egocéntricos y se consideran el centro de su mundo	Al juzgar un acto como acertado o equivocado los niños confirman que todos los perciben de esa misma manera	Percepción corporal  Caretas, tipos humanos, muñeco Articulado montaje de cuerpo humano.
<b>6 a 8 años</b>	Perciben que otras personas pueden ver de modo distinto una situación	Están a favor de castigo severos. Sienten que la sanción definen cuan equivocado esta un acto	Autoconocimiento  Medallas cuestionarios , señales de transito
<b>8 a 10 años</b>	Saben que hay personas que piensan de otra manera y que a su vez saben que ellas tienen sus propias ideas independientes	Confunden la ley física con la ley moral y conforman que los accidentes físicos o los acontecimientos desgraciados constituyen un castigo divino o sobre natural	Administración de emociones, ética, empatía y comunicación interpersonal  Estudios de casos quien cuneta un cuento elección autógrafos.
<b>10 a 12 años</b>		Se puede poder en un lugar el prójimo, reconocen que las normas están hechas por personas y pueden ser modificadas por ellas	Cualquier juego, incluso los ya efectuados ahora con enfoques específicos
<b>Desde adolescencia en adelante</b>	Aceptan y comprenden que existen valores en conflicto	Valoran la propia opinión y la capacidad de juicio de otras personas	Cualquier juego

**Cuadro N°. 1** Juegos para estimular las Inteligencias Múltiples

**Fuente:** Juegos para estimular las Inteligencias Múltiples

**Elaborado por:** María Rosario Toalombo

Los juegos interactivos, ayudan a desarrollar las inteligencias múltiples de los niños y niñas, por lo que es preciso que los docentes apliquen ésta técnica para que puedan aprovechar los beneficios que ofrecen en la educación, se recomienda también los juegos de interacción como estos:

**Título: “Las marionetas”**

**Nº de participantes:** Todo el grupo y se dividen en parejas

**Edad:** Entre 5 y 6 años

**Espacio físico:** La sala de clase.

**Objetivo:** Interactuar con sus compañeros

**Descripción:** Se les explicará que uno de los dos va a ser un muñeco de trapo y que se tiene que acostar, mientras que su compañero irá, mientras su compañero irá levantando a su marioneta de la manera que él quiera, hasta lograr levantarlo, después le dará ordenes que la marioneta deberá hacer.

**Título: “El dado loco.”**

**Número de participantes:** 20 párvulos

**Edad:** A partir de 6 años

**Espacio físico:** Patio libre de obstáculos

**Materiales:** Tizas de colores, cajas grandes forradas de colores (cada una con un color distinto)

**Objetivos:** Que se logren reconocer, los colores, controlar el espacio exterior, valoricen la colaboración y ayuda de los participantes, que conforman un equipo, y la habilidad de correr.

**Descripción:** Se marca en el espacio físico cuatro cuadrados en los extremos de éste y un cuadrado central. La educadora forma cinco grupos de igual cantidad de niños y niñas, los cuales tienen un color y un refugio al que deben correr. Todos los niños y niñas deben estar en el cuadrado central atentos a la caída del dado. La educadora

arroja el dado y según el color que quede el dado, los niños y niñas corren a su refugio; quedando en el centro los del color del dado, quienes serán los encargados de arrojar el dado la siguiente vez. Se suman puntos al equipo que llega primero.

Variantes: Lo importante es que lo realicen varias veces para el desarrollo de la polivalencia motriz.

## **2.4.2. VARIABLE DEPENDIENTE**

### **2.4.2.1. LENGUA**

**DEFINICIÓN:** La palabra lengua se la define como un sistema de signos fónicos o gráficos con el que se comunican los miembros de una comunidad humana. (Diccionario de Español, 1996).

De acuerdo a la concepción del término lengua se entiende que es el medio que utilizan las personas para comunicarse entre sí, para ello el individuo asimila la lengua materna que es la que lo acompaña a lo largo de su vida.

### **IMPORTANCIA DE LA LENGUA**

Según lo establecido Art.16 Numeral 1. Art. 16.- Todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho a una comunicación libre, intercultural, incluyente, diversa y participativa, en todos los ámbitos de la interacción social, por cualquier medio y forma, en su propia lengua y con sus propios símbolos. (Constitución de la República del Ecuador, 2008). Por consiguiente, la Constitución del Ecuador garantiza a las personas, la comunicación en su propia lengua, existe diversidad de lenguas ancestrales que permiten la comunicación entre los pueblos, no se puede determinar con certeza la cantidad de lenguas que hay. Sin embargo es loable el respeto que se mantiene hacia las diferentes etnias culturales en su idioma, cultura y tradiciones.

#### **2.4.2.2. LENGUA E IDENTIDAD**

“Los pueblos quichua hablantes se ubican en las provincias del callejón interandino y en la mayoría del oriente: Imbabura, Pichincha, Bolívar, Cotopaxi, Tungurahua, Chimborazo, Cañar, Azuay, Loja, Napo, Sucumbíos, Orellana, Pastaza y Zamora Chinchipe. Mejeant, L. (2001).

En el Ecuador y en la provincia de Tungurahua existen pueblos indígenas que hablan el idioma kichwa, viven sus tradiciones y costumbres, manteniendo su identidad. La identidad se relaciona estrechamente con la lengua materna, pues cada uno nace con características propias, en una familia que se identifica por un nombre, pero a la vez en una cultura diferente, sin embargo existen intereses comunes como la educación que es lo que une a las personas en un ambiente social y geográfico, todos como parte de una sociedad en desarrollo que espera de sus hijos decisiones que le permitan crecer y progresar.

Así como los individuos, también los pueblos tienen nombre e identidad. La identidad es el alma de una sociedad, es su riqueza y su característica. Gracias a la identidad los pueblos se diferencian unos de otros y afirman su derecho a existir de manera distinta. Cuando la identidad de un pueblo se ve amenazada, tiende a desaparecer. Para fortalecer la identidad de los pueblos y de las personas es necesario, re-descubrir y valorizar sus características y su riqueza cultural, así como también analizar lo que provocó la crisis, todo esto con el afán de defender su identidad y hacer prevalecer sus derechos. El presente hace un llamado a los docentes a contribuir con sus esfuerzos, desde la práctica educativa en todos los niveles de educación; a ellos se suman también las autoridades seccionales y nacionales, organismos de cooperación para el desarrollo, dirigentes de organizaciones campesinas, indígenas y gremiales, para valorar la cultura ancestral recibida por herencia de nuestros antepasados, tomando en cuenta que es preciso concientizar en los niños y niñas la identidad cultural de los pueblos y nacionalidades indígenas del Ecuador.

## **ESTRATEGIA DE LENGUA MATERNA**

La enseñanza de la lengua debe orientarse hacia los aspectos comunicativos de la lengua y hay que insistir en la lectura, la escritura y la oralidad. De poco o nada le van a servir a los niños y adolescentes los conocimientos gramaticales, aunque conviene "enseñar las líneas generales del sistema gramatical, pero con moderación, con criterio descriptivo y funcional... (Rosenblat, 1981, p.108).

La enseñanza en la lengua materna incide en el aprendizaje significativo de los estudiantes, es por ello que se debe brindar especial atención a éste tema, puesto que muchas veces es inobservado incluso por los miembros de las comunidades indígenas. Con el propósito de avalar esta información el (Ministerio de Educación. Programa Quechua, 2012). Revela que:

La lengua es un producto esencial de la actividad social humana, el desarrollo de cada una de ellas supone la existencia activa de un grupo humano hablante específico, en este caso estudiantes de escuelas con alto porcentaje de matrícula indígena, quienes van, a través del lenguaje, formando su visión de mundo. La enseñanza, el aprendizaje y el uso de estas lenguas originarias enriquecen el aprendizaje de los niños y niñas y contribuyen a un mejor rendimiento escolar, es decir, aprender a leer y a escribir en lengua materna es el soporte de todo nuevo aprendizaje, incluido el lingüístico.

El estudio de la lengua materna es considerado como un deber propio del ser humano, pues con ella se crece y se desarrolla en todos los ámbitos de la vida. Por tal motivo, grandes descubrimientos a través de la historia han permitido evidenciar que una persona aprende mejor en su propio idioma. La presente investigación tiene entre sus objetivos tributar modestamente al correcto desarrollo de la lengua materna (Quechua), para formar niños y niñas con mayor sentido de identidad. De ahí que, la Estrategia de Lengua Materna, en particular, está diseñada para la asignatura de Estudios Socioculturales y juega un papel esencial en la formación de los futuros profesionales.



### **2.4.2.3. LENGUA MATERNA KICHWA**

El desarrollo del proceso educativo se dará en ambas lenguas, la materna y originaria y el castellano, una vez que los educandos hayan desarrollado competencias de lectura y escritura, en ambas lenguas, con el apoyo de los módulos de lenguaje, tanto en castellanos como en quechua, para fortalecer el manejo de las dos lenguas. (Montellano P. 2003, p.3)

El desarrollo del proceso educativo en la Educación Intercultural Bilingüe (EIB) es prioritario puesto que los niños y niñas tienen derecho a ser escuchados y a entender en su propia lengua a más del castellano. La propuesta de realizar una Guía de Juegos de interacción para mejorar el desarrollo del lenguaje materna kichwa en los niños y niñas de Educación Inicial, responde a los objetivos de la educación bilingüe. Además está relacionada con las directrices emitidas por el Ministerio de Educación al respecto. Por lo tanto, Yépez, O. (2011), indica que:

...Interculturalidad no puede ser solamente para los pueblos indígenas y sus escuelas en el esfuerzo de adquirir y apropiarse valores y patrones de comportamiento de las otras culturas; ella vale también para las escuelas hispanohablantes en el esfuerzo por reconocer las culturas indígenas en sus valores, sus formas de expresión y sus tradiciones, tratar de conocerlas y sobre todo de ver en sus miembros ciudadanos de un común Estado con los mismos derechos y obligaciones y como tales merecedores de respeto...

El idioma kichwa es muy rico en historia, ya que tiene un valor inmensurable, si se considera que éste idioma es una riqueza cultural se debe poner mayor interés en su cuidado pues fue el idioma de nuestros antepasados, los incas que enfrentaron con valor la invasión española, quienes implantaron nuevas costumbres y tradiciones no sólo en aspecto lingüístico sino también social, político y económico.

(Mejeant, L. 2011)

Fuera del Ecuador hay quichua-hablantes en Perú, Bolivia, Argentina, Colombia, Brasil, Chile y posiblemente también en Paraguay. Entre todos los países, el número total de quichua-hablantes se estima en ocho millones. Sobre este idioma se ha realizado varias publicaciones de diccionarios y gramáticas desde la época de la Colonia. En cuanto a la escritura a partir de Paul Rivet y Jijón y Caamaño que desde las primeras décadas del presente siglo introdujeron la k y la w para la escritura de idiomas indígenas ha existido tendencias a escribir con este sistema internacional. La Pontificia Universidad Católica del Ecuador, a través de Consuelo Yáñez y Fausto elaboraron un método para enseñanza del quichua en que se empleaba esta escritura. Posteriormente en 1980 en una reunión de líderes indígenas en el Campamento Nueva Vida se acordó no utilizar la k y la w. Se aprobó el siguiente alfabeto: a, b, c, ch, d, f, g, h, i, j, l, ll, m, n, ñ, p, qu, r, s, sh, t, ts, u, y, z, zh (26 letras). En las semanas siguientes personal de la Universidad Católica con los promotores nacionales para la alfabetización designados en esta reunión redujeron este alfabeto al siguiente: a, c, ch, hu, i, j, l, ll, m, n, ñ, p, qu, r, s, t, ts, u, y, z. (21 letras). Esta escritura se ha mantenido hasta hoy.

Existe un número considerable de personas quichua-hablantes, por lo que es necesario dar respuesta a las necesidades de éste importante sector, desde la educación intercultural bilingüe, se debe atender los requerimientos de la población indígena, para de esta manera fortificar la identidad y la cultura de los pueblos.

### **IMPORTANCIA DE LENGUA MATERNA**

Numerosos estudios y evaluaciones llevadas a cabo durante muchos años, han demostrado que los niños y niñas que tienen una base sólida en su primer idioma, pueden desarrollar habilidades literarias y matemáticas en un segundo idioma en la escuela y las habilidades cognitivas de los niños y niñas que son bilingües son más agudas que las de los niños que hablan sólo un idioma. (Cummins, 1979; Hakuta y García, 1989; MacLughlin, 1984).

La educación necesita ser fortalecida con la enseñanza en la lengua materna, por lo que es deber de todos los docentes que están inmersos en el la educación intercultural Bilingüe se prepararse y aportar desde su experiencia con la transmisión de la lengua materna, considerada como un valor intrínseco en la cultura de los pueblos. Es así que López, E (2000), considera los idiomas y culturas indígenas como recursos pedagógicos y al bilingüismo como factor de enriquecimiento individual y social.

La lengua nativa está amenazada cada vez más, por lo que es urgente darle el valor e importancia respectiva, pues es el medio de comunicación utilizado en los nativos hablantes del kichwa. Además data de nuestros antepasados idiomáticamente hablando y la práctica perpetúa el tiempo y el espacio de una sociedad. La lengua materna es la primera lengua que se aprende, pues gracias a ella se desarrolla la comunicación oral entre las personas que se encuentran en el entorno social en el que se desenvuelve el ser humano. Entre las principales características respecto a la importancia de la lengua materna, López, E. (2000), menciona las siguientes:

1. Es **personal** y necesaria para mantener la identidad
2. Es **social**, pues al desaparecer, se perderían las conexiones y enlaces culturales en el entorno y en el mundo.
3. Es **intelectual**, su práctica continúa, amplía las oportunidades para el desempeño académico y laboral.
4. Es **educativa**, mientras los alumnos aprendan y dominen la lengua materna, podrán desenvolverse en el ámbito cultural con mayor libertad.
5. Es **rentable**, mientras más conozca de la lengua materna se podrá expresar de mejor manera; además puede enseñar a otros e interpretar los mensajes, lo cual se constituiría en una oportunidad de empleo.

La importancia de la lengua materna, jamás será cuestionada, puesto que está íntimamente ligada a la identidad de la persona, al entorno, a la cultura, es por ello que en algunas disciplinas lingüísticas se ponen de manifiesto como una alternativa profesional. Por ejemplo se habla de la psico-lingüística que estudia la relación entre lengua y mente, la neurolingüística, que estudia la que existe entre lengua y cerebro, la etno-lingüística que estudia la conexión entre lengua y etnia, o la socio-lingüística que versa sobre el nexo entre lengua y sociedad. De ahí que, toda lengua se convierte en un enlace de expresión e identificación a través de la cual las personas pensamos, sentimos, imaginamos y verbalizamos, estableciéndose así una mejor comunicación entre personalidad y lenguaje.

## **2.5. HIPÓTESIS**

**HI:** Los juegos de interacción **SI** inciden en el desarrollo de la lengua materna kichwa de los niños y niñas de educación inicial de la escuela “Dr. Víctor Manuel Garcés”.

**HO:** Los juegos de interacción **NO** inciden en el desarrollo de la lengua materna kichwa de los niños y niñas de educación inicial de la escuela “Dr. Víctor Manuel Garcés”.

## **2.6. SEÑALAMIENTO DE VARIABLES**

Las variables determinadas en la hipótesis son:

### **Variable Independiente**

Juegos de interacción

### **Variable dependiente**

Lengua materna Kichwa

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA**

#### **3.1. ENFOQUE INVESTIGATIVO**

Como es conocido los enfoques tanto cuantitativos como cualitativos persiguen el mismo objetivo de llegar a la conclusión de una investigación. Ambos forman parte de la investigación científica y pueden ser puestos en práctica de manera individual, o trabajados en conjunto para llegar a un análisis más absoluto que se define como enfoque mixto. (Iziqa, 2012). En investigaciones cualitativas se debe hablar de entendimiento en profundidad en lugar de exactitud, es decir, se trata de obtener un entendimiento lo más profundo posible.

#### **3.2. MODALIDAD DE LA INVESTIGACIÓN**

El diseño de investigación puede responder a tal o cual modalidad de investigación:

- Investigación de campo es el estudio sistemático de los hechos en el lugar en que se producen. El hecho fenómeno o problema toma contacto en forma directa con la realidad, para obtener información de acuerdo con los objetos del proyecto.
  
- La investigación documental bibliografía tiene el propósito de detectar, ampliar y profundizar diferentes enfoques, teorías, conceptualización y crítico de diversos autores sobre una cuestión determinada, basándose en documentos (fuentes principales), o en libros, revistas, periódicos y otra publicaciones (fuentes secundarios).

### **3.3. NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN**

La metodología de investigación también debe considerar los niveles o tipos de investigación, puesto que cada uno de ellos tiene sus propias características que se articulan con determinados objetivos, según el siguiente.

#### **Explorativo**

Este nivel de investigación posee una metodología flexible dando mayor amplitud y dispersión permite generar hipótesis, reconocer variables de interés social para ser investigado, sondea un problema poco investigativo o desconocido en un contexto particular.

#### **Descriptivo**

Es un nivel de investigación de medición precisa y requiere de conocimientos suficientes, tiene Interacción social, compara entre dos o más fenómenos, situaciones o estructuras, clasifican comportamientos según ciertos críticos, caracteriza a una comunidad y distribuye datos de variables considerada aisladamente.

#### **Asociación de variables**

Permite predicciones estructurales analiza la correlación del sistema de variables, mide la relación entre variable, entre sujetos de un contexto, determinado, evalúa las variaciones de comportamiento de una variable en función de la otra variable determina tendencias de comportamientos mayoritarios.

### **3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA**

Se llama población o universo a todo un grupo de elementos, objetivos o personas que tienen una característica en común.

La investigación se desarrolló con niños y niñas de educación inicial y con los docentes de la escuela “Dr. Víctor Manuel Garcés” de la comunidad Yatzaputzan Parroquia Pilahuin Cantón Ambato.

<b>POBLACIÓN</b>	<b>CANTIDAD</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Docentes	3	6.66%
Niños y niñas	41	93.34%
<b>Total</b>	<b>44</b>	<b>100%</b>

**Cuadro N°. 2.** Población y Muestra

**Fuente:** Población y Muestra

**Elaborado por:** María Rosario Toalombo Punina

### 3.5. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

#### VARIABLE INDEPENDIENTE: LOS JUEGOS DE INTERACCIÓN

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	TÉCNICA E INSTRUMENTOS
El juego de interacción es una actividad recreativa para el desarrollo de las habilidades del niño, desde el juego simbólico a la comprensión de situaciones sociales. (Serrath, 2012).	Actividad recreativa  Desarrollo de habilidades  Juego Simbólico  Comprensión de situaciones sociales.	Descanso  Diversión  Aprendizaje  Formación de hábitos actitudes, valores  Realizar representaciones mentales y jugar con ella  Proceso de convivencia con el entorno	1.- ¿Cree que a través del juego de interacción los estudiantes se divierten y aprenden?  2.- ¿Considera que el juego de interacción en los niños/as es importante en la formación de hábitos, actitudes y valores?  3.- ¿Favorece el juego a romper barreras y propiciar la integración de otros grupos?  4.- ¿Cree que el niño pueda llegar a ser más creativo cuando juega con la imaginación?  5.- ¿Considera importante mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje a través del juego de interacción?	•Técnica Encuesta aplicada a docentes  •Instrumento Cuestionario Ficha de observación

**Cuadro N° 3.** Variable Independiente

**Fuente:** Variable Independiente

**Elaborado por:** María Rosario Toalombo Punina



**VARIABLE DEPENDIENTE: LENGUA MATERNA KICHWA**

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	TÉCNICA E INSTRUMENTOS
<p>Lengua materna kichwa es una expresión común que también suele presentarse como lengua popular, idioma materno, lengua nativa o primera lengua. López, E. (2000),</p>	<p>Expresión común Idioma materno  Lengua nativa kichwa</p>	<p>Sencilla cotidiana  Primer idioma que aprende una persona.  Aquella que se conoce y se comprende mejor</p>	<p>1.- ¿Es mejor si la docente realiza actividades de recreación y juegos hablando en kichwa?  2.- ¿Considera importante enseñar el idioma kichwa a los niños/as utilizando juegos de interacción?  3.- ¿Según su criterio: ¿Debe haber un currículo diferenciado para las escuelas que tienen estudiantes indígenas, cuya lengua materna es el Kichwa, y otro para escuelas que tienen estudiantes mestizos?  4- ¿Es mejor si el docente realiza actividades de recreación y juego hablando en kichwa?  5.- ¿Considera importante el conocimiento y aprendizaje de la lengua materna?</p>	<p>•Técnica Encuesta aplicada a docentes  •Instrumento Cuestionario Ficha de observación</p>

**Cuadro N° 4.** Variable Dependiente

**Fuente:** Variable Dependiente

**Elaborado por:** María Rosario Toalombo Punina

### **3.6. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS**

Para el trabajo de investigación se utilizó técnicas acordes al tema, como son las fichas de observación dirigida a los 41 niños y niñas de Educación Inicial y la encuesta dirigida a los 3 docentes de la Escuela “Dr. Víctor Manuel Garcés”.

