



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA
EDUCACIÓN**

**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y
DEPORTE**

**Informe final del trabajo de Integración Curricular previo a la
obtención del título de Licenciada en Pedagogía de la Actividad
Física y Deporte**

TEMA:

**LOS JUEGOS POPULARES EN LA EDUCACIÓN VIAL EN
ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA
ELEMENTAL**

AUTORA: PONCE QUINAPANTA ASTRID CAROLINA

TUTOR: DR. SAILEMA TORRES ÁNGEL ANIBAL, PhD

Ambato - Ecuador

2022

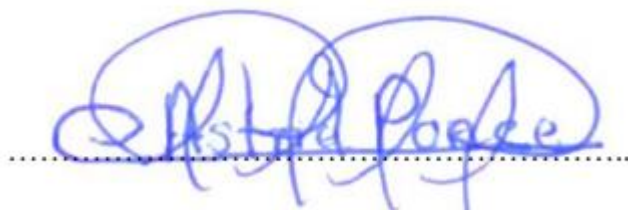
APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, **DR. SAILEMA TORRES ÁNGEL ANIBAL, Ph.D**, con cédula de ciudadanía **1802017523** en calidad de Tutor del trabajo de titulación, sobre el tema: **“LOS JUEGOS POPULARES EN LA EDUCACIÓN VIAL EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA ELEMENTAL”** desarrollado por la estudiante **PONCE QUINAPANTA ASTRID CAROLINA**, considero que dicho informe investigativo reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo cual autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente, para su evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el Honorable Consejo Directivo.

.....
DR. SAILEMA TORRES ÁNGEL ANIBAL, PhD
C.C. 1802017523

AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Dejo constancia que el presente informe es el resultado de la investigación de la autora, con el tema: **“LOS JUEGOS POPULARES EN LA EDUCACIÓN VIAL EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA ELEMENTAL”**, quién basada en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación. Las ideas, opiniones y comentarios especificados en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autora.



PONCE QUINAPANTA ASTRID CAROLINA
C.C. 1851076016

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

La comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Titulación, sobre el tema: **“LOS JUEGOS POPULARES EN LA EDUCACIÓN VIAL EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA ELEMENTAL”**, presentado por la señorita **PONCE QUINAPANTA ASTRID CAROLINA**, estudiante de la **Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte**. Una vez revisada la investigación se **APRUEBA**, en razón de que cumple con los principios básicos técnicos, científicos y reglamentarios.

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

COMISIÓN CALIFICADORA

.....

ING. SÁNCHEZ GUERRERO MENTOR JAVIER, MG
C.C. 1803114345
Miembro de Comisión Calificadora

.....

DRA. NÚÑEZ RAMIREZ JUDITH DEL CARMEN, MG
C.C. 1801997139
Miembro de Comisión Calificadora

DEDICATORIA

Le doy gracias a Dios y a la Virgencita de Baños por haberme ayudado a llegar a estas instancias de mis estudios.

También la dedico a mis padres: Paco y Yessenia que son mi fuente de motivación e inspiración para seguir adelante. A mis hermanos: Christopher, Steven y Gerson que están presentes en toda mi vida, apoyándome moral y psicológicamente.

A mis amigas: Mejore y Joselyn que estuvieron presentes en toda mi vida universitaria.

A mis queridos docentes por haberme compartido los conocimientos necesarios para mi formación académica.

Astrid Carolina Ponce

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por permíteme llegar a este momento tan especial de mi vida por bendecirme y guiarme brindándome inteligencia y sabiduría.

A mi familia por ser mi pilar fundamental que me han demostrado su amor corrigiendo mis fallas y celebrando mis triunfos y sobre todo gracias por su gran esfuerzo por confiar en mí y apoyarme en cada uno de mis sueños muchas gracias por darme una profesión y hacer de mí una persona de bien.

No ha sido fácil el camino hasta ahora, pero gracias, por el cariño, paciencia y gran bondad de mis docentes lo he logrado.

Agradezco en especial al Dr. Ángel Aníbal Sailema Torres, investigador del proyecto de investigación "seguridad vial, políticas públicas y victimología en los distritos 1, 2 y 3 de Tungurahua en niños hasta 6 años", aprobado con resolución: 1199-CUP-2020, docente tutor quien con su conocimiento y esmero me guio durante este proceso para culminarlo con éxito.