#### **Encuesta**

Es un instrumento de evaluación que nos permite conocer con que conocimientos ingresan los niños y niñas de educación inicial y los resultados nos van a permitir una adecuada toma de decisiones. Este instrumento es aplicado directamente por las docentes facilitadoras al inicio del período escolar y al final del mismo.

#### **Fichas de observación**

Son instrumentos de la investigación de campo. Se usan cuando el investigador debe registrar datos que aportan otras fuentes como son personas, grupos sociales o lugares donde se presenta la problemática, son el complemento del diario de campo, de la entrevista y son el primer acercamiento del investigador a su universo de trabajo. Estos instrumentos son muy importantes, evitan olvidar datos, personas o situaciones, por ello el investigador debe tener siempre a la mano sus fichas para competir el registro anecdótico que realiza cuando su investigación requiere trabajar directamente con ambientes o realidades.

### **3.7. PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN**

Metodológicamente, para la construcción de la información se opera en dos fases:

- Plan para la recolección de información
- Plan para el procesamiento de información

El plan de recolección de información contempla estrategias metodológicas requeridas por los objetivos e hipótesis de investigación de acuerdo con el enfoque escogido.

<b>PREGUNTAS BÁSICAS</b>	<b>EXPLICACIÓN</b>
1.- ¿Para qué?	Determinar la relación de los juegos de interacción con el desarrollo de la lengua materna kichwa en los niños y niñas de Educación Inicial.
2.- ¿De qué personas?	Niños y niñas, profesores de la Escuela Dr. Víctor Manuel Garcés
3.- ¿Sobre qué aspectos?	Los juegos de interacción Lengua materna kichwa
4.- ¿Quién? ¿Quiénes?	María Rosario Toalombo
5.- ¿A quiénes?	A los miembros del universo investigado
6.- ¿Quién?	María Rosario Toalombo Punina
7.- ¿Cuándo?	Durante el año lectivo 2014
8.- ¿Dónde?	Escuela Dr. Víctor Manuel Garcés
9.- ¿Cuántas veces?	Una vez
10.- ¿Con qué?	Fichas de observación, encuesta.
11.- ¿En qué situación?	En un ambiente cómodo y tranquilo dentro del aula.

**Cuadro N° 5.** Plan de recolección de Información

**Fuente:** Variable Dependiente

**Elaborado por:** María Rosario Toalombo Punina

### **3.8. PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN**

Se procede a la aplicación de los instrumentos de la redacción de la información como son: La ficha de observación, la encuesta y el cuestionario con el objetivo de recopilar datos exactos sobre conocimientos respecto a los juegos de interacción y si estos eran suficientes para el desarrollo de la lengua materna Kichwa en los niños y niñas de Educación Inicial de la Escuela Dr. Víctor Manuel Garcés, obteniéndose resultados cuantitativos que fueron tabulados, analizados y resumidos al final de cada pregunta en el capítulo IV. Los resultados obtenidos sirvieron para demostrar los objetivos y enunciar las conclusiones, en caso de que no se trabaje con el Chi cuadrado. Estos resultados permitieron verificar o aceptar la hipótesis nula o la alternativa y en base a ella plantear una propuesta de ser aplicada para solucionar el problema investigado.

## **CAPÍTULO IV**

### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**

#### **4.1. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS**

Con los resultados obtenidos de las encuestas a docentes y la ficha de observación a los niños y niñas de Educación Inicial de la Escuela Dr. Víctor Manuel Garcés de la Comunidad Yatzaputzán Parroquia Pilahuín Cantón Ambato, se procedió a la estructuración de cuadros y gráficos para el análisis y la interpretación.

Al final la información recopilada permitió obtener la prueba de la hipótesis propuesta en el plan de la investigación con la finalidad de llegar a conclusiones y recomendaciones.

Este análisis e interpretación se realizó de las respuestas alcanzadas de una población de 44 encuestados.

#### 4.1.1. INTERPRETACIÓN DE DATOS

##### ENCUESTA APLICADA A LOS DOCENTES

**Pregunta N°1.- ¿Cree que a través del juego de interacción los estudiantes se divierten y aprenden?**

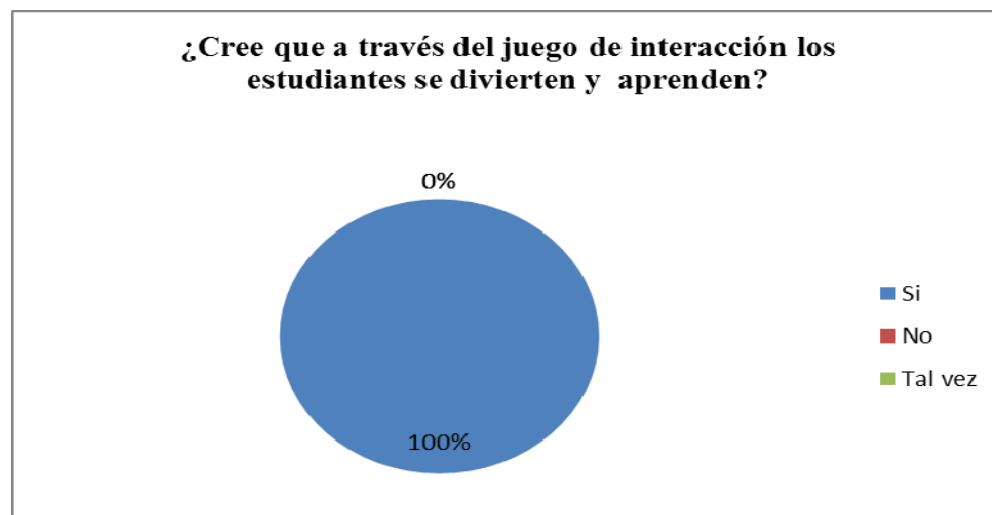
**Cuadro N°6:** Pregunta N°1

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	3	100%
No	0	0%
Tal vez	0	0%
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta a docentes

**Elaborado por:** María Rosario Toalombo Punina

**Gráfico N°5:** Pregunta N°1.



**Fuente:** Encuesta a docentes

**Elaborado por:** María Rosario Toalombo Punina

#### **Análisis**

Del total de 3 docentes encuestado que es el 100%, Creen que a través del juego de interacción los estudiantes se divierten y aprenden.

#### **Interpretación**

Se puede interpretar que con la utilización de juegos de interacción se puede mejorar el aprendizaje de los estudiantes potenciando su desarrollo cognitivo e intelectual.

**Pregunta N°2 ¿Considera que el juego de interacción en los niños/as es importante en la formación de hábitos, actitudes y valores?**

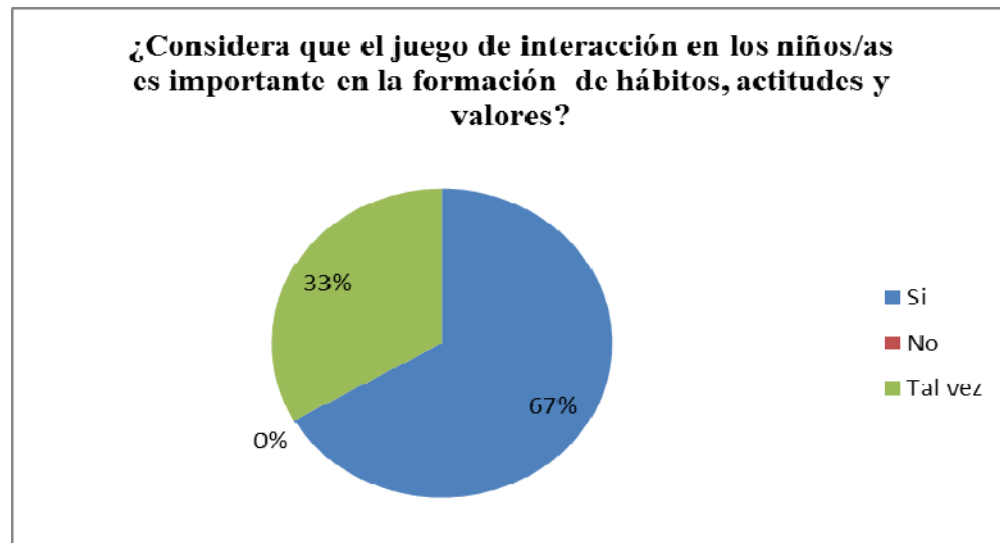
**Cuadro No.**

**Cuadro N°7: Pregunta N°2**

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	2	67%
No	0	0%
Tal vez	1	33%
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a los docentes  
**Elaborado por:** María Rosario Toalombo Punina

**Gráfico N°6: Pregunta N°2**



**Fuente:** Encuesta aplicada a los docentes  
**Elaborado por:** María Rosario Toalombo Punina

### **Análisis**

Del total de 3 docentes encuestado que es el 100%, Considera que el juego de interacción en los niños/as es importante en la formación de hábitos, actitudes y valores

### **Interpretación**

Se debe destacar que con la utilización de juegos de interacción se puede estimular hábito, actitudes y valores en los niños/as.

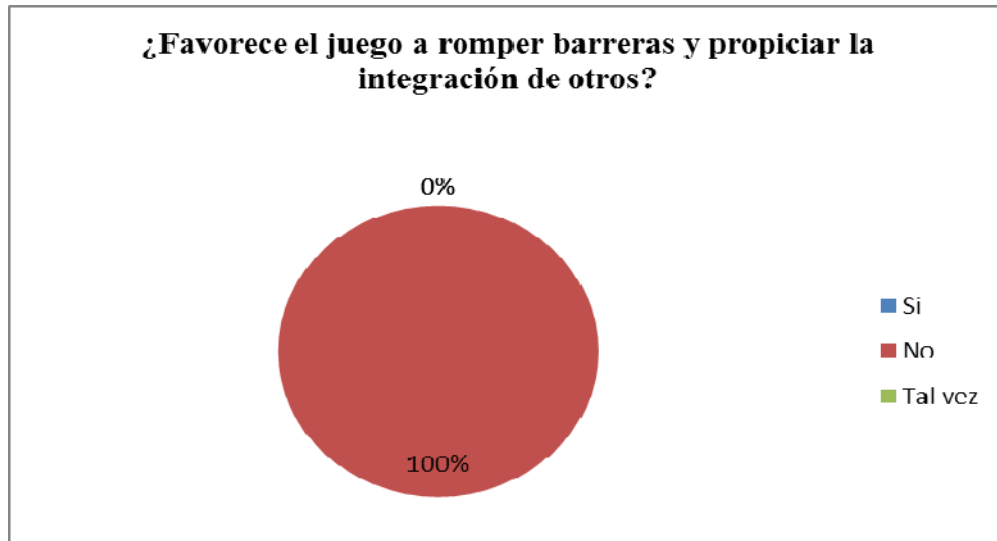
**Pregunta N°3 ¿Favorece el juego a romper barreras y propiciar la integración de otros?**

**Cuadro N°8:** Pregunta N°3

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	0	0%
No	3	100%
Tal vez	0	0%
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a los docentes  
**Elaborado por:** María Rosario Toalombo Punina

**Gráfico N°7:** Pregunta N°3



**Fuente:** Encuesta aplicada a los docentes  
**Elaborado por:** María Rosario Toalombo Punina

**Análisis**

Del total de 3 docentes encuestados que es el 100%, Considera que el juego no favorece el rompimiento de barreras y propicia la integración de otros.

**Interpretación**

Se debe destacar el hecho que con la utilización de juegos se pueden romper barreras e integrar a todo el grupo de niños/as.



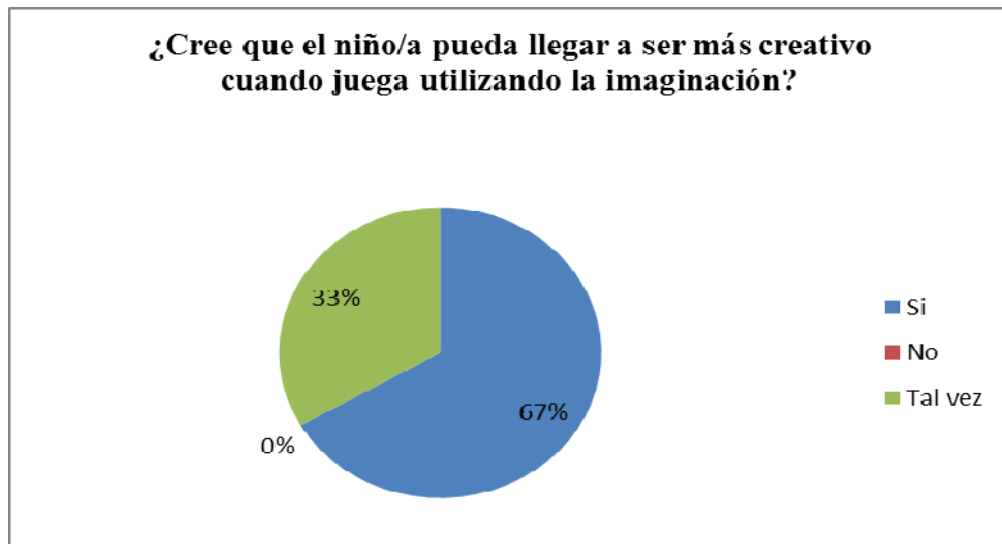
**Pregunta N°4 ¿Cree que el niño/a pueda llegar a ser más creativo cuando juega utilizando la imaginación?**

**Cuadro N° 9:** Pregunta N°4

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	2	67%
No	0	0%
Tal vez	1	33%
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a los docentes  
**Elaborado por:** María Rosario Toalombo Punina

**Gráfico N°8:** Pregunta N°4



**Fuente:** Encuesta aplicada a los docentes  
**Elaborado por:** María Rosario Toalombo Punina

**Análisis**

Del total de 3 docentes encuestados que es el 100%, cree que el niño puede llegar a ser más creativo cuando juega utilizando la imaginación.

**Interpretación**

Se puede interpretar que el juego son estrategias determinantes en el desarrollo de la creatividad e integración.

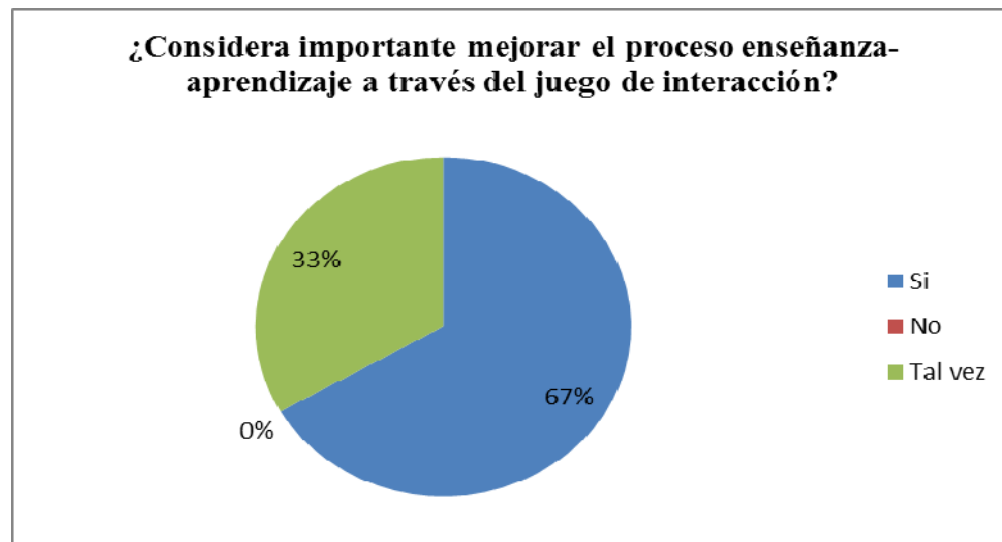
**Pregunta N°5. ¿Considera importante mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje a través del juego de interacción?**

**Cuadro N°10:** Pregunta N°5

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	2	67%
No	0	0%
Tal vez	1	33%
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a los docentes  
**Elaborado por:** María Rosario Toalombo Punina

**Gráfico N°9:** Pregunta N°5



**Fuente:** Encuesta aplicada a los docentes  
**Elaborado por:** María Rosario Toalombo Punina

**Análisis**

Del total de 3 docentes encuestados que es el 100%, consideran importante mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje a través del juego de interacción.

**Interpretación**

Se debe destacar que el juego de interacción estimula el proceso enseñanza-aprendizaje de los niños/as.

**Pregunta N°6. ¿Considera importante realizar juegos de interacción en idioma kichwa?**

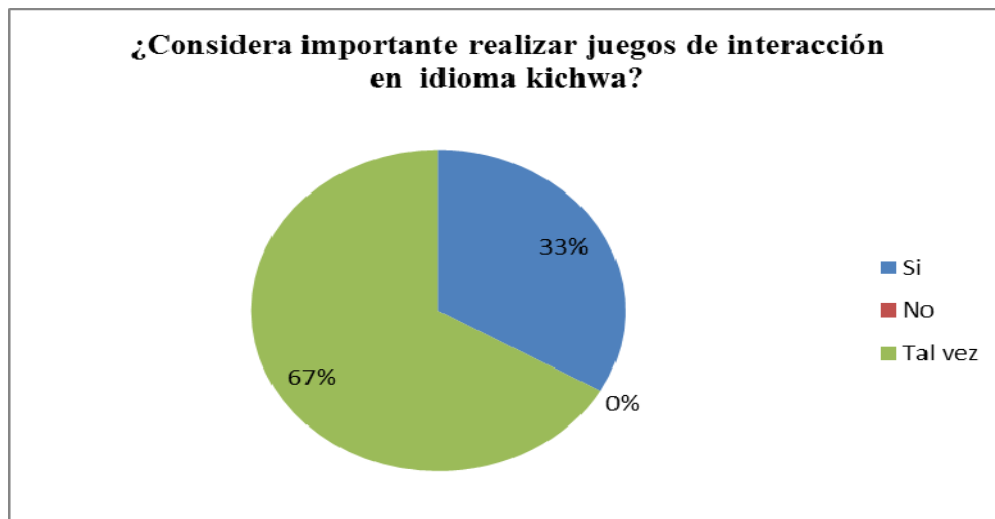
**Cuadro N°11:** Pregunta N°6

<b>RESPUESTA</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Si	1	33%
No	0	0%
Tal vez	2	67%
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a los docentes

**Elaborado por:** María Rosario Toalombo Punina

**Gráfico N° 10:** Pregunta No. 6



**Fuente:** Encuesta aplicada a los docentes

**Elaborado por:** María Rosario Toalombo Punina

**Análisis**

Del total de 3 docentes encuestados que es el 100%, consideran importante realizar juegos de interacción en idioma kichwa.

**Interpretación**

Se puede interpretar que los maestros contemplan la posibilidad de realizar juegos de interacción en idioma kichwa para el buen aprendizaje de los alumnos, para el aprendizaje y utilización y aprendizaje de la lengua materna.

**Pregunta N°7 ¿Considera importante enseñar el idioma kichwa a los niños/as utilizando juegos de interacción?**

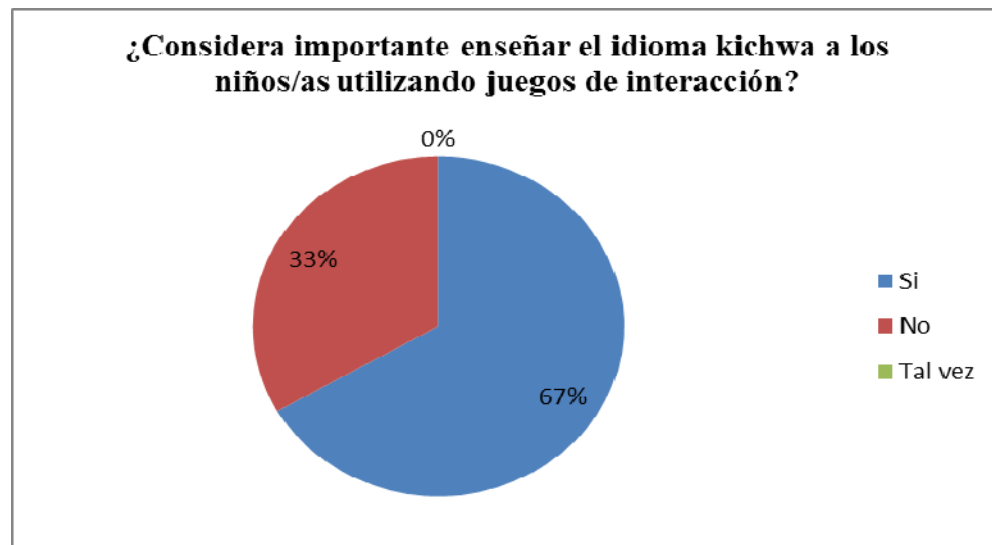
**Cuadro N°12:** Pregunta N°7

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	2	67%
No	1	33%
Tal vez	0	0%
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a los docentes

**Elaborado por:** María Rosario Toalombo Punina

**Gráfico N°11:** Pregunta N°7



**Fuente:** Encuesta aplicada a los docentes

**Elaborado por:** María Rosario Toalombo Punina

**Análisis**

Del total de 3 docentes encuestados que es el 100%, considera importante enseñar el idioma kichwa a los niños/as utilizando juegos de interacción.

**Interpretación**

Se puede destacar el hecho que los juegos de interacción en los niños/as son muy necesarios a la hora de enseñar el idioma kichwa.

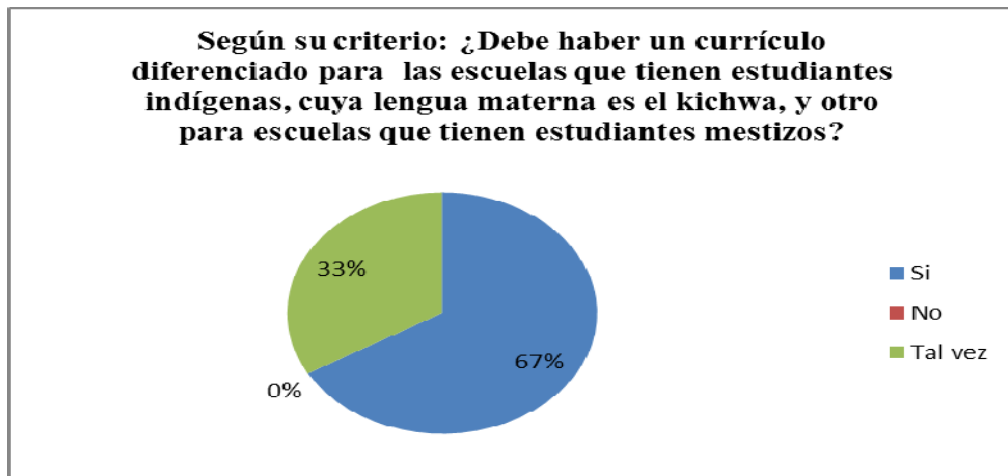
**Pregunta N°8. Según su criterio: ¿Debe haber un currículo diferenciado para las escuelas que tienen estudiantes indígenas, cuya lengua materna es el kichwa, y otro para escuelas que tienen estudiantes mestizos?**

**Cuadro N°13:** Pregunta N°8

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	2	67%
No	0	0%
Tal vez	1	33%
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a los docentes  
**Elaborado por:** María Rosario Toalombo Punina

**Gráfico N°12:** Pregunta N°8



**Fuente:** Encuesta aplicada a los docentes  
**Elaborado por:** María Rosario Toalombo Punina

**Análisis**

Del total de 3 docentes encuestados que es el 100%, considera que debe de haber un currículo diferenciado para las escuelas que tienen alumnos indígenas, cuya lengua materna es el Kichwa.

**Interpretación**

Si existiere un currículo para escuelas bilingües indígenas la educación intercultural hoy en la actualidad estaría de mejor calidad obteniendo mejores resultados en la aplicación de métodos y técnicas en idioma ancestral.

**Pregunta N°9. ¿Es mejor si la docente realiza actividades de recreación y juegos hablando en kichwa?**

**Cuadro N°14:** Pregunta N°9

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	3	100%
No	0	0%
Tal vez	0	0%
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a los docentes  
**Elaborado por:** María Rosario Toalombo Punina

**Gráfico N°13:** Pregunta N°9



**Fuente:** Encuesta aplicada a los docentes  
**Elaborado por:** María Rosario Toalombo Punina

**Análisis**

Del total de 3 docentes encuestados que es el 100%, creen que es mejor si la maestra realiza actividades de recreación y juego hablando en kichwa.

**Interpretación**

Se puede destacar el hecho que los maestros deben realizar actividades de recreación y juego en idioma kichwa.

**Pregunta N°10. ¿Considera importante el conocimiento y aprendizaje de la lengua materna?**

**Cuadro N°15:** Pregunta N°10

<b>RESPUESTA</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Si	2	67%
No	0	0%
Tal vez	1	33%
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a los docentes

**Elaborado por:** María Rosario Toalombo Punina

**Gráfico N° 14:** Pregunta N°. 10



**Fuente:** Encuesta aplicada a los docentes

**Elaborado por:** María Rosario Toalombo Punina

**Análisis**

Del total de 3 docentes encuestados que es el 100%, consideran importante el conocimiento y aprendizaje de la lengua materna.

**Interpretación**

Se puede interpretar que es necesario el conocimiento y aprendizaje de la lengua materna en los estudiantes de educación bilingüe.

#### 4.1.2. FICHA DE OBSERVACIÓN

**Pregunta N°1. ¿Los niños/as se divierten y aprenden a través de juegos de interacción?**

**Cuadro N°16:** Pregunta N°1

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	16	39%
No	6	15%
Tal vez	19	46%
<b>Total</b>	<b>41</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Ficha de observación

**Elaborado por:** María Rosario Toalombo Punina

**Gráfico N°15:** Pregunta N°1



**Fuente:** Ficha de observación

**Elaborado por:** María Rosario Toalombo Punina

#### **Análisis**

Del total de 41 niños/as evaluados que es el 100%, manifiestan que a través de juegos de interacción se divierten y aprenden.

#### **Interpretación**

Se puede interpretar que es necesario que los niños/as se diviertan y aprendan con la práctica de juegos de interacción.



**Pregunta N°2. - ¿El niño/a forma hábitos, actitudes y valores a través de juegos de interacción?**

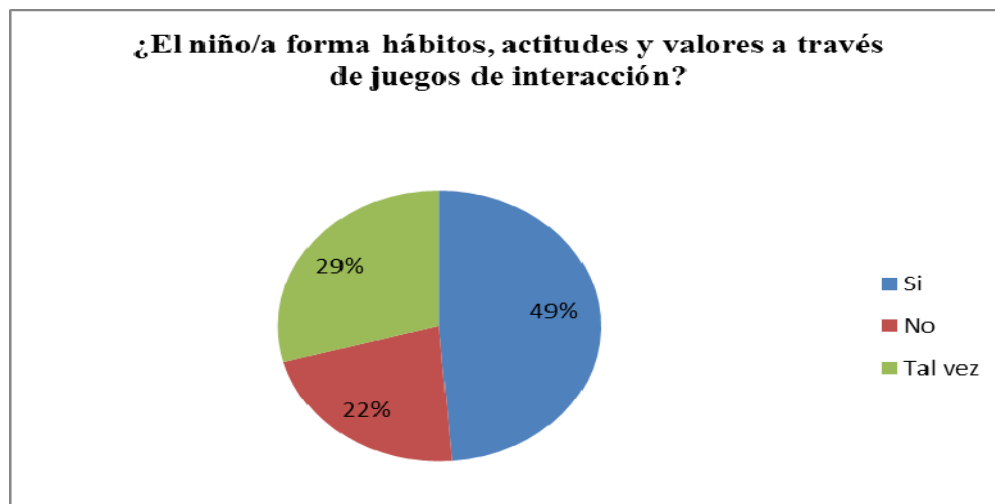
**Cuadro N°17:** Pregunta N°2

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	20	49%
No	9	22%
Tal vez	12	29%
<b>Total</b>	<b>41</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Ficha de observación

**Elaborado por:** María Rosario Toalombo Punina

**Gráfico N°16:** Pregunta N°2



**Fuente:** Ficha de observación

**Elaborado por:** María Rosario Toalombo Punina

**Análisis**

Del total de 44 niños/as evaluados que es el 100%, considera que el niño/a si forma hábitos, actitudes y valores a través de juegos de interacción.

**Interpretación**

Es importante destacar el hecho que los juegos de interacción permiten la formación de hábitos, actitudes y valores en los niños y niñas.

**Pregunta N°3. -¿El niño/a por medio del juego rompe barreras y propicia la integración de otros grupos?**

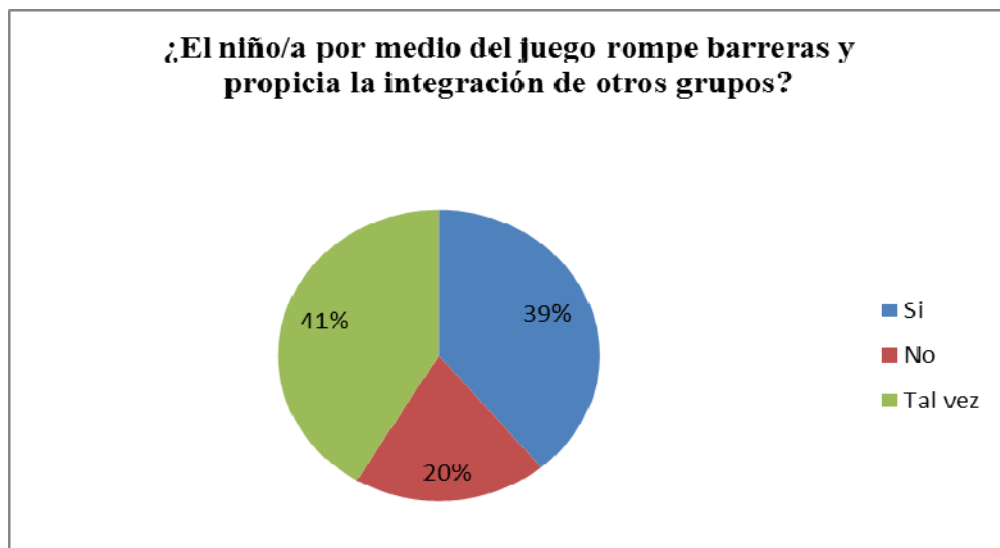
**Cuadro N°18:** Pregunta N°3

<b>RESPUESTA</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Si	16	39%
No	8	20%
Tal vez	17	41%
<b>Total</b>	<b>41</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Ficha de observación

**Elaborado por:** María Rosario Toalombo Punina

**Gráfico N°17:** Pregunta N°3



**Fuente:** Ficha de observación

**Elaborado por:** María Rosario Toalombo Punina

**Análisis**

Del total de 41 niños/as evaluados que es el 100%, considera que el niño/a por medio del juego romper barreras y propicia la integración de otros grupos

**Interpretación**

Se puede interpretar que por medio del juego se rompen barreras y además se propicia la integración con otros grupos.

**Pregunta N°4. ¿El niño/a puede llegar a ser más creativo cuando juega utilizando la imaginación?**

**Cuadro N°19:** Pregunta N°4

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	25	61%
No	7	17%
Tal vez	9	22%
<b>Total</b>	<b>41</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Ficha de observación

**Elaborado por:** María Rosario Toalombo Punina

**Gráfico N°18:** Pregunta N°4



**Fuente:** Ficha de observación

**Elaborado por:** María Rosario Toalombo Punina

### **Análisis**

Del total de 41 niños/as evaluados que es el 100%, considera que el niño pueda llegar a ser más creativo cuando juega utilizando la imaginación

### **Interpretación**

Se debe evidenciar que la imaginación y el juego son recursos que permiten potenciar la creatividad, e inventiva en los niños/as

**Pregunta N°5. - ¿El niño/a mejorará el proceso enseñanza-aprendizaje a través del juego de interacción?**

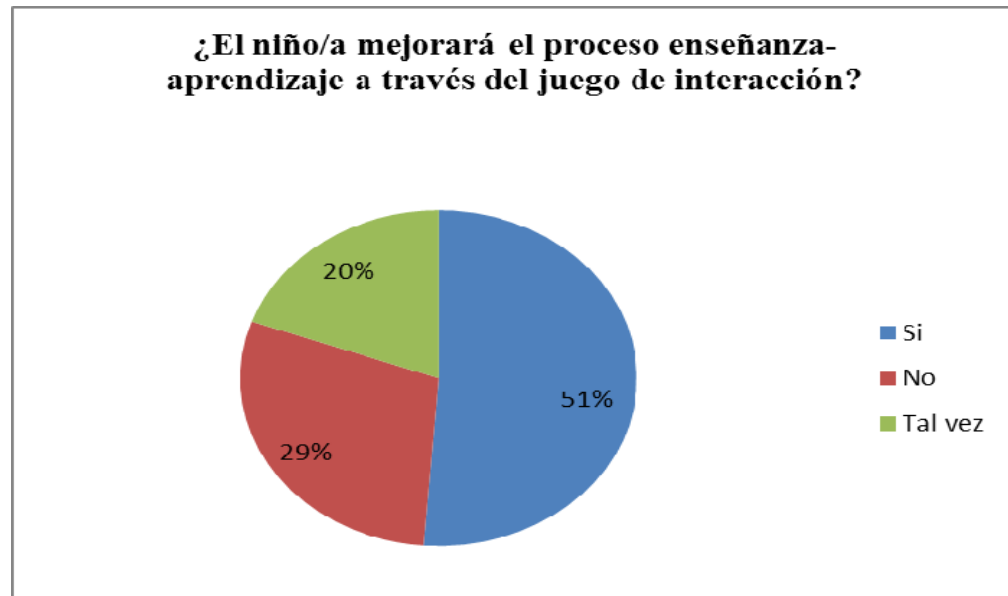
**Cuadro N°20:** Pregunta N°5

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	21	51%
No	12	29%
Tal vez	8	20%
<b>Total</b>	<b>41</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Ficha de observación

**Elaborado por:** María Rosario Toalombo Punina

**Gráfico N°19:** Pregunta N°5



**Fuente:** Ficha de observación

**Elaborado por:** María Rosario Toalombo Punina

**Análisis**

Del total de 41 niños/as evaluados que es el 100%, considera que se mejorará el proceso enseñanza-aprendizaje a través del juego de interacción.

**Interpretación**

Se debe destacar el hecho que los juegos de interacción asimilan de mejor forma el conocimiento y el aprendizaje significativo.

**Pregunta N°6.- ¿El niño/a realiza juegos de interacción en idioma kichwa?**

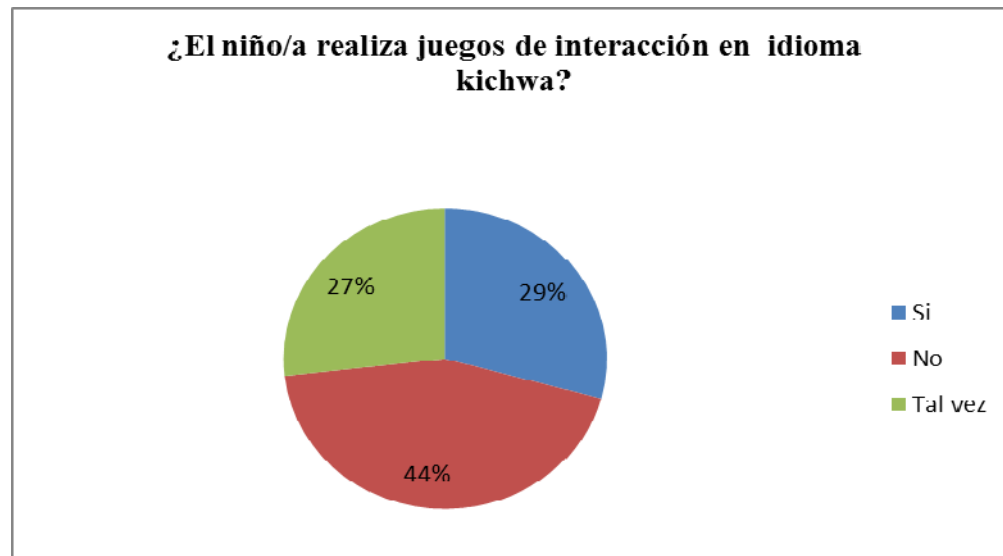
**Cuadro N°21:** Pregunta N°6

<b>RESPUESTA</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Si	12	29%
No	18	44%
Tal vez	11	27%
<b>Total</b>	<b>41</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Ficha de observación.

**Elaborado por:** María Rosario Toalombo Punina

**Gráfico N° 20:** Pregunta N°. 6



**Fuente:** Ficha de observación.

**Elaborado por:** María Rosario Toalombo Punina

**Análisis**

Del total de 41 niños/as evaluados que es el 100%, considera que el niño/a no realiza juegos de interacción en idioma Kichwa.

**Interpretación**

Se puede interpretar que al realizar juegos de interacción en la lengua nativa los niños/as despiertan el interés por su identidad cultural.