Astrid Carolina Ponce

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	ii
AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS.....	vii
ÍNDICE DE TABLAS	ix
RESUMEN EJECUTIVO	x
CAPÍTULO I.....	1
MARCO TEÓRICO.....	1
1.1. Antecedentes de la investigación.....	1
1.2 Objetivos	17
Objetivo general.....	17
Objetivos específicos	17
CAPÍTULO II	18
METODOLOGÍA	18
2.1 Materiales.....	18
2.2 Métodos.....	19
CAPÍTULO III.....	21

RESULTADOS Y DISCUSIÓN	21
1 Actividad Relación Palabra-Imagen.....	22
1 Actividad Relación Palabra-Imagen.....	24
CAPÍTULO IV	28
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	28
4.1 Conclusiones	28
4.2 Recomendaciones.....	29
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	30
Bibliografía	30
ANEXOS	33

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Características de los juegos populares y tradicionales	10
Tabla 2: Caracterización de la muestra de estudio.....	21
Tabla 3: Resultados por ítems del test de Educación Vial en la muestra de estudio del periodo PRE intervención	22
Tabla 4: Resultados del pre test de Educación Vial.....	23
Tabla 5: Niveles de Educación vial en la muestra de estudio en el periodo PRE intervención.....	23
Tabla 6: Resultados por ítems del post test de educación vial en la muestra de estudio luego de la aplicación de los juegos populares	24
Tabla 7: Resultados del post test de Educación Vial	25
Tabla 8: Niveles de Educación vial en la muestra de estudio en el periodo Post intervención.....	25
Tabla 9: Relación entre los juegos populares y Educación Vial en los periodos pre y post	26
Tabla 10: Análisis cruzado de la relación entre el pre y post test de la Educación Vial	26
Tabla 11: Análisis estadístico de comprobación de hipótesis.....	27

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE

TEMA: LOS JUEGOS POPULARES EN LA EDUCACIÓN VIAL EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA ELEMENTAL

Autora: PONCE QUINAPANTA ASTRID CAROLINA

Tutor: DR. SAILEMA TORRES ÁNGEL ANIBAL, PhD

RESUMEN EJECUTIVO

El tema en estudio LOS JUEGOS POPULARES EN LA EDUCACIÓN VIAL EN ESCOLARES, fue intervenido mediante un tipo de investigación experimental, de campo para computar el nivel de educación vial que poseen los escolares de Educación Básica Elemental de 6 a 8 años mediante un test que contiene preguntas de selección e identificación de gráficos que determina como respuesta correcta o incorrecta y de esta forma poder determinar su nivel de educación vial, posterior a ello se ejecutaran actividades recreativas mediante la práctica de juegos populares que tengan como fin ayudar a los escolares a fortalecer su conocimiento sobre la educación vial, estos juegos fueron recopilados de diferentes autores y modificados a la enseñanza, práctica y prevención de accidentes en las vías como peatones. Por último los datos recopilados del pre y post test serán llevados al programa estadístico SPSS para la respectiva interpretación mediante las diferentes pruebas que ayudaran a conocer los niveles iniciales y finales de educación vial y para la comprobación de la hipótesis se procederá a ejecutar la prueba estadística de Wilcoxon debido a que al tratarse de un pre y post test se tienen que determinar la relación entre las dos intervenciones y verificar en nuestro caso si los juegos populares ayudan o no al mejoramiento del conocimiento con respecto a la educación vial de los estudiantes de la Unidad Educativa Rumiñahui de la ciudad de Ambato y así de esta manera colaborar a nivel académico con la instrucción práctica y formal del cuidado que deben tener los escolares al salir del salón de clases hacia sus hogares.