**Pregunta N°7. ¿El niño/a aprende el idioma kichwa a través de juegos de interacción?**

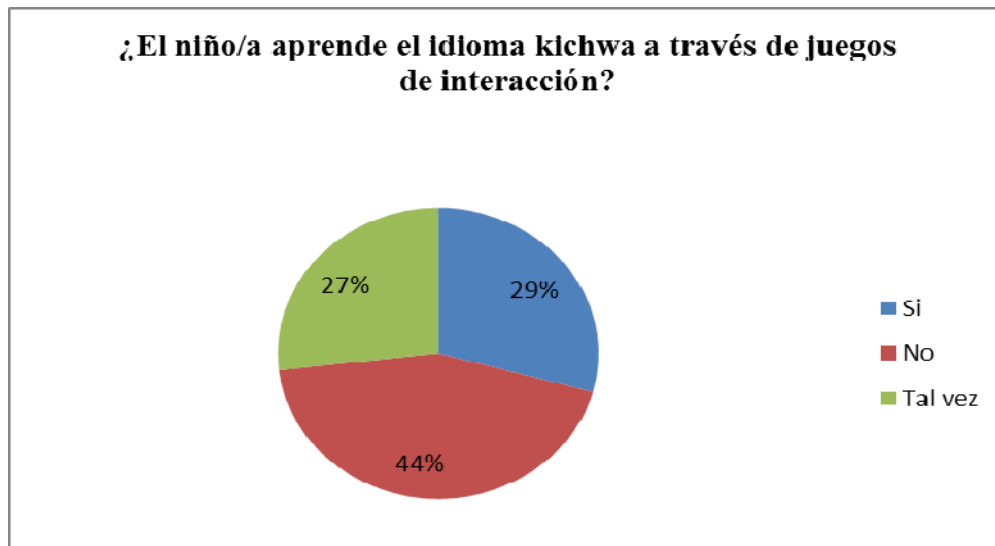
**Cuadro N°22:** Pregunta N°7

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	17	41%
No	11	27%
Tal vez	13	32%
<b>Total</b>	<b>41</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Ficha de observación

**Elaborado por:** María Rosario Toalombo Punina

**Gráfico N° 21:** Pregunta N°. 7



**Fuente:** Ficha de observación

**Elaborado por:** María Rosario Toalombo Punina

**Análisis**

Del total de 41 niños/as evaluados que es el 100%, considera que aprenden el idioma kichwa a través de juegos de interacción.

**Interpretación**

Se puede interpretar que los juegos de intersección son muy necesarios a la hora de aprender el idioma kichwa.

**Pregunta N°8. ¿El niño/a utiliza los juegos de interacción de la clase para desarrollar el idioma kichwa?**

**Cuadro N°23:** Pregunta N°8

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	15	37%
No	17	41%
Tal vez	9	22%
<b>Total</b>	<b>41</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Ficha de observación

**Elaborado por:** María Rosario Toalombo Punina

**Gráfico N°22:** Pregunta N°8



**Fuente:** Ficha de observación

**Elaborado por:** María Rosario Toalombo Punina

**Análisis**

Del total de 41 niños/as evaluados que es el 100%, utilizar juegos de interacción de la clase para desarrollar el idioma kichwa.

**Interpretación**

Se debe resaltar el hecho que los juegos de interacción estimulan y desarrollan el idioma kichwa.

**Pregunta N°9. ¿El niño/a realiza actividades de recreación y juegos hablando en kichwa si la docente lo hace?**

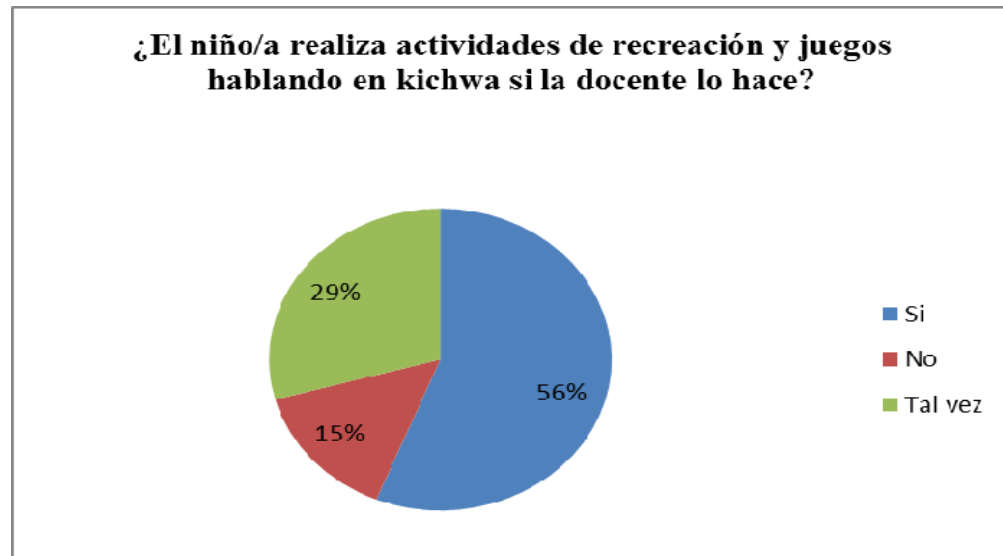
**Cuadro N°24:** Pregunta N° 9

<b>RESPUESTA</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Si	23	56%
No	6	15%
Tal vez	12	29%
<b>Total</b>	<b>41</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Ficha de observación

**Elaborado por:** María Rosario Toalombo Punina

**Gráfico N°23:** Pregunta N°9



**Fuente:** Ficha de observación

**Elaborado por:** María Rosario Toalombo Punina

### **Análisis**

Del total de 41 niños/as evaluados que es el 100%, realiza actividades de recreación y juego hablando en kichwa si la maestra lo hace.

### **Interpretación**

Es importante destacar el hecho que es necesario las actividades de recreación y juego siempre y cuando se lo haga hablando en kichwa.



**Pregunta N°10. ¿El niño/a considera importante el conocimiento y aprendizaje de la lengua materna?**

**Cuadro N°25:** Pregunta N°10

<b>RESPUESTA</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Si	26	63%
No	6	15%
Tal vez	9	22%
<b>Total</b>	<b>41</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Ficha de observación

**Elaborado por:** María Rosario Toalombo Punina

**Gráfico N° 24:** Pregunta N°. 10



**Fuente:** Ficha de observación

**Elaborado por:** María Rosario Toalombo Punina

**Análisis**

Del total de 41 niños/as evaluados que es el 100%, considera importante el conocimiento y aprendizaje de la lengua materna.

**Interpretación**

Se puede considerar el hecho que el conocimiento y aprendizaje de la lengua materna fortalecen el vínculo familiar y cultural.

## **4.2. VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS**

Para poder comprobar la hipótesis del tema “Los juegos de interacción y su relación con el desarrollo de la lengua materna Kichwa en los niños y niñas de Educación Inicial de la Escuela Dr. Víctor Manuel Garcés de la Comunidad Yatzaputzán Parroquia Pilahuín Cantón Ambato”, se utilizó un nivel de significación del  $\alpha = 0,05$  para un contraste unilateral, siendo su nivel de confiabilidad del 95%.

### **4.2.1 PLANTEAMIENTO DE LA HIPÓTESIS**

**HO:** “Los juegos de interacción **NO** inciden y su relación con el desarrollo de la lengua materna Kichwa en los niños y niñas de Educación Inicial de la Escuela Dr. Víctor Manuel Garcés de la Comunidad Yatzaputzán Parroquia Pilahuín Cantón Ambato”.

**HI:** “Los juegos de interacción **SI** inciden y su relación con el desarrollo de la lengua materna Kichwa en los niños y niñas de Educación Inicial de la Escuela Dr. Víctor Manuel Garcés de la Comunidad Yatzaputzán Parroquia Pilahuín Cantón Ambato”.

### **4.2.2 SEÑALAMIENTO DE VARIABLES**

Variable Independiente:

**LOS JUEGOS DE INTERACCIÓN**

Variable Dependiente:

**LENGUA MATERNA KICHWA**

### **4.2.3 DESCRIPCIÓN DE LA POBLACIÓN**

En la investigación se utilizó una muestra de 41 niños y niñas y 3 docentes de Educación Inicial de la Escuela Dr. Víctor Manuel Garcés.

#### 4.2.4. ESPECIFICACIÓN DEL ESTADÍSTICO

Para el cálculo del indicador  $\chi^2$  se utilizó la siguiente expresión estadística:

$$\chi^2 = \sum \frac{(O - E)^2}{E}$$

#### 4.2.5. ESPECIFICACIÓN DE LAS ZONAS DE ACEPTACIÓN Y RECHAZO

Para determinar las zonas de aceptación y rechazo, primero se determinó los grados de libertad (gl); para lo cual se utilizó la expresión:

$$gl = (F - 1) (C - 1)$$

$$gl = (5 - 1) (3 - 1)$$

$$gl = 4 \times 2$$

$$gl = 8$$

Por lo tanto con 8 grados de libertad y un nivel de 0,05 la tabla del  $\chi^2_{t=15,51}$  entonces; si  $\chi^2_t \leq \chi^2_c$  se aceptará la HO caso contrario se la rechazará.

$\chi^2_t = 15,51$  la podemos graficar de la siguiente manera:

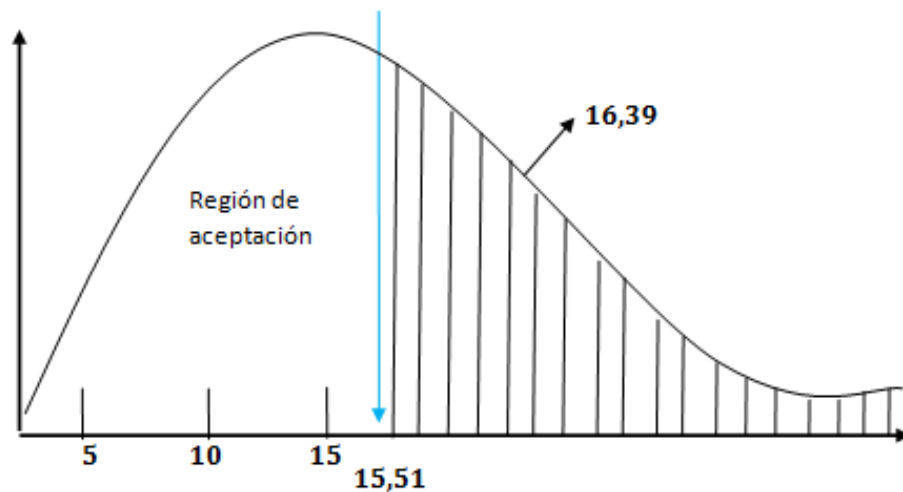


Gráfico N° 25. Campana de Gauss

Fuente: Campana de Gauss

Elaborado por: María Rosario Toalombo Punina

## 4.2.6. RECOLECCIÓN DE DATOS Y CÁLCULOS ESTADÍSTICO

### 4.2.6.1. ANÁLISIS DE VARIABLES

Estudiantes

Frecuencias observadas

#### FRECUENCIAS OBSERVADAS

Nº.	PREGUNTAS	SI	NO	TAL VEZ	SUBTOTAL
1	¿Los niños/as se divierten y aprenden a través de juegos de interacción?	16	6	19	41
2	¿El niño/a forma hábitos, actitudes y valores a través de juegos de interacción?	20	9	12	41
6	¿El niño/a realiza juegos de interacción en idioma kichwa?	12	18	11	41
7	¿El niño/a aprende el idioma kichwa a través de juegos de interacción?	17	11	13	41
9	¿El niño/a realiza actividades de recreación y juegos hablando en kichwa si la docente lo hace?	23	6	12	41
<b>TOTAL</b>		<b>88</b>	<b>50</b>	<b>67</b>	<b>205</b>

**Cuadro N° 26.** Frecuencias Observadas

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** María Rosario Toalombo Punina

## FRECUENCIAS ESPERADAS

Nº.	PREGUNTAS	SI	NO	TAL VEZ	SUBTOTAL
1	¿Los niños/as se divierten y aprenden a través de juegos de interacción?	17,6	10	13,4	41
2	¿El niño/a forma hábitos, actitudes y valores a través de juegos de interacción?	17,6	10	13,4	41
6	¿El niño/a realiza juegos de interacción en idioma kichwa?	17,6	10	13,4	41
7	¿El niño/a aprende el idioma kichwa a través de juegos de interacción?	17,6	10	13,4	41
9	¿El niño/a realiza actividades de recreación y juegos hablando en kichwa si la docente lo hace?	17,6	10	13,4	41
<b>TOTAL</b>		<b>88</b>	<b>50</b>	<b>67</b>	<b>205</b>

**Cuadro N° 27.** Frecuencias Esperadas

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** María Rosario Toalombo Punina

### CÁLCULO DE CHI CUADRADO DE ESTUDIANTES

FRECUENCIA	O	E	O-E	(O-E) <sup>2</sup>	(O-E) <sup>2</sup> /E
SI	16	17,6	-1,6	2,56	0,14
NO	6	10	-4	8	2
TAL VEZ	19	13,4	4,6	21,16	1,57
SI	20	17,6	2,4	5,76	0,32
NO	9	10	-1	1	0,1
TAL VEZ	12	13,4	-1,4	1,96	0,14
SI	12	17,6	-5,6	31,36	1,78
NO	18	10	8	64	6,4
TAL VEZ	11	13,4	-2,4	5,76	0,42
SI	17	17,6	-0,6	0,36	0,02
NO	11	10	1	1	0,1
TAL VEZ	13	13,4	0,4	0,16	0,01
SI	23	17,6	5,4	29,16	1,65
NO	6	10	-4	16	1,6
TAL VEZ	12	13,4	-1,4	1,96	0,14
					<b>16,39</b>

**Cuadro N° 28.** Chi Cuadrado

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** María Rosario Toalombo Punina

#### 4.3. DECISIÓN

Con 8 grados de libertad, con un nivel de significación de  $\chi^2_t = 15,51$  y  $\chi^2_c = 16,39$  resultado del  $\chi^2$ , de acuerdo a las regiones planteadas los últimos valores son mayores que del primero y se hallan por lo tanto en la región de rechazo, por esta razón se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa que dice: Los juegos de interacción **SI** inciden en el desarrollo de la lengua materna kichwa en los niños y niñas de Educación Inicial de la Escuela Dr. Víctor Manuel Garcés de la Comunidad Yatzaputzán Parroquia Pilahuin, Cantón Ambato”.

## **CAPÍTULO V**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **5.1. CONCLUSIONES**

- Los juegos de interacción no son utilizados con frecuencias por las docentes para el estímulo y desarrollo del idioma materno kichwa, tampoco se potencializa las habilidades y destrezas cognitivas, motoras y afectivas de los niños y niñas de Educación Inicial.
- Los juegos de interacción son necesarios en la formación de valores, actitudes y hábitos, a través de ellos se puede incentivar el correcto uso del idioma materno kichwa en los niños y niñas de Educación Inicial.
- Los juegos de interacción en lengua kichwa son utilizados en forma ocasional debido a la poca preparación de las docentes, el poco interés de los niños y niñas, razones por las cuales no se han desarrollado buenos hábitos de aprendizaje de la lengua materna.
- Los juegos de interacción permiten que los niños y niñas de 3 – 5 años desarrollen destrezas y habilidades psicomotrices, cognitivas, afectivas y emocional. El rol de las docentes, en el desarrollo evolutivo del infante, es fundamental, deben procurar la estimulación de su sentido, a través de la actividad lúdica como es el juego, el cual enriquece la creatividad, la imaginación, la socialización, de nociones básicas.

## 5.2. RECOMENDACIONES

- Es necesario que las docentes a menudo realicen juegos, tareas y trabajos de interacción en idioma kichwa, lo que contribuirá en el desarrollo de la creatividad y autoestima necesaria para mejorar las relaciones interpersonales entre de los niños y niñas.
- Capacitar a las docentes en el uso y aplicación del idioma kichwa en todas las actividades del proceso enseñanza-aprendizaje, despertando el interés, la creatividad, el razonamiento lógico, recursos indispensables para el correcto proceso enseñanza-aprendizaje.
- Es necesario implementar el uso de juegos de interacción que permitan el desarrollo del idioma kichwa, esto permitirá preservar y conservar las tradiciones, costumbres y la identidad cultural de los niños y niñas de Educación Inicial de la Unidad Educativa “Dr. Víctor Manuel Garcés”.
- A los docentes que pongan en práctica las estrategias de enseñanza, ya que estas son fuentes para una buena enseñanza y promover el aprendizaje significativo, que tengan pendiente, que los educadores son los principales responsables de facilitar los procesos de enseñanza aprendizaje.



## **CAPÍTULO VI**

### **PROPUESTA**

#### **TEMA:**

Guía de Juegos de Interacción para mejorar el desarrollo de la lengua materna kichwa en los niños y niñas de Educación Inicial de la Escuela Dr. Víctor Manuel Garcés de la Comunidad Yatzaputzán Parroquia Pilahuín Cantón Ambato”.

#### **6.1. DATOS INFORMATIVOS**

**Institución Ejecutora:** Escuela Dr. Víctor Manuel Garcés.

**Beneficiarios:** Niños y niñas de Educación Inicial de la Escuela “Dr. Víctor Manuel Garcés”

**Ubicación:** Comunidad Yatzaputzán, Parroquia Pilahuín Cantón Ambato.

**Equipo Técnico Responsable:** Lcdo. Esp. Ángel Rafael Endara Ortega  
María Rosario Toalombo Punina

#### **6.2. ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA**

De acuerdo al estudio realizado, respecto al uso de juegos de interacción y su relación con la lengua materna kichwa, se puede decir que es un tema de mucha importancia, porque mediante el desarrollo de actividades lúdicas adecuadas es posible despertar la atención, el interés y la curiosidad de los estudiantes al momento de aprender; al practicar todos los días uno o varios juegos de interacción en la lengua materna Kichwa es posible potenciar un aprendizaje significativo en los educandos.

En la Escuela “Dr. Víctor Manuel Garcés”, se conoce, que los juegos de interacción se aplican ocasionalmente debido a la poca capacitación de los

docentes y específicamente en la práctica de la lengua Kichwa, debido a que la gran mayoría de docentes son de habla hispana, lo que conlleva al desinterés de los estudiantes por mejorar sus habilidades en la lengua materna.

La cotidianidad de la escuela y del proceso de aprendizaje, evidencian dificultades relacionadas con la generación de nuevos conocimientos, las cuales se originan en las diversas técnicas empleadas por los educadores durante su práctica pedagógica, en la desmotivación de los educandos en su proceso cognitivo y en la falta de implementación de nuevas estrategias destinadas a la dinamización del proceso enseñanza-aprendizaje del idioma kichwa desde el aula, considerado de suma importancia para la formación integral de los niños y niñas.

Los juegos de interacción como estrategia didáctica en el desarrollo de la lengua materna kichwa, tienen justamente respuesta a dichos requerimientos específicos en términos del sistema educacional, demandas metodológicas y pedagógicas entre muchas otras.

Por consiguiente, es necesario la implementación de juegos de interacción basadas en el elemento lúdico y en el juego que motiven el aprendizaje del lenguaje materno, partiendo de situaciones polémicas que permitan desarrollar la capacidad de atención y razonamiento del idioma kichwa en los niños y niñas de Educación Inicial de la Escuela “Dr. Víctor Manuel Garcés”, en ambientes agradables y motivantes que contribuyan a la generación de un aprendizaje significativo aplicables en la vida diaria y en el contexto, evidenciando el dominio de competencias cognitivas. Constituye uno de los ejes principales de la Educación Intercultural Bilingüe.

(Constitución, 2008)

El Sistema de Educación Intercultural Bilingüe de las nacionalidades y pueblos indígenas del Ecuador comprende desde la estimulación temprana hasta el nivel superior. Está destinado a la implementación del Estado plurinacional e intercultural, en el marco de un desarrollo sostenible con visión de largo plazo.

En este proceso, la implementación y aplicación de juegos de interacción permitirán estimular y potenciar el desarrollo de la lengua materna kichwa, lo que constituye uno de los ejes principales de la Educación Intercultural Bilingüe.

De acuerdo a las investigaciones realizadas por G. Brunner (1988), L. Vigotsky (década de los 30), U. Bronfenbrenner (1978), A. Álvarez y P. del Río (1990), B. Rogoff (1993) y A. Mustard y J.F. Tinajero (2007), entre otros, se ha resaltado, desde diversas perspectivas, la importancia del entorno en que se desenvuelven los niños y niñas desde los primeros momentos de su vida.

En base a lo expuesto se considera que la educación es un verdadero desafío para los docentes que tienen la tarea de enseñar a los niños y niñas que quieren aprender y entender el mensaje que reciben, pero para ello es necesario crear un escenario motivador que le permita al estudiante desenvolverse con naturalidad en el entorno al cual pertenece constituyéndose en un ente generador del cambio, capaz de resolver sus propios problemas, relacionarse con sus pares y sentirse identificado con su cultura.

### **6.3. JUSTIFICACIÓN**

La investigación realizada en la institución es de interés ya que indica que dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje no hay una adecuada aplicación de juegos de interacción, que consigan innovar y dinamizar los procesos educativos, permitiendo con ello motivar la práctica de la lengua materna kichwa, debido a que la educación actual atraviesa por serios conflictos relacionados con el proceso educativo, que se derivan de la falta de herramientas metodológicas y estrategias didácticas aplicadas en la lengua materna que modifique la estructura de un modelo todavía tradicionalista en donde el conductismo sigue siendo parte de la práctica docente en la realidad educativa.

Es novedoso porque a través de la capacitación docente se pretende dar solución a estos problemas pedagógicos que influyen sobre el estudiante; para lo cual la educación apuesta a la capacitación continua de docentes que apliquen en el aula los mejores métodos y técnicas activas y en particular los juegos de interacción, la

dinámica creativa. Los mismos que contribuirán de manera específica a la práctica del idioma kichwa; por tal razón la propuesta planteada es la mejor alternativa para solucionar el problema existente en la institución.

Esta propuesta es factible porque se busca proporcionar herramientas metodológicas y lograr la participación activa de docentes, estudiantes y padres de familia en la consecución de un mejor nivel de aprendizaje de la lengua materna. Apoyar la aplicación de juegos de interacción como estrategia activa que permitan contribuir al fortalecimiento cultural y la práctica diaria del idioma kichwa. Es muy importante para los docentes innovar las estrategias metodológicas al momento de enseñar, para ello es necesario también que la práctica docente vaya a la par con los avances tecnológicos usando nuevas formas de desarrollar el conocimiento, siendo imprescindible profundizar en los hábitos de estudio, y lograr así la aplicación de juegos de interacción como estrategia didáctica que estimulen el uso y práctica cotidiana del idioma kichwa en los niños y niñas. Los principales beneficiarios, con la ejecución de esta propuesta, serán los niños y niñas de Educación Inicial de la Escuela “Dr. Víctor Manuel Garcés”.

La importancia de la propuesta, radica en que a través del uso y aplicación de juegos de interacción, se podrá verificar que los niños y niñas demuestran sus capacidades, mejorando de manera significativa su rendimiento académico y sobre todo potenciando la lengua materna kichwa. La propuesta presentada es innovadora porque se fundamenta en la necesidad de la creación de una Guía de juegos de interacción en la cual se promocionará la importancia del uso y aplicación de nuevas estrategias metodológicas de aula, que hagan efectiva la praxis pedagógica del docente y estimulen el aprendizaje para el educando y se constituya en una actividad naturalmente eficiente, que desarrolle integralmente la personalidad del estudiante, y en particular su capacidad creadora, ya que es el estudiante el que explora, y tiene curiosidad sobre qué es lo que está aprendiendo de manera sistemática respecto al idioma kichwa.

## **6.4. OBJETIVOS**

### **6.4.1. OBJETIVO GENERAL**

Elaborar una guía de juegos de interacción para docentes, que permita desarrollar la lengua materna kichwa en los niños y niñas de Educación Inicial de la Escuela Dr. Víctor Manuel Garcés de la Comunidad Yatzaputzán Parroquia Pilahuín Cantón Ambato.

### **6.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

1. Recopilar el material necesario para la realización de la guía.
2. Proporcionar un material didáctico de apoyo para el desarrollo de la lengua materna kichwa tanto para padres como maestros de la institución educativa.
3. Aplicar la guía didáctica para que los niños/as de la Escuela se motiven en la práctica del idioma kichwa logrando de esta manera que su aprendizaje sea significativo.
4. Evaluar el uso, manejo y aplicación de la guía de juegos de interacción.

## **6.5. ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD**

La propuesta será factible por cuanto la investigadora tuvo la aceptación de las autoridades de la institución educativa para realizar la investigación, además se dispuso de material necesario para aplicar las encuestas y recursos económicos para su adquisición. Con la ejecución de esta propuesta se mejorará la calidad de la educación en la Escuela “Dr. Víctor Manuel Garcés”; debido a que con la aplicación de juegos de interacción en la lengua materna se pretende desarrollar de mejor manera el idioma kichwa, favoreciendo en los estudiantes el sentido de pertenencia e identidad cultural, con el desarrollo conjunto de hábitos de respeto, responsabilidad, honestidad; entre otros valores éticos y morales, propios de la formación integral del ser humano. La propuesta es factible realizarla ya que no

necesita de mucha inversión económica y por todo lo mencionado anteriormente es posible aplicarla y verificar la validez de la misma.

## **6.6. FUNDAMENTACIÓN**

La búsqueda de nuevas estrategias metodológicas que incidan de manera notoria en el desarrollo de la lengua materna kichwa y promuevan la potenciación de conocimientos significativos, identificando las causas que impiden lograr dichos resultados, tanto a la hora de orientar por parte del docente, como al momento de apropiarse de nuevos conceptos por parte del educando. La rutina del proceso enseñanza-aprendizaje, evidencian dificultades relacionadas con la asimilación de conocimientos en torno a las dificultades del aprendizaje, las cuales se originan en las diversas metodologías empleadas por los educadores durante la práctica pedagógica, generando muchas veces la desmotivación de los niños y niñas en la práctica del idioma kichwa y en la falta de implementación de nuevas estrategias destinadas a la dinamización de los conocimientos desde el aula.

La aplicación de juegos de interacción, permitirán potenciar la capacidad de análisis y reflexión en los niños y niñas, en ambientes agradables y motivantes que sugieran un aprendizaje significativo, de fácil comprensión y que promuevan el nuevo conocimiento del idioma materno, apoyando la identidad cultural y ancestral.

## **JUEGOS DE INTERACCIÓN**

Son juegos de uso sencillo, en el que los participantes interactúan con su ordenador, a la par que aprenden conceptos ligados con la tecnología del futuro. Creados para todas las edades, no solo pueden hacer uso de este tipo de juegos educativos los niños, los adultos también podemos hacer uso de esta oferta, y disfrutar de un rato de entretenimiento, a la vez que recordamos cosas ya olvidadas del colegio (Revista Edutec p.1).

## **¿PARA QUÉ SIRVEN?**

El uso de este tipo de juegos beneficia sobre todo a los niños y niñas, ya que aumenta su conocimiento. Sin olvidar que comienzan de esta manera a ponerse en contacto con el arma del futuro, el ordenador. (Cárdenas M.2014).

Las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación), es una herramienta que facilita la aplicación de los juegos interactivos en el aula, pues resulta interesante tanto para los niños y niñas como para el docente; dinamizando de esta manera el proceso de interaprendizaje.

## **INSERCIÓN DE LOS JUEGOS DE INTERACCIÓN EN LAS AULAS**

El juego es uno de los métodos de enseñanza que ha tenido mayor incidencia en los estudiantes; debido a su dinamismo.

Además del valor intrínseco del juego como mediador del aprendizaje y del desarrollo infantil, hay otra razón fundamental para considerarlo indispensable en un programa de calidad: su uso como estrategia pedagógica se encuentra asociado a indicadores que reflejan una visión del ser humano y de la educación, en las que la iniciativa y la actividad del niño, así como la interacción horizontal con sus maestros, padres y la comunidad son el centro de las acciones pedagógicas (Peralta, M. 2004).

Según la revista Edutec los adelantos tecnológicos del siglo pasado supusieron una convulsión para las formas de transmisión de la información que repercutieron en las transformaciones sociales y en la riqueza cultural del ser humano. Ellos exigen aprender a manejar nuevos instrumentos, adquirir nuevas pericias y técnicas que son las que permiten conducirse y entender la nueva configuración social y tecnológica contemporánea. Los formatos visuales desempeñan un papel y una función fundamental en los procesos de educación formal y no formal, en definitiva, del modo en que se compone la identidad individual del ser humano y de la manera en que se articula la comprensión de la realidad colectiva en que está inserto. Son numerosos las investigaciones y

estudios multidisciplinares que han versado sobre el empleo de los juegos de ordenador como herramienta educativa en el aula, y como instrumento para la formación integral del ser humano. Los enfoques de estos análisis se han manifestado más que variados: aprovechamiento de su dimensión lúdica, relación con contenidos violentos, efectos sobre la sociabilidad del jugador, complemento para el desarrollo de habilidades psicomotrices.

- Factor de ocio, de carácter voluntario.
- Talante lúdico, con alto nivel de estimulación auditiva, ocular...
- Incorporación de niveles de dificultad progresivos: la seducción de la consecución de unos objetivos claramente definidos y graduales y unos medios sencillos y evidentes para conseguirlos.
- Para lograr esos objetivos se apela a la superación personal: un nuevo videojuego es un fresco reto para el joven jugador.
- En relación con ello se encuentra la competitividad, generada a menudo por la situación de oposición con otros compañeros jugadores (presentes o virtuales – juegos en red).
- El factor de individualización, frente a la sensación de colectividad de la clase: muchos alumnos se aburren o pierden por falta de atención.
- El desarrollo o potenciación de la autoestima: los objetivos definidos, los medios fácilmente manipulables, los incentivos, numerosos y correctamente dosificados, convierten el juego en una actividad mecánica, rápidamente accesible, que favorece el aumento del auto respeto, y un fuerte sentimiento reflexivo de consideración.

La tecnología proporciona varias herramientas, de fácil acceso las cuales facilitan el trabajo educativo en referencia a los juegos interactivos, permite desarrollar la creatividad de los más pequeños, tomando en cuenta que la educación inicial es clave en el desempeño académico de los niños y niñas a lo largo de su vida estudiantil.



La implementación de los juegos interactivos en la lengua materna es un reto no solo para los estudiantes sino también para los docentes que deben aplicarlos en el aula, sin embargo constituye una oportunidad para mejorar los estándares de calidad educativa, poniendo de manifiesto todo el potencial intelectual que poseen estudiantes y docentes involucrados en el quehacer educativo.

Es importante tener en cuenta que de la educación depende el desarrollo social de los pueblos, por lo que es urgente e importante fortalecer los procesos educativos mediante la aplicación de estrategias metodológicas que permitan despertar en los niños y niñas, el interés por aprender; explotando al máximo su iniciativa y creatividad a través de actividades lúdicas.

### **JUEGOS INTERACTIVOS: LA MEJOR FORMA DE ENSEÑAR**

Para entender la importancia de los juegos interactivos, se toma como referencia la teoría de Vygotsky, quien señala a la interacción como el origen y motor del desarrollo y el aprendizaje, así como también explica dentro del concepto de la “Zona de Desarrollo Próximo” el desfase existente entre la resolución individual y grupal de problemas y tareas cognitivas”. Vygotsky (1962). Currículo cognitivo para la educación infantil (Garrido, J. 2001, p.61)

Los juegos de interacción utilizados como estrategia metodológica en la educación, es una de las mejores formas para lograr que los niños se diviertan aprendiendo, en la actualidad muchas instituciones educativas aplican los juegos interactivos en la enseñanza logrando excelentes resultados.

Existen diferentes programas de computación que presentan juegos interactivos; ofreciendo la posibilidad a los estudiantes para que puedan desarrollar su creatividad a través de la dinámica del juego. Para lograr que el aprendizaje a través del juego, sea significativo se debe propiciar un ambiente interesante con contenidos claros, no demasiado largos ni complicados; ya que eso hace que el estudiante pierda el interés por aprender.

Las ilustraciones utilizadas para los juegos interactivos, deben ser animadas, interesantes, con un mensaje profundo; capaz de que los niños y niñas lo recuerden constantemente y se apropien del conocimiento, haciendo suyo el aprendizaje adquirido.

## **EL JUEGO DE INTERACCIÓN EN LA EDUCACIÓN**

La Lúdica es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la danza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (baile, amor, afecto), que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos. (Jiménez, 1993).

Desarrollar actividades lúdicas a través del juego hace que el aprendizaje del niño sea más significativo; pues a través de la práctica de dichas actividades, se puede propiciar momentos de diversión, creatividad y conocimiento. La lúdica es una condición del ser humano, frente a la vida cotidiana, es una forma de estar en ella y relacionarse con ella. Es la esencia de estar bien consigo mismo y con los demás; pues la reacción que producen las tareas simbólicas e imaginarias del juego motiva y ayudan a lograr un equilibrio emocional disponiendo a las personas para el aprendizaje.

No hay que olvidar el aspecto lúdico de la vida. Es más placentero para todos los humanos aprender a través de actividades lúdicas, que encierren actividades de: placer, goce, creatividad y conocimiento. La lúdica es una condición del ser frente a la vida cotidiana, es una forma de estar en ella y relacionarse con ella. Es allí donde se produce el disfrute, goce y distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. Las actividades lúdicas potencializan las diversas dimensiones de la personalidad en todo ser humano ya que permite el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes y el desarrollo moral. (Romero, 2009, p.24)

Las actividades lúdicas deberán ser adaptadas por los docentes en todos los niveles de educación; considerando las necesidades, intereses y propósitos de cada año, pues esto ayuda a la construcción de significados y de un lenguaje simbólico mediante el cual se accede al pensamiento lógico, creativo y crítico y al mundo social. A través del juego los estudiantes intercambian roles, exploran el entorno, experimentan situaciones reales o imaginarias de su entorno, poniendo de manifiesto su talento y desarrollando su pensamiento.

### **LA IMPORTANCIA DEL JUEGO DE INTERACCIÓN EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA**

(Bruner y Garvey, 1977, p.20), retomando de alguna forma la teoría del instinto de Gras, consideran que mediante el juego los niños tienen la oportunidad de ejercitar las formas de conducta y los sentimientos que corresponden a la cultura en que viven. El entorno ofrece al niño las posibilidades de desarrollar sus capacidades individuales mediante el juego.

El juego empleado como una estrategia de aprendizaje ayuda al estudiante a resolver sus conflictos internos y a enfrentar las situaciones posteriores con decisión y sabiduría, tomando en cuenta que el docente lo ha acompañado en la difícil tarea del aprendizaje. El juego por ser voluntario, libre, divertido, agradable, alegre, satisfactorio, espontáneo, instintivo, gratuito, comprometido, intencionado, consciente, estético, creativo, fantasioso, simbólico, ficticio, serio, necesario, solemne, reglado, grupal, individual y social, está considerado como una excelente estrategia a ser aplicada en el aprendizaje.

Por las razones antes expuestas y muchas más, la utilización del juego para la enseñanza es muy importante, ya que además de ayudar en la comprensión de conceptos, facilita el desarrollo integral del educando, ya que en el proceso educativo se transmiten valores como la cooperación, el respeto, la solidaridad, el esfuerzo, la constancia, el trabajo en grupo y la amistad. En los niveles iniciales de escolaridad se debe privilegiar el juego como el recurso más apropiado, dadas las características naturales del niño y la niña. Un juego vale mucho más porque es atractivo, entretenido, dinámico y participativo. Muchas corrientes psicológicas

han analizado la naturaleza y función del juego en el desarrollo de los estudiantes. Las diferentes teorías se pueden agrupar en:

**a) Teorías Psico-genéticas:** “El juego consiste en una orientación del estudiante hacia su propio comportamiento, un predominio de la asimilación sobre la acomodación”. Piaget (1930, p.14).

**b) Teorías compensatorias:** Según las teorías psico-analíticas “el juego posibilita a los estudiantes la satisfacción del deseo y la resolución de situaciones conflictivas. A través del juego se realizan proyecciones inconscientes, se resuelve deseos conflictivos y se modifican los aspectos de la realidad que no le satisfacen”. Goleman (2013). Inteligencia emocional.

**c) Teorías Funcionales:** “Estas teorías asignaron al juego funciones adaptativas, como para pre-ejercicios de aquellos instintos desarrollados y necesarios para la supervivencia del hombre”. El juego como estrategia de la enseñanza inicial.

## **VENTAJAS DE LOS JUEGOS**

Caneo, M. (2012)., plantea que la utilización de estas técnicas dentro del aula de clases, desarrolla ciertas ventajas en los niños y niñas, no tan solo concernientes al proceso de cognición de ellos, sino en muchos aspectos más que pueden ser expresados de la siguiente forma:

- Permite romper con la rutina, dejando de lado la enseñanza tradicional, la cual es monótona.
- Desarrollan capacidades en los niños y niñas: ya que mediante los juegos se puede aumentar la disposición al aprendizaje.
- Permiten la socialización; uno de los procesos que los niños y niñas deben trabajar desde el inicio de su educación.
- En lo intelectual - cognitivo fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación

científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, entre otros.

- En el volitivo - conductual desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo y estimula la emulación fraternal.

Es fundamental conocer las estrategias a ser aplicadas en la educación de los niños y niñas de nivel inicial; tomando en cuenta que el juego es Parvulariamente una de las estrategia más utilizadas por ser interesante dinámica e innovadora al momento de aplicarla en el proceso educativo, pues está comprobado por varias teorías que el juegos permite a través de niveles de aprendizaje, desarrollar una comprensión entretenida de los contenidos. Es por ello que los juegos son considerados como una técnica a ser aplicada en el desarrollo de la lengua materna Kichwa, fortaleciendo de esta la identidad de los pueblos indígenas.

## **LENGUA MATERNA KICHWA**

“Una versión del origen ecuatoriano del kichwa asevera que posiblemente se originó en las culturas Mochika y Chavín de Wantar y que se desarrolló hacia el Norte y el Sur, llegando a ser adoptado por su espiritualidad y su sabiduría por los inka-s”. Roswith & Hartmann (1979, p.6).

Los indicios que nos proporcionan los documentos más tempranos de la Colonia parecen demostrar que el Kichwa no tenía una designación específica, los primeros cronistas, y aun el Inca Garcilaso de la Vega, se refieren a él como “lengua general”, expresión que también era válida para designar al aimara, al puquina y quizá también al mochica, se recurría, asimismo, a la precisión de llamarla “lengua del inca”, o también, más específicamente, “lengua del Cusco”, cuando no se hablaba de la “lengua más general”, en nuestro país en el callejón interandino y la amazonia el kichwa o el runa shimi o lengua de la gente presenta diferencias en el dialecto de acuerdo a la ubicación geográfica pero fue y es considerado un lenguaje propio para la comunicación, en nuestra amazonia no existen datos exactos sobre los territorios kichwas, en la actualidad la base de su estructura sociopolítica es la familia que constituye el ayllu. El término Kichwa, y de allí en adelante sus variantes, fue empleado por primera vez con caracteres impresos por Fray Domingo de Santo Tomás en 1560, autor de la primera gramática y diccionario kichwa de entonces data la forma actual del vocablo. (Hartmann, 1979).

El Presidente de la República del Ecuador determina las políticas de gobierno respecto a los pueblos indígenas y en lo particular en lo concerniente en su desarrollo económico, social y cultural y al fortalecimiento de su participación en la comunidad nacional, al mismo tiempo también oficializa el idioma kichwa, en la Constitución del 2008 establecido en el inciso segundo del Art. 2, que en su contenido dice:

El castellano es el idioma oficial del Ecuador; el castellano, el kichwa y el shuar son idiomas oficiales de relación intercultural. Los demás idiomas ancestrales son de uso oficial para los pueblos indígenas en las zonas donde habitan y en los términos que fija la ley. El Estado respetará y estimulará su conservación y uso”. Constitución del Ecuador (2008.p.9).

El kechwa o kichua (kichwa zona templada) es el cuarto idioma más hablado en América y la lengua nativa más extendida del continente, se habla en la zona occidental de Sudamérica y es, junto al español un idioma oficial, en Bolivia, Perú, Colombia y Ecuador, este es usado en las regiones andinas donde se asientan comunidades indígenas.. (Trudgill, 1974.)

La lengua materna es tan importante porque es el origen del entorno que se aprende; la que se usa para comunicarse, para expresarse, para obtener conocimiento y requerir los derechos democráticos. por ello no puede ser minusvalorada porque incentiva a los niños y niñas que habitan en zonas con una lengua materna como su primera lengua y luego el castellano, puedan ser alfabetizados en esa lengua originaria de pensamiento son distintas de acuerdo a la lengua que uno aprende desde niño con el propósito son promover una educación de calidad para todo el pueblo.

## **PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE KICHWA**

En el Modelo de Educación Intercultural Bilingüe los docentes tienen la oportunidad de darle un nuevo uso a las lenguas ancestrales, que es el de enseñar en ellas en un contexto escolarizado de tipo occidental.

Esto conlleva no pocas dificultades, puesto que es un campo en el que las lenguas ancestrales no tienen experiencia y se requiere numerosas adaptaciones a nivel léxico y morfosintáctico. Pero estas adaptaciones no son simplemente

transferencias mecánicas de significado, ya que requieren transformaciones conceptuales desde los usos tradicionales de las lenguas indígenas hacia los modernos requeridos por la comunicación actual. Manual para la enseñanza de lenguas. (Velasco & Jablonska ,2010)

A continuación se menciona un ejemplo de cómo enseñar a los estudiantes:

Utilizando estantes y mesas pequeñas acordes a la edad y estatura de los niños, pedimos a cada uno traer un banco pequeño tradicional para que se sentasen, disponíamos de rincones de muñecas, tienda, títeres, carpintería y música, de esta forma, los niños se sentirán muy felices y se irán alegres a la escuela, sin la presión de aprender a escribir, leer y calcular, jamás estarán aburridos, se transformarán en niños muy activos y creativos que realizarán actividades espontáneamente. Por eso en el diseño curricular de la Educación Parvularia de la DINEIB, se plantea iniciar el proceso educativo y la formación de la identidad cultural desde antes de la concepción de los niños, trabajar fijando múltiples estrategias directamente con la familia, es necesario que haya condiciones psicológicas, ambientales, alimenticias y culturales adecuadas; comunicarse en la lengua indígena, hacer escuchar la música de su pueblo, conversar con palabras de respeto y de alto agrado con el niño o niña que está en el vientre materno.

Es necesario que el niño nazca en un ambiente culturalmente definido, por lo tanto a continuación tomamos como referencia la información proporcionada por la DINEIBC, para que el niño pueda asimilar la comunicación en kichwa; entonces en un periodo de nueve a doce meses el niño pronuncia la palabra mamamama, papapapa, de los doce meses en adelante empieza a formar la estructura de la palabra, de tres a cinco (inicial) expresión oral, cuentos, identificación de objetos concretos y nombres; de cinco a seis (primero de Parvularia) expresión gramatical sentido completo; estos en el primer quimestre que es el periodo de aprestamiento y en el segundo quimestre el proceso de alfabetización de los fonemas, desarrollo fonético y escritura esto quiere decir que el setenta y cinco por ciento de su aprendizaje adquieren en este año.

Entendemos por proceso educativo a la acción sinérgica de la Comunidad Educativa que gestiona dinámica, corresponsable y pertinentemente elementos curriculares, planificativos y administrativos de acuerdo a la identidad de EPDB, para el desarrollo integral de la persona del niño, niña y joven que transformen la sociedad.

La enseñanza consiste en la transmisión de saberes, tanto intelectuales, como artísticos, técnicos la enseñanza puede ser impartida de modo no formal siendo el primer lugar el hogar, a través de los padres, abuelos y hermanos mayores; o estar a cargo de establecimientos especialmente creados para ello, como escuelas, institutos de enseñanza, iglesias y facultades, a cargo del personal docente especializado, también el saber puede ser adquirida en forma autodidacta por medio de información escrita (como libros, revistas, sitios de Internet) u oral (televisión radio).



## 6.7. MODELO OPERATIVO

FASES	METAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO	RESPONSABLE	EVALUACIÓN
Socialización	Sensibilizar a los docentes y estudiantes sobre la importancia de la guía	Reunión para explicar los beneficios de los juegos de interacción y procesos de trabajo a ejecutarse y Selección de juegos de interacción a utilizar.	Diapositivas, Proyector, hojas de papel bond, lápices	04-08-2014 al 07-08-2014	Director Investigadora Docentes	Docentes y estudiantes con conocimientos sobre el tema de la propuesta
Planificación	Planificar con los involucrados la presentación del manejo de la guía.	Desarrollar los pasos que contiene la guía	Talento Humano, motivación, manual, papelote, marcadores.	10-08-2014 al 18-08-2014	Investigadora	Los niños y docentes se sensibilizan de la importante que tiene el juego de interacción en el aprendizaje del idioma kichwa.
Ejecución	Ejecutar las actividades de la guía a través del uso y aplicación de juegos de interacción que estimulen el desarrollo del idioma kichwa	Presentación / taller de socialización y charlas sobre los juegos de interacción para estimular el desarrollo del idioma kichwa	Manual impreso, equipo multimedia	08-09-2014 al 11-09-2014	Investigadora	Los docentes, los estudiantes son motivados y conocen la importancia del desarrollo de la lengua materna.
Evaluación	Valorar la utilidad de los juegos de interacción.	Utilización de un formulario de encuesta a estudiantes. Manejo de sitios Web. Uso de juegos interactivos y ambientes didácticos	Cuestionario de encuesta.	12-09-2014 al 20-09-2014	Investigadora	Los docentes, padres de familia, los estudiantes evalúan la importancia de la educación dentro de una sociedad competitiva.

**Cuadro N° 29:** Modelo operativo

**Fuente:** Modelo operativo

**Elaborador por:** María Rosario Toalombo Punina

Para la aplicación de la propuesta se realizarán diferentes actividades que permitirán obtener los resultados deseados, reunidas en una guía de juegos de interacción, las cuales son detalladas a continuación de manera técnica para posteriormente plasmarlas de forma descriptiva en el documento propuesto.

### **¿CÓMO CONSTRUIR GUÍAS DIDÁCTICAS?**

Las guías en el proceso enseñanza aprendizaje son una herramienta más para el uso del alumno que como su nombre lo indica apoyan, conducen, muestran un camino, orientan, encauzan, tutelan, entrenan, etc. Como hay múltiples guías didácticas y todas tienen objetivos distintos es necesario conocer algunos requisitos básicos que deberíamos tener presentes al confeccionar una guía.

1. Objetivo
2. Estructura
3. Nivel del alumno
4. Contextualización
5. Duración
6. Evaluación

#### **Esquema de contenidos**

Métodos y técnicas que contendrá la guía didáctica

# GUIA DE JUEGOS INTERACTIVOS

## PARA EL DESARROLLO DE LA LENGUA MATERNA KICHWA



**AUTORA: MARIA ROSARIO TOALOMBO PUNINA**

## PRESENTACIÓN



El deseo de esta Guía: “Juegos de Interacción para el desarrollo de la Lengua Materna Kichwa” es que sea una ayuda útil para todos, profesores, alumnos y padres. Esperando que los niños/as sientan la necesidad de cultivar su propias costumbres y tradiciones, con estrategias que permitan el desarrollo del idioma kichwa y con la mayor eficacia posible, que les permitan mejorar su rendimiento y les favorezca para su éxito escolar.

A los docentes se sugiere que apliquen sistemática y continuadamente los juegos de interacción, que incentiven el uso continuo de la lengua materna y rescatando la identidad cultural de los niños/as, pues sabemos por experiencia que los alumnos son reacios a usarlas por propia iniciativa, aunque las conozcan, no olvidemos que la aplicación de estrategias lúdicas en el mejoramiento del proceso enseñanza-aprendizaje en la actualidad es muy necesario, en vista que se logra que el niño/a desarrolle la creatividad y se sienta motivado si su profesor valora y ayuda los esfuerzos por lograr adecuado uso del idioma kichwa, lo que contribuirá a desarrollar sus capacidades físicas e intelectuales mejorando significativamente su rendimiento académico.



## INTRODUCCIÓN

Los juegos de interacción en el proceso de desarrollo de la lengua materna kichwa constituye una herramienta valiosa para el uso del estudiante, ya que a través del desarrollo de actividades lúdicas adecuadas podemos lograr en los estudiantes la atención, el interés, la curiosidad de practicar todo los días uno o varios juegos de interacción para potenciar un aprendizaje significativo del idioma kichwa.

Los juegos de interacción basadas en el elemento lúdico, motivando el aprendizaje del lenguaje materno, partiendo de situaciones problemáticas que permitan desarrollar la capacidad de atención y razonamiento del idioma kichwa en los niños y niñas de Educación Inicial, en ambientes agradables y motivantes que coadyuven a la generación de un aprendizaje significativo aplicables en la vida diaria y en el contexto, evidenciando el dominio de competencias cognitivas.

Los juegos interactivos complementan y dinamizan el proceso enseñanza-aprendizaje con la utilización de creativas estrategias didácticas, que generan un ambiente de diálogo, ofreciendo al estudiante diversas posibilidades que le permitan desarrollar creativamente el idioma kichwa.

En definitiva, los juegos de interacción constituyen una herramienta primordial que media la interacción entre el docente y el estudiante, estimulando el desarrollo de la lengua materna kichwa, lo que constituye uno de los ejes principales de la Educación Intercultural Bilingüe

## GUIA DE JUEGOS INTERACTIVOS N°1

### JUEGOS DE INTERACCIÓN

**Concepto.-** Se denomina juego de interacción a todas las actividades que se realizan con fines recreativos o de diversión, que suponen el goce o el disfrute de quienes lo practican y establece diferencias con el trabajo, el arte e incluso el deporte, por lo que no supone una obligación necesaria de concretar

#### MATERIALES:

- Poema seleccionado (de acuerdo a la edad).
- Grabadora
- Dispositivo con sonidos grabados
- Piedrecitas de río y algodón

### DESARROLLO DEL JUEGO

El profesor presenta un poema breve con sólidos elementos eufónico, sonidos que posean un alto grado imaginativo o cómico. El poema permite ser asimilado por el cuerpo, desde el juego con las imágenes se pueden generar aplausos, zapateos, saltos, rondas, juegos de memorización y todo tipo de esquemas corporales.

#### Introducción

#### **Pukllaypa shuti SHUWA MISIKU**

Imachik: Kay pukllaypika wawakunapura tantarishpa shun rumpata rurashpa makita hapirishka kashpa, chay pi shuk mashita akllan misi tukuchun, shinallatak kipaka akllan shuktak mashita, ukucha tukuchun, chaypi ishkay mashita shutichishka washaka pukllay kallarinakuna.

Shina:

**Misi** : “Ukucha ukucha”

**Ukucha**: “¿imata ninki shuwa misiku...?”

**Misi:** “mikusha nini”.

**Ukucha:** “mikuita mana ushankichu”...?

**Misi:** “¿Wirasapa kashkanki ?”

**Ukucha:** Ñukapa chupakama mikuwanki

Shina nishpami chay rumpaika sumakta tukuy wawakuna asirispa pukllaknkuna,  
ashtawankari kushillami kay yshkay mashikuna mayhan punta hapin nishpa  
chay ishkay wawakunataka shaykuyta pukllay ushankuna.

### **NOMBRE DE JUEGO: GATO LADRÓN**

Concepto.- El juego permite el espacio lúdico y la liberación de emociones por medio del poema como juego.

El juego comienza con un pequeño discurso:

**Gato:** “Ratón, ratón...”

**Ratón:** “¿Qué quieres gato ladrón...?”

**G:** “Comerte quiero”.

**R:** “Cómeme si puedes...”

**G:** “¿Estás gordito?”

**R:** Hasta la punta del rabito

Para este entretenimiento solo hay tres oportunidades de atrapar al ratón. En caso de perder, el resto de concursantes le dan un ligero “tute”, que es un golpe, como castigo.

Para saber quién es más ágil siempre juega un niño y una niña, y al término cuentan los resultados para ver quién ha perdido.

Pukllaypa shuti Atallpa ñawi watarishka

Imachik: kay pukllaypika uchilla wawakuna sumakta kushiyarin shuk mashita hapin ñawita huatankapak, kipaka kimsa tatkita kuchishka ña pukllayman kallarin tukuy wawakuna sumakta shuktak manyaman kayashpa kushillapukllankuna.

Shina:

- Shuk manyamanta atallpa atallpa nishpami kayankuna
- Kaypimi kani nishpa kaknkuna shuktak manyaman kutinkapak
- Ñawi watarishka mashita makimanta aysashpa kayankuna
- Kipaka kayshu chayshu pukllakkuna wawakunapura aysashpapukllankuna.
- Pipash ama washaman rikuchun nishpami achkata katishpa pukllankuna.

### NOMBRE DE JUEGO LA GALLINITA CIEGA

Concepto: “La Gallinita Ciega” es **uno de los juegos tradicionales más populares de Andalucía**. Las reglas del juego son:

- Un jugador “se la queda” con los **ojos tapados por un pañuelo** y el resto se coloca a su alrededor.
- Al que “se la queda” **se le dan varias vueltas mientras cantamos la canción del juego**: “La Gallinita ciega que no ve ná, que no ve ná. Se le da media vuelta y se echa a buscar.”.
- Tras esto **ha de intentar coger a uno de sus compañeros y ayudándose del tacto adivinar quién es**. Si lo adivina cambiará de rol con el compañero alcanzado, si se equivoca “se la sigue quedando”.





### **Pukllaypa shuti: Chaki watary**

Chaki watary pukllaypika tukuy tawka wawakuna ishkantin pura kaki watankitinkirinshpami chay pukllay mishanakuyta rurankuna.

Shina: Kay pukllay hananpika tawka wawakunami paykunapura hapinakkushpa'pukllankuna chaypakka ishkaypuru tukushpami kakita watarinkuna.

- Ishkay pura chakita watarin
- Kunkuripi shun ruanawan tinkirin
- Ishkanti allinta ukllarinkuna
- May mishanañawpapi mashka kashpapash pukllayman shayarinkuna.
- Chay pukllay mishaypika shuksumaktakiyta chuarashpami mishay kallarinkuna.



## GUIA DE JUEGOS INTERACTIVOS N° 2

### POEMAS

#### Poemas en Kichwa

#### Concepto/ Shiwilla

Kay sumak arawikunawan nukanchik mamitapak punchapi yuyarishpa sumakta kikin mamakunata kushikinkapakmi kay yuyaykunata rikuchinchik.

Nombre de Poemas A mi madre

**Ñuka kuyashca mamitalla**

## MAMAKUPAK AYRIWATA YACHASHA

### Aprendo el poema “MADRECITA”

Ñukapa mamakulla,



ñukapa sisakulla sisakulla



Kampa kuyayka



may sumakmari, may allimari

Hawata rishpapash, ukuta rishpapash

Kampa kuyay shinataka maypitak tarishari

kay pachapi tiyan mamakumanta



yalli

kanka ñukapaklla mamakumari



kanki.

Ñukapa mamakulla,



kikintaka imawantak

**Nombre de Poema Rinimi LLakta**

#### **ConceptoShiwilla.**

Kay sumak arawikunawan nukanchik ayly llaktamanta llukshishpa rishkata yuyarishpami sumakta ay ñuka ayllu llaktakulla nishpa, may karu llaktapi kashpapish manarak kunkarishachu wacharishka llaktakulla ninchik.

## RINIMI LLAKTAKU

### Me voy de mi tierra

Rinimi llakta rinimi



Mai karupi kausankapak



Mana kikin llaktashina

Kuyankichu runataKa.



Huarmi,



chirta sakishpa

Aillukunata



kuncashpa

Kai tuta



Killa



llukshikpi

Ñanta



japinimi llacta.

Anka millaita rikushpa

Imashinami urpi



huahua

Urkuta



tikrashpa chinkarin

hahapi mitikunkapak.

**Nombre de Poema ñuka warmiku**

**Concepto/ Shiwilla.**

Kay sumak arawikunawan nukanchik ñukapak kuyashka warmimanta yuyarishpami sumakta kay ñuka ayllulla nishpa, may karu llaktapi kashpapish manarak kunkarishachu wacharishka llaktakulla ninchik.

Ñuka kuyashka warmikulla  
May sumak kuytsami kanki  
Sumak sisa shina maipipash  
rikunallami kanki

Ñuka kuyashka warmikulla  
Kikinta pachakamak ppunchanta  
Pachakamak yaya samayta karachun  
Ayllukunawan, wawakunawan  
Mashiyarishpa punchanta sumak  
Sisashina ñaupaman katipanki

Ñuka kuyashka warmikulla  
Kikin kay pachapi tayakpirak  
Sumak mamashina kikipak  
Aylywan kuyanakushpa kausachun  
Sumak yachaykunawan allita  
Millayta, sumapita mishapa tiyachun.

**Nombre de Poema MICHIK WAWAMANTA**

**Concepto/Shiwilla.**

Kay sumak arawikunawan nukanchik ñukapak kuyashka michikmanta sumakta kay ñuka aylluwan nishpa, may karu urkupi michikuashpa kashpapisth manarak kunkarishachu wacharishka llaktakulla ninchik.

**MICHIK WAWAMNATA.**

Michik wawalla kampak allkuwanlla  
Yuraklla llamakunata  
Urkupi michinki

Chakinanta rishpa rumikunapi takarishpa  
Kamka chakikuka llakimi chukrishka

Urkuman chayashpaka piwantak pukllanki  
Michikushpami allkuwan pukllarkanki.

Wayrawan pukllashpa  
Wiwakunawan rimanki  
Wayra sisa shinami kanki  
Sumak michik wawalla.



## GUIAS DE JUEGOS INTERACTIVOS No. 3

### ADIVINANZAS

#### Nombre de Adivinanzas watuykuna Imashikuna

Concepto.- Son juegos de ingenio sencillos dirigidos al público infantil que tiene como objetivo entretener y divertir a los niños, preguntando o describiendo algo para que sea adivinado.

Las adivinanzas infantiles, además de resultar entretenidas a los niños y niñas, son igualmente educativas e incitan al niño a ampliar sus horizontes y poner en funcionamiento todas sus capacidades

#### MATERIALES

- Facilitador
- Fichas con dibujos
- Niños y niñas
- Música de niños y niñas

#### DESARROLLO DE ADIVINANZAS

A los niños les gustan mucho las adivinanzas, así luego una vez resueltas, pueden llevarse las a casa y jugar con los padres, te dejamos estas 12 adivinanzas para enseñar a los peques, podemos pasar un rato divertido y fomentamos la atención y la memoria. Por si fuera poco, con las adivinanzas infantiles, los niños tienen la oportunidad de aprender cosas nuevas y desconocidas, como tradiciones, hábitos, pautas y normas de conducta o costumbres al tiempo que se divierten como nunca, tal y como ha de ser todo buen aprendizaje.

#### WATUYKUNA (IMASHIKUNA)

#### ADIVINANZAS

Imashi imashi;  
Kanka kayta ri,  
Kampash chay ñanta ri,



Chawpipi tarinakushun  
Kutichina: chunchukuna

**Nombre de Adivinanzas watuykyna Imashikuna**

Concepto.- Son Adivinanzas de ingenio sencillos dirigidos al público infantil que tiene como objetivo entretener y divertir a los niños, preguntando o describiendo algo para que sea adivinado.

Imashi imashi;  
Hawapi ayayaw,  
Ukupi añañaw  
Kutichina: tuna



**Nombre de Adivinanzas watuykyna Imashikuna**

Concepto.- Son Adivinanzas de ingenio sencillos dirigidos al público infantil que tiene como objetivo entretener y divertir a los niños, preguntando o describiendo algo para que sea adivinado.

Imashi imashi;  
Tanchikuchiku,  
Tanchikuchikuku  
kachakka  
Kutichina: kutana rumi





**Nombre de Adivinanzas watuykyna Imashikuna**

Concepto.- Son Adivinanzas de ingenio sencillos dirigidos al público infantil que tiene como objetivo entretener y divertir a los niños, preguntando o describiendo algo para que sea adivinado.

**Nombre de Adivinanzas watuykyna Imashikuna**

Concepto.- Son Adivinanzas de ingenio sencillos dirigidos al público infantil que tiene como objetivo entretener y divertir a los niños, preguntando o describiendo algo para que sea adivinado.

Imashi imashi;  
Ñawpashpa yaykun  
Katishpa llukshin.  
Kutichina: punku



**Nombre de Adivinanzas watuykyna Imashikuna**

Concepto.- Son Adivinanzas de ingenio sencillos dirigidos al público infantil que tiene como objetivo entretener y divertir a los niños, preguntando o describiendo algo para que sea adivinado.

Imashi imashi;  
Mamaka sirikun  
Wawaka tushukun.  
Kutichina:  
uchú kutana rumi



**Nombre de Adivinanzas watuykyna Imashikuna**

Concepto.- Son Adivinanzas de ingenio sencillos dirigidos al público infantil que tiene como objetivo entretener y divertir a los niños, preguntando o describiendo algo para que sea adivinado.

IMASHI IMASHI, TUKUY RAYMIKUNAPA,  
UPIANKAPA MIKUNKAPA  
SHUK SHUK MIKUNAKUNATA  
RURANKAPA  
MUTSURISHKAMI KANI  
IMASHI KANI.



## **GUIAS DE JUEGOS INTERACTIVOS N° 4**

### **CANCIONES (CANTOS) INFANTILES**

#### **NOMBRE DE CANCION: CANTOS INFANTILES**

Concepto.- Los cantos infantiles son una actividad en la cual los niños aprenden, ya sea jugando y otras cantando diferentes melodías, con temas variados, que ayudan a ampliar sus conocimientos sobre el medio ambiente que los rodea.

Esta actividad tiene por objetivo, aumentar el vocabulario así como estimular la atención y la memoria, fomentar en el niño el gusto por la música, ejercitar las coordinaciones motoras, así como sociabilizarlo.

#### **MATERIALES**

- Se formará un círculo con los niños, para que la docente pueda observar a todos los niños y ellos a su vez la observen y sigan los movimientos que ella realiza.
- Se platicará con los niños para así llamar su atención.
- Se dará unos minutos de descanso.
- Se cantará una canción que los niños ya conozcan.

#### **DESARROLLO DE LOS CANTOS INFANTILES:**

- Se les platica o cuenta una historia a los niños relacionados con el tema de la canción a enseñar.
- Se les enseñará a los niños algunos movimientos que se harán durante la canción
- La docente cantará la melodía para que los niños la escuchen.
- Se les explicará el significado de algunas palabras no conocidas por los niños.
- La docente cantará un párrafo pequeño, hasta que los niños lo repitan con ella, y así sucesivamente toda la canción.
- Al final cantarán la melodía completa, y realizarán los movimientos siguiendo a la docente.

## NOMBRE DE CANCION: CANTOS INFANTILES

Concepto.- Los cantos infantiles son una actividad en la cual los niños aprenden, ya sea jugando y otras cantando diferentes melodías, con temas variados, que ayudan a ampliar sus conocimientos sobre el medio ambiente que los rodea.

Esta actividad tiene por objetivo, aumentar el vocabulario así como estimular la atención y la memoria, fomentar en el niño el gusto por la música, ejercitar las coordinaciones motoras, así como sociabilizarlo.

### SARA KANCHAKU, (Tostadito de maíz)

//Sara kanchaku,  
Mishki muyuku  
Wiksa yarikay  
Huntachinkimi.//



//kallanakupi  
Tushuchishami.  
Ñuka shimipi  
Wakachishami. //



Ñuka wiksapi  
Huntachishami,  
Killu saraku,  
Yurak saraku.//

//killu saraku,  
Yurak saraku  
mikunallami  
kamchanallaku.//



Nombre de la canción:

**AYCHA KUYURIN**

(El movimiento del cuerpo)

**Kuyushunn,kuyushun  
allí makiku kuyushun  
kuyushun, kuyushun,  
lluqui makiku kuyushun**



**kuyushun, kuyushun,  
allí rikraku kuyushun.  
kuyushun, kuyushun,  
lluqui rikrapash kuyushun.**



**kuyushun, , kuyushun  
allí chankaku kuyushun.  
kuyushun, kuyushun,  
lluqui chankapash kuyushun.**

**kuyushun, kuyushun,  
umakutapash kuyushun.  
kuyushun, kuyushun,  
Wamanitapash kuyushun**

**kuyushun, kuyushun,  
sikikutapash kuyushun.  
kuyushun, kuyushun,  
wiksaketapash kuyushun**

**samashun,samashun,  
ashakuta shamashun.**

**Nombre de la canción:**

**Kuyashka misiku taki  
Yo tuve un gatito**

Kuyashka misita charirkanimi, ) kutin  
shuk puncha wañukpi llakiyarkani. ) kutin  
ayay, ayay, ayayyyy .

Tukuy punchakumi mikuchirkani, )kutin  
Tantata ñuñuwan kararkanimi. ) kutin  
ayay, ayay, ayayyyy.

**Canción: Yo tuve un gatito**

Yo tuve un gatito que se me murió, (bis)  
con tanto cariño le cuidaba yo (bis )  
ayay, ayay, ayay.

Toditos los días le daba comer, bis  
Lehecita blanca con un rico pan bis  
ayay, ayay, ayay.



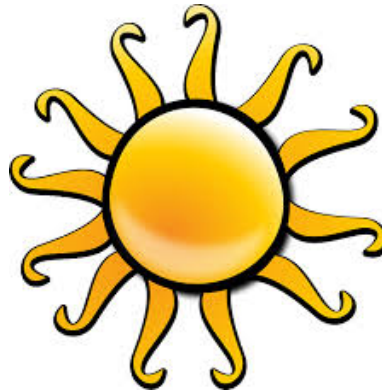
**Nombre de canción sol Solecito**

**Concepto/Shiwilla.**

Kay sumak intikulla tukuy punchakunami kikinka may sumak tukuy ayllu llaktakunata kikinpak intiyashlakawan kukuchinki, chiriwan kakpipash, llakilla kakpipash kikinmi punchanta huyllata rupanki.

**INTIKU  
Solecito**

Intiku  
Intiku, intiku  
kammantami kausanchik  
akarikpi kanpakñawita  
rikunayan llankanypika ama  
rikuwachu samakukpika  
ama sakiwaychu.



Intiku intiku kampak  
samaytami musunchik  
intiku ama puñuychu  
canpakyuyayta sakiway  
tutapi sumakta puñunkapak.

**Traducción:  
Solecito.**

Sol Solecito, sol solecita, solecito por ti vivimos,  
cuando mánese queremos ver tus ojos.

No me mires en mi trabajo e mi descanso, no me abandones.

Solicito, solicito necesitamos tu calor solicito, todavía no  
duermas para dormir tranquilo esta noche.

**Nombre de la canción KIKINMAN ÑUKA MAMITA**

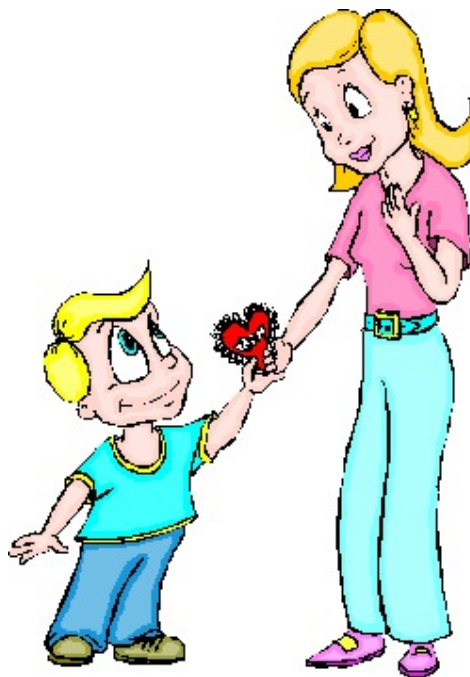
**Canción a mamá**

Ñuka kuyashka mamita kantami kuyani  
Tukuy shunkupi ñukata kikin kuyashkamanta  
Tukuy shunkupi mamita llakisha, kuyasha  
Ñuka kuyashka mamita.  
Pashi ñukata wiñachiwashkankimi  
Llakishpami chariwashkanki  
Mana katsushpa llakiyachishkanimi  
Kishpichiway mamita, yarishpami wakani.

**Traducción:**

**Canción a mamá**

Mi querida madrecita yo te amo.  
Porque me amas con todo tu corazón  
Yo te querré y te amaré con todo mi ser.  
Mi querida mamacita.  
Gracias mamita porque tú me has criado  
Tú me has cuidado con mucho cariño  
Con mis desobediencias te he lastimado  
mamita  
Llorando te pido que me perdones.





## GUIAS DE JUEGOS INTERACTIVOS N° 5

### JUEGA CON TRABALENGUAS

#### Nombre de trabalenguas kallu watariy

**Concepto.-** Juegos de palabra divertidos, pequeños poemas sonoros imposibles de pronunciar..., los trabalenguas nos hacen reírnos mucho. Prácticalos con tu hijo y ¡verás qué risa!

#### MATERIALES

- Selecciones a de cuadamente los trabalenguas para que resulte una actividad placentera y no inhibitoria para los niños. Haga ejercicios periódicos de repetición de sílabas que resultan complicadas en su pronunciación.
- Reúnase, al menos dos veces por semana, con su grupo para repetirles o leerles trabalenguas.
- Realice la lectura exagerada la pronunciación y la modulación de la voz. Sustituyan palabras o posee a otro, si el trabalenguas es complicado para el grupo.
- De oportunidad a los niños para que improvisen sus propios trabalenguas. Dosifique los trabalenguas a lo largo del curso, considerado aspectos como el nivel de desarrollo, cognoscitivo, afectivo y social, propio de cada niño.

#### DESARROLLO DE TRABALENGUAS

- Busca trabalenguas de las zonas u otras que conozcan y te parezcan divertidas para los niños de tu aula en quechua (kichwa).
- Escribe uno en la pizarra o papelote. Puedes acompañarlo con dibujos.
- Reúne a tus niños en semi-círculo y preséntales trabalenguas.

- Pide a tu niño que escuchen atentamente y comienza a leer en voz alta el trabalenguas
- Pregunta a los niños se les gusto y animalos a repetir contigo cada parte de trabalenguas hasta que lo puedan decir solos.
- Pregúntales; ¿Por qué se llamara traba lengua? ¿Acaso se les enreda la lengua cuando lo dice rápido? ¿Por qué será? ¿Les parece divertido?
- Anima a tus niños a prender otros trabalenguas.

### TRABALENGUAS TAKSHANA

(1). Ñuka takshani  
Kakshakushallatak  
Taksharirkani  
Takshanakunata  
Takshashpami  
Tantachini

#### (1) LAVAR

Yo lavo  
Lavando mismo  
Me lave  
las cosas de lavar  
lavando recojo



### KALLUWATARISHIMIKUNA (3) tsala wakra

tsala wakrataka, tsala runami rantin  
tsala runaka, tsala wakrami nishpa  
tsawar mishkita, tsala wakaraman  
upyachin

#### (3) Ganado flaco

un ganado flaco, compra un hombre flaco

el hombre flaco, diciendo es ganado flaco dulce de cabuya, da de beber al ganado flaco.



#### (4) Yanuska muti

Mamaka mutita yanukun  
Yanushka mutita lluchushpa

**(2) Irki allku**

Ishkay irki allkupi

ishkay pikimisakirin

ishkay irki allkuka

ishkay chakiwan aspirin

**(2) Perro enfermo**

En dos perros enfermos

entran dos pulgas

al entrar

dos perros enfermos

con dos patas se rasca



Lluchushka mutitami yanushka

Chayak mashikunaman

Yanushka mututa karan

**(4) Mote cocinado**

La mama está cocinando mote

pelando el mote cocinado

cocinando el mote pelado

a los compañeros que llegan

da de comer el mote pelado



### 6.8. ADMINISTRACIÓN DE LA PROPUESTA

N°	PLANIFICA	ORGANIZA	COORDINA	DIRIGE	CONTROLA	SITUACIÓN DEL OBJETO
1	Elaborar la propuesta	Investigadora y tutor	Investigadora y tutor	Investigadora y tutor	Investigadora y tutor	Elaborar protocolo
2	Presentación de la propuesta	Investigadora	Tutor	tutor	tutor	Proponer protocolo
3	Análisis de propuesta	Tutor	Tutor	tutor	tutor	Analizar propuesta
4	Aprobación de la propuesta	Tutor	Tutor	tutor	tutor	Para evaluar si es necesario protocolo
5	Ejecución de la propuesta	Investigadora, niños y niñas de Educación Inicial de la Escuela Dr. Víctor Manuel Garcés	Investigadora, niños y niñas de Educación Inicial de la Escuela Dr. Víctor Manuel Garcés	Investigadora, niños y niñas de Educación Inicial de la Escuela Dr. Víctor Manuel Garcés	Investigadora, niños y niñas de Educación Inicial de la Escuela Dr. Víctor Manuel Garcés	Para el desarrollo del idioma kichwa

**Cuadro N° 30.** Administración de la Propuesta

**Fuente:** Administración de la Propuesta

**Elaborado por:** María Rosario Toalombo Punina

## 6.9. EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA

<b>PREGUNTAS BÁSICAS</b>	<b>EXPLICACIÓN</b>
1.- ¿Para qué?	Para evidenciar la efectividad de la guía didáctica sobre juegos de interacción
2.- ¿De qué personas?	Estudiantes
3.- ¿sobre qué aspectos?	Sobre la aplicación de la guía didáctica sobre métodos y técnicas de estudio
4.- ¿Quién?	Gestora de la propuesta
5.- ¿Cuándo?	Al inicio y al final del periodo lectivo 2014-2015
6.- ¿Dónde?	Escuela “Dr. Víctor Manuel Garcés”
7.- ¿Cuántas veces?	Dos veces: Cada quimestre
8.- ¿Qué técnicas?	Observación, Encuestas
9.- ¿Con qué?	Con una escala de valoración Cuestionarios
10.- ¿En qué situación?	Durante los procesos de clase

**Cuadro N°31.** Evaluación de la Propuesta

**Fuente:** Evaluación de la Propuesta

**Elaborado por:** María Rosario Toalombo Punina

## 1. BIBLIOGRAFÍA

1. (Escobar. I. W., 2008)

01.sil.org. (22 de 5 de 2013). *training/capacitar/sociolx/lenguadialecto.htm*. Recuperado el 12 de 8 de 2014, de <http://www-01.sil.org/training/capacitar/sociolx/lenguadialecto.htm>: <http://www-01.sil.org/training/capacitar/sociolx/lenguadialecto.htm1353/13/UPS-QT01409.pdf.pdf>

2. 3 DELEUZE, Guilles. (1987) Foucault. Ediciones Paidos. Barcelona España

3. Álvarez, F. (1988). *¿Por qué nos interesa el juego? Santiago. Ediciones. Argentina: Santiago.*

4. Andrade, P. (diciembre de 2010). *UNIVERSIDAD TÉCNICA EQUINOCCIAL*. Obtenido de [http://repositorio.ute.edu.ec/bitstream/123456789/10256/1/43437\\_1.pdf](http://repositorio.ute.edu.ec/bitstream/123456789/10256/1/43437_1.pdf)

5. aureadiazgonzales.galeon.com. (12 de 8 de 2014). *aureadiazgonzales.galeon.com/*. Recuperado el 12 de 8 de 2014, de [aureadiazgonzales.galeon.com/](http://aureadiazgonzales.galeon.com/).

6. Brown, R. E. (10 al 12 de 07 de de 2000.). *congreso6/REBautista.htm*. Recuperado el 05 de 04 de 2014, de [congreso6/REBautista.htm](http://www.redcreacion.org/documentos/congreso6/REBautista.htm): <http://www.redcreacion.org/documentos/congreso6/REBautista.htm>

7. Bruner y Garvey (1977), [www.sepbcs.gob.mx/sepanmas/Descargas/EL%20JUEGO.doc](http://www.sepbcs.gob.mx/sepanmas/Descargas/EL%20JUEGO.doc)

8. BuenasTareas.com. (14 de 10 de 2011). *buenastareas.com/ensayos/M%C3%A9todo-Activo-De-Piaget/2889167.htm*. Recuperado el 12 de 08 de 2014, de [buenastareas.com/ensayos/M%C3%A9todo-Activo-De-Piaget/2889167.htm](http://www.buenastareas.com/ensayos/M%C3%A9todo-Activo-De-Piaget/2889167.htm): <http://www.buenastareas.com/ensayos/M%C3%A9todo-Activo-De-Piaget/2889167.html>

9. Calero, P. S. (2011). *“LOS TÍTERES COMO RECURSO MOTIVADOR PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS/AS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN PARVULARIA DE LA ESCUELA “ZUMBAHUA” DE LA COMUNIDAD COCHAHUMA, PARROQUIA ZUMBAHUA, CANTÓN PUJILÍ, PROVINCIA DE COTOPAXI*. Cotopaxi: Utc.

10. Caneo, M. (1966). *JUEGOS EDUCATIVOS EN LA ENSEÑANZA DE MATEMÁTICAS*. Obtenido de <http://normalistas-lasmatematicasyeljuego.blogspot.com/>

11. Carlos, G. J. (s.f.). *MANUAL DE JUEGOS* . Barcelona (España): EDITORIAL OCEANO .
12. Carrasco, M. (13 de 5 de 2012). *trabajos83/programa-juegos-interactivos/programa-juegos-interactivos.shtml*. Recuperado el 12 de 8 de 2014, de *trabajos83/programa-juegos-interactivos/programa-juegos-interactivos.shtml*: <http://www.monografias.com/trabajos83/programa-juegos-interactivos/programa-juegos-interactivos.shtml>
13. Chuquimarca, R. (0 de 0 de 2011). *:chibuleo&catid=85:pueblos*. Recuperado el 15 de junio de 2014, de *:chibuleo&catid=85:pueblos*: [http://www.codenpe.gob.ec/index.php?option=com\\_content&view=article&id=143:chibuleo&catid=85:pueblos](http://www.codenpe.gob.ec/index.php?option=com_content&view=article&id=143:chibuleo&catid=85:pueblos)
14. Cuento, S. (2003). Eficacia escolar en escuelas bilingües en Puno, Perú. *Revista Electrónica Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, P. 1, 2.
15. Cummins, 1979; Hakuta y García, 1989; MacLughlin 1984. [http://oregonpirc.org/webfm\\_send/35](http://oregonpirc.org/webfm_send/35)
16. Durán, L. E. (20 de 6 de 2009). *eumed.net/rev/ced/04/lsgb.htm*. Recuperado el 12 de 8 de 2014, de *eumed.net/rev/ced/04/lsgb.htm*: <http://www.eumed.net/rev/ced/04/lsgb.htm>
17. Duran, L. L. (4 de junio de 2009). *Cuadernos de Educación y Desarrollo*. Recuperado el 23 de agosto de 2014, de <http://www.eumed.net/rev/ced/04/lsgb.htm>
18. eduredes.ning.com. (12 de 4 de 2010). *profiles/blogs/importancia-de-la-lengua*. Recuperado el 13 de 8 de 2014, de *profiles/blogs/importancia-de-la-lengua*: <http://eduredes.ning.com/profiles/blogs/importancia-de-la-lengua>
19. Encinas., K. (1993). *Análisis e interpretación de datos de investigación*. España: Iris.
20. es.scribd.com. (22 de 5 de 2010). *doc/133359960/Importancia-Del-Quechua*. Recuperado el 12 de 8 de 2014, de *doc/133359960/Importancia-Del-Quechua*: <http://es.scribd.com/doc/133359960/Importancia-Del-Quechua>
21. Escobar. I. W. (27 de 04 de 2008). *UNIVERSIDAD PRIVADA DE TACNA*. Obtenido de *UNIVERSIDAD PRIVADA DE TACNA*: <http://www.slideshare.net/wiesco/metodos-activos-375428>
22. *estrategiasmetodologicasinformaticas.blogspot*. (15 de 8 de 2013). *metodos-para-ensenar-programacion\_10.html*. Recuperado el 12 de 8 de 2014, de

metodos-para-ensenar-programacion\_10.html:  
[http://estrategiasmetodologicasinformaticas.blogspot.com/p/metodos-para-ensenar-programacion\\_10.html](http://estrategiasmetodologicasinformaticas.blogspot.com/p/metodos-para-ensenar-programacion_10.html)

23. Eularía, S. (18 de marzo de 2012). */teoria-de-juegos-e-interaccion-estrategica/*. Recuperado el 30 de junio de 2014, de */teoria-de-juegos-e-interaccion-estrategica/*:  
<http://rodrigodelolmo.wordpress.com/2012/03/18/teoria-de-juegos-e-interaccion-estrategica/>
24. Fray Olmos, D. (1633). *Conociendo la historia*. cusco: Enres.
25. Fuente:<http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/411/1/T-UTC-0370.pdf>.
26. gloobal.net. (18 de 6 de 2013). *Importancia---de-la--lengua-materna--en-el-desarrollo---de-la--regi%F3n--Lambayeque.htm*. Recuperado el 12 de 8 de 2014, de *Importancia---de-la--lengua-materna--en-el-desarrollo---de-la--regi%F3n--Lambayeque.htm*:  
[http://www.gloobal.net/iepala/gloobal/fichas/ficha.php?entidad=Ref\\_bibliograficas&id=21559&html=1](http://www.gloobal.net/iepala/gloobal/fichas/ficha.php?entidad=Ref_bibliograficas&id=21559&html=1)
27. Gozalez, F. (2009). EL JUEGO INFANTIL, EJE METODOLÓGICO DE LA INTERVENCIÓN EN 0-6 AÑOS. *CUADERNOS DE EDUCACIÓN Y DESARROLLO*, p 2.
28. Hartmann, R. &. (s.f.). *FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA* . Obtenido de <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/411/1/T-UTC-0370.pdf>
29. Helena, B. (10 al 12 de 8 de 200). *congreso6/REBautista.htm*. Recuperado el 20 de abril de 2014, de *congreso6/REBautista.htm*:  
<https://www.redcreacion.org/documentos/congreso6/REBautista.htm>
30. Hernandez, T. , A. M. (16 de julio de 2011). *El club de mascotas* . Recuperado el 12 de 12 de 2014, de <http://elclubdelasmascotas.blogspot.com/2011/07/metodos-activos.html>
31. Herrera, L., Medina, A., & Naranjo Galo. (2004). *Tutoria de la Investigación científica*. Ambato: Maxtudio.
32. Huerta, A. (1616). *Historia Ancestral*. Lima: Seres.
33. Iziqa, , p. (23 de 3 de 2012). *ensayos/Enfoques-De-Investigaci%C3%B3n/3760054.html*. Recuperado el 27 de junio de 2014, de *ensayos/Enfoques-De-Investigaci%C3%B3n/3760054.html*:



<http://www.buenastareas.com/ensayos/Enfoques-De-Investigaci%C3%B3n/3760054.html>

34. Jhon, A. (08 de marzo de 2012). *Enfoques-De-Investigaci%C3%B3n/4.html*. Recuperado el 27 de junio de 2014, de *Enfoques-De-Investigaci%C3%B3n/4.html*:  
<http://www.buenastareas.com/ensayos/Enfoques-De-Investigaci%C3%B3n/3760054.html> juegos+ interactivos,12-15- 2014.
35. LIZCANO G. Proceso didáctico en el aula. Editorial Caracas Venezuela. 2001 Pág. 17
36. Mejeant, L. (1 de 3 de 2001). *mejeant.pdf*. Recuperado el 13 de marzo de 2014, de *mejeant.pdf*: <http://icci.nativeweb.org/yachaikuna/1/mejeant.pdf>
37. Ministerio de Educacion G. Brunner (1988), L.Vigotsky (década de los 30), U. Bronfenbrenner (1978), A. Álvarez y P. del Río (1990), B. Rogoff (1993) y A. Mustard y J.F. Tinajero (2007),
38. Nisbet, R. A. (1988). *The Sociology of Emile Durkheim*. Washington.
39. [nochicas.blogspot.com](http://nochicas.blogspot.com). (12 de 4 de 2010). *importancia-de-la-lengua-materna-en-el.html*. Recuperado el 10 de 8 de 2014, de *importancia-de-la-lengua-materna-en-el.html*:  
<http://nochicas.blogspot.com/2010/04/importancia-de-la-lengua-materna-en-el.html>
40. Normalista. (22 de enero de 2012). *Juegos Educativos en las Matemáticas*. Obtenido de <http://normalistas-lasmatematicasyeljuego.blogspot.com/>
41. Obando, W. (10 de 9 de 2010). *T-UTC-0370.pdf*. Recuperado el 23 de abril de 2014, de *T-UTC-0370.pdf*:  
<http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/411/1/T-UTC-0370.pdf>
42. Obando, W., & Reinoso, M. (2010-2011). *Diseño de un manual de lengua y literatura en Kichwa, dirigido a los docentes de los 5 tos, años del centro de educación general Parvularia Ramon Paez de la comunidad de Patutan parroquia Eloy Alfaro, canton Latacunga, provincia del Cotopaxi en el periodo*. Latacunga.
43. Olano, R. R. (11 de abril de 2010). *MOCHICAS*. Recuperado el 23 de agosto de 2014, de <http://nochicas.blogspot.com/2010/04/importancia-de-la-lengua-materna-en-el.html>
44. Omecaña, R. (2005). *JUEGOS COOPERATIVOS Y EDUCACION FISICA*. Barcelona: PAIDOTRIBA.

45. Otero, J. A. (2009). BIBLIOTECA VIRTUAL de Derecho, Economía y Ciencias Sociales. *revista academica virtual*, 1.
46. Pérez , B. (1631 ). *Los Incas*. Lima: Buenos Aires.
47. Pierre, P. (2002). *Discurso En El Acto De Investidura De Doctor Honoris Causa Por La Universidad De Lleida*. España: Lexus.
48. PLATON. (23 de junio de 1988). *Filosofía para Maestros*. Obtenido de <http://filosofiammn.blogspot.com/2009/06/la-educacion-segun-platon.html>
49. plays4kids.blogspot.com. (20 de 10 de 2008). *juegos-de-interaccion.html*. Recuperado el 12 de 8 de 2014, de [juegos-de-interaccion.html](http://juegos-de-interaccion.html): <http://plays4kids.blogspot.com/2008/10/juegos-de-interaccion.html>
50. Publica. (07 de 12 de 2003). Una academia unificará las variantes del kichwa. (R. Ambato, Entrevistador)
51. Puente, V. (14 de 04 de 2013). *valeria4020.blogspot*. Recuperado el 20 de junio de 2014, de [valeria4020.blogspot](http://valeria4020.blogspot.com/search?updated-min=2013-01-01T00:00:00-08:00&updated-max=2014-01-01T00:00:00-08:00&max-results=3): <http://valeria4020.blogspot.com/search?updated-min=2013-01-01T00:00:00-08:00&updated-max=2014-01-01T00:00:00-08:00&max-results=3>
52. Rafael, L. (22 de 5 de 1998). *pueblos-indígenas/escuela-Saraguro-inkasamana*. Obtenido de [pueblos-indígenas/escuela-Saraguro-inkasamana](http://pueblos-indígenas/escuela-Saraguro-inkasamana): PUEBLOS ORIGINARIOS. [free.fr/pueblos-indígenas/escuela-Saraguro-inkasamana](http://free.fr/pueblos-indígenas/escuela-Saraguro-inkasamana)
53. ramiolra.es.tl. (20 de 3 de 2012). *Importancia---de-la--lengua-materna--en-el-desarrollo---de-la--regi%F3n--Lambayeque.htm*. Recuperado el 10 de 8 de 2014, de [Importancia---de-la--lengua-materna--en-el-desarrollo---de-la--regi%F3n--Lambayeque.htm](http://ramiolra.es.tl/Importancia---de-la--lengua-materna--en-el-desarrollo---de-la--regi%F3n--Lambayeque.htm): <http://ramiolra.es.tl/Importancia---de-la--lengua-materna--en-el-desarrollo---de-la--regi%F3n--Lambayeque.htm>
54. Ramirez, R. (s.f.). *EDUCADORES ASOCIADOS* . Obtenido de <http://ramiolra.es.tl/Importancia---de-la--lengua-materna--en-el-desarrollo---de-la--regi%F3n--Lambayeque.htm>
55. Romero, V. (2003). *Metodología del juego, Barcelona*. Barcelona: Altamar.
56. Ronda, P. G. (2008). REDES- Revista hispana para el análisis de redes sociales. <http://revista-redes.rediris.es> , Vol.14,#9.
57. Rosenblat. (1981). Paradigma versión ISSN 1011-2251. *SciELO - Scientific Electronic Library Online*, 109.

58. Roswith & Hartmann (1979, p.6). *FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA* .  
Obtenido de <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/411/1/T-UTC-0370.pdf>
59. Roswith, H. (1986). *conocimientos y teorías*. Lima: Saeta.
60. Roxo Mejía , J. (1648). *Historia* . Asunción: Socrer.
61. Ruiz, M. (19, 21 de mayo de 2005). *simposis04if/MRuiz.html*. Recuperado el 8 de marzo de 2014, de [simposis04if/MRuiz.html](http://www.redcreacion.org/documentos/simposis04if/MRuiz.html): <http://www.redcreacion.org/documentos/simposis04if/MRuiz.html>
62. Ruiz, M. (2005). El juego como interacción simbólica. *recreación y tiempo libre*, 3.
63. Selltiz , J. (1970). (*Selltiz, 1970*). Washington: Sis.
64. Serrath, D. (28 de febrero de 2012). Autismodiarioorg.  
*informacion.noticia.investigacion.*, pág.  
<http://autismodiario.org/2012/02/28/mejorando-la-interaccion-social-en-el-autismo-a-traves-del-juego/>.
65. Soto, C. (5 de octubre de 2008). *juegos para niños*. Recuperado el 23 de agosto de 2014, de <http://plays4kids.blogspot.com/2008/10/juegos-de-interaccion.html>
66. TIC. Recuperado de <https://tice.wikispaces.com/que+son+los+juegos+interactivos,12-15-2014>.
67. Tipán, R. (10 de Octubre de 2013). " la desvalorizacion del idioma kichwa incide en la lengua materno. *Universidad Tecnica de Ambato*. Amboto, Tungurahua, sierra: Universidad Tecnica de Ambato.
68. Titerenet. (13 de 12 de 2005). *que-es-un-titere/*. Recuperado el 26 de 07 de 2014, de [que-es-un-titere/](http://titerenet.com/2007/05/18/%C2%BFque-es-un-titere/): <http://titerenet.com/2007/05/18/%C2%BFque-es-un-titere/>
69. Trudgill, P. (1974.). *Sociolinguistics: an introduction*. Nueva York: Peguin.
70. Velázquez, G. J. (4 de junio de 2009). *Cuadernos de Educación y Desarrollo*. Recuperado el 23 de agosto de 2014, de <http://www.eumed.net/rev/ced/04/lsgb.htm>
71. Wikipedia. (22 de 7 de 2007). *conceptos/definicion-aprendizaje.htm*. Obtenido de [conceptos/definicion-aprendizaje.htm](http://adelaflo.net/textos/conceptos/definicion-aprendizaje.htm): WIKIPEDIA.  
<http://adelaflo.net/textos/conceptos/definicion-aprendizaje.htm>

72. wikispaces.com. (22 de 4 de 2014). *wikispaces.com/que+son+los+juegos+interactivos*. Recuperado el 10 de 8 de 2014, de wikispaces.com/que+son+los+juegos+interactivos: <http://tice.wikispaces.com/que+son+los+juegos+interactivos>
73. Yopez, O. (03 de 2011). *UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA SEDE QUITO*. Obtenido de <http://www.dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/>

## 2. ANEXOS

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación**  
**Carrera de Educación Parvularia**



### **Encuesta Dirigida a Docente**

**Objetivo:** Recopilar información directa acerca de los juegos de interacción y su relación con el desarrollo de la lengua materna Kichwa en las niñas y niños

**Instructivo:** Lea detenidamente las preguntas formuladas en este documento y responda con la mayor veracidad posible marcando con una X la respuesta que crea correcta.

### **DESARROLLO**

1. ¿Cree que a través del juego de interacción los estudiantes se divierten y aprenden?  
Si ( )                      No ( )                      Tal vez ( )
2. ¿Considera que el juego de interacción en los niños/as es importante en la formación de hábitos, actitudes y valores?  
Si ( )                      No ( )                      Tal vez ( )
3. ¿Favorece el juego a romper barreras y propiciar la integración de otros?  
Si ( )                      No ( )                      Tal vez ( )
4. ¿Cree que el niño/a pueda llegar a ser más creativo cuando juega utilizando la imaginación?  
Si ( )                      No ( )                      Tal vez ( )
5. ¿Considera importante mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje a través del juego de interacción?  
Si ( )                      No ( )                      Tal vez ( )

6. ¿Considera importante realizar juegos de interacción en idioma kichwa?  
Si ( )                      No ( )                      Tal vez ( )
7. ¿Considera importante enseñar el idioma kichwa a los niños/as utilizando juegos de interacción?  
Si ( )                      No ( )                      Tal vez ( )
8. Según su criterio: ¿Debe haber un currículo diferenciado para las escuelas que tienen estudiantes indígenas, cuya lengua materna es el kichwa, y otro para escuelas que tienen estudiantes mestizos?  
Si ( )                      No ( )                      Tal vez ( )
9. ¿Es mejor si la docente realiza actividades de recreación y juegos hablando en kichwa?  
Si ( )                      No ( )                      Tal vez ( )
- 10.-¿Considera importante el conocimiento y aprendizaje de la lengua materna?  
Si ( )                      No ( )                      Tal vez ( )

**GRACIAS**

**UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO**  
**Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación**  
**Carrera de Educación Parvularia**



**FICHA DE OBSERVACIÓN DIRIGIDA A LOS NIÑOS (AS)**

**DATOS INFORMATIVOS**

Lugar de observación: Escuela “Dr. Víctor Manuel Garcés”

Grupo de edad: niños/as de 3 a 4 años

Sexo: masculino.....femenino.....

Dirección: Pilahuin Yatzaputzan

**Objetivo:** Diagnosticar los aspectos de los juegos de interacción y su relación con el desarrollo de la lengua materna Kichwa.

**Instrucciones:** A la derecha de cada actividad señale con una x si cumple o no las Actividades señaladas.

**Fichas de observación**

- 1.- ¿Los niños/as se divierten y aprenden a través de juegos de interacción?
- 2.- ¿El niño/a forma hábitos, actitudes y valores a través de juegos de interacción?
- 3.- ¿El niño/a por medio del juego rompe barreras y propicia la integración de otros grupos?
- 4.- ¿El niño/a puede llegar a ser más creativo cuando juega utilizando la imaginación?
- 5.- El niño/a mejorará el proceso enseñanza-aprendizaje a través del juego de interacción?
- 6.- El niño/a realiza juegos de interacción en idioma kichwa?
- 7.- El niño/a aprende el idioma kichwa a través de juegos de interacción?
- 8.- ¿El niño/a utiliza los juegos de interacción de la clase para desarrollar el idioma kichwa?
- 9.- ¿El niño/a realiza actividades de recreación y juegos hablando en kichwa si la docente lo hace?
- 10.-¿El niño/a considera importante el conocimiento y aprendizaje de la lengua materna?

## **NÓMINA DE LOS ESTUDIANTES**

1. CHAMBA TOALOMBO JONATHAN DAVID
2. CHACHA AGUALONGO WILIAN STALYN
3. CHIMBORAZO QUILLIGANA LILIANA ALEXANDRA
4. CHITO TOALOMBO JESSICA BELEN
5. GUASHCO QUIQUINTUÑA GILBERT
6. LLANGANATE CHRISTIAN ROLANDO
7. MATIAG MEDINA KEVIN FABRICIO
8. MEDINA SISA MIRELIA MICAELA.
9. PANDACINA PILAMUNGA NATALY PAMELA
10. PILAMUNGA AGUALONGO NELLY VANESA
11. PILAMUNGA AGUALONGO ERIKA TATIANA
12. PILAMUNGA MASABANDA GLORIA MARISOL
13. PILAMUNGA TOALOMBO JEFFERSON STALYN
14. POAQUIZA TOALOMBO JIMMY ALEXANDER
15. PUNINA AGUALONGO SORAYDA ABIGAIL
16. PUNINA PILAMUNGA JONATHAN DAMIAN.
17. PUNINA PUNINA ANGEL PATRICIO
18. PUNINA QUINATO A LOURDES JANETH
19. PUNINA SISA JONATHAN DAVID
20. PUNINA TANNIA MARLENE
21. SULQUI MASABANDA SARA ABIGAIL
22. TAMAQUIZA QUILLIGANA SAMMIA ANAHI
23. TOALOMBO PILAMUNGA WELLINTHON RENATO
24. TOALOMBO TOALOMBO SEGUNDO ANDRÉS
25. TOALOMBO SISA WILSON DAVID
26. TOALOMBO PUNINA LENNIN BLADIMIR
27. AGUALONGO MERINO KELLY ABIGAIL
28. AGUALONGO QUILLIGANA ALEXIS PATRICIO
29. GUASHCO QUIQUINTUÑA JEFFERSON JOEL
30. GUASHCO TISALEMA LENIN ELICEO
31. LISINTUÑA CHACHA ELVIS ALEXANDER
32. MEDINA SISA MELIDA ABIGAIL
33. MOPOSITA GUASCO JONATHAN JOEL
34. PILAMUNGA MOPOSITA YESSENIA BEATRIZ
35. PILAMUNGA PANDASHINA JOSELYN LIZBETH
36. POAGO TAMAQUIZA ADELAIDA JAZMIN
37. POAQUIZA PILAMUNGA JOSELYN ALEXANDRA
38. PUNINA AGUALONGO MAYTE MARISOL
39. PUNINA ASAS BELGICA JESSENIA
40. PUNINA MATIAG JESSICA MARIBEL
41. PUNINA TOALOMBO MAURICIO GERMAN





**TRABAJO CON LOS NIÑOS/AS DE LA ESCUELA DR. VICTOR  
MANUEL GARCES**





**ESTUDIANTES IDENTIFICANDO LAS GRAFIAS EN EL IDIOMA  
KICHWA**





**ESTUDIANTES EN AULA DE CLASES**



**ESTUDIANTES APRENDIENDO CANCIONES POPULARES EN IDIOMA KICHWA CONJUNTAMENTE CON LA MAESTRA**