Palabras Clave: Educación Vial, juegos populares, escolares, actividades recreativas.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE
THEME: THE POPULAR GAMES IN THE ROAD EDUCATION OF SCHOOL CHILDREN

Author: PONCE QUINAPANTA ASTRID CAROLINA

Tutor: DR. SAILEMA TORRES ÁNGEL ANIBAL, PhD

EXECUTIVE OVERVIEW

The subject under study, THE POPULAR GAMES IN THE ROAD EDUCATION OF SCHOOL CHILDREN, was intervened by means of a type of experimental investigation, of field to compute the level of road education that have the schoolchildren of Elementary Basic Education from 6 to 8 years by means of a test that contains questions of selection and identification of graphs that determines as correct or incorrect answer and of this form to be able to determine its level of road education, After that, recreational activities will be carried out through the practice of popular games that aim to help schoolchildren to strengthen their knowledge about road safety education, these games were compiled from different authors and modified to the teaching, practice and prevention of accidents on the roads as pedestrians. Finally the data collected from the pre and posttest will be taken to the SPSS statistical program for the respective interpretation by means of the different tests that will help to know the initial and final levels of road safety education and for the verification of the hypothesis we will proceed to execute the Wilconxon statistical test due to the fact that being a pre and posttest we will have to determine the relationship between the two interventions and verify the results of the test. between the two interventions and to verify in our case if the popular games help or not to the improvement of the knowledge with respect to the road education of the students of the Educational Unit Rumiñahui of the city of Ambato and thus in this way to collaborate at academic level with the practical and formal instruction of the care that the students should have when leaving the classroom towards their homes.

Keywords: Road safety education, popular games, schoolchildren, recreational activities.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

1.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

A través de la recreación y el juego, el alumno puede tener una mejor disposición, su actitud hacia las actividades que realiza en la escuela y por ende hacia el aprendizaje será más favorable, puesto que la enseñanza de los contenidos actitudinales no sólo se puede concebir como un proceso que se rige por los métodos tradicionales de instrucción, se puede inferir que utilizando actividades recreativas que despierten en el alumno el interés, la creatividad, la motivación, éste último puede manifestar sentimientos y creencias favorables hacia el aprendizaje, participando creativamente en un proceso que le permitirá construir su propio conocimiento, de forma vivencial en un ambiente escolar agradable **(Rodríguez, 2003)**.

Lo manifestado por Rodríguez en su apartado nos indica el impacto que genera la utilización de estrategias prácticas y didácticas que se forjan a través del juego con la finalidad de incentivar a los escolares para que tengan más conciencia a nivel educacional y puedan desenvolverse en su unidad educativa y en la sociedad, en nuestro caso el objetivo principal será proveer seguridad en los escolares a la hora de salir de casa y dirigirse hacia la escuela, tomando conciencia de los peligros que pudiese existir si no están alerta a la hora de cruzar la calle o de tomar un medio de transporte, por esta razón concordamos con lo manifestado por Rodríguez a razón de que si causamos en el escolar un interés por el cuidado personal y colectivo a través de los juegos tradicionales ellos podrán ser más independientes y autoprotgerse de las adversidades que día a día se presentan en las calles de la ciudad.

Por otra parte, según la investigación realizada por **(Viteri, 2022)** nos indica, que el sistema educativo actual del Ecuador, tanto el inicial básico, medio y superior, no cumple con la normativa legal existente, pues no existen programas ni políticas públicas que procuren dar solución a esta problemática que es alarmante; o por lo menos planes de prevención.

Finalmente, para (Escobar, 2018) menciona que los organismos mundiales como la ONU, OEA y la UNESCO consideran a la recreación como una necesidad ineludible para la salud del ser humano, convirtiéndose como tal en una política de estado, en nuestro país, al ser considerada, exige tomar en cuenta a la recreación en el diseño, ejecución y evaluación del currículo para la formación integral de la Educación física , por lo tanto, los resultados del presente proyecto permitieran que la práctica de la actividad física y recreativa con los sujetos comprometidos con la instrucción, particularmente directivos, instructores, docentes y estudiantes.

En tal virtud es importante reconocer que la investigación realizada por Viteri nos motiva a indagar más sobre esta problemática y tratar de contribuir con estrategias que ayuden a extinguir estas dificultades que en muchas ocasiones han apagado vidas inocentes. Aunque en lo personal considero que, si existe una falencia notable en la diligencia de instrucción formal y práctica de una educación vial, es pertinente que se den los tiempos y espacios necesarios en las horas clases para auto educar a nuestros escolares y de esta manera prevenir múltiples accidentes y fortalecer los conocimientos de los mismos.

Variable independiente

Proceso de enseñanza de Educación Física

Los procesos de enseñanza en la educación física con el tiempo de los años han tenido cambios para bien ya que nos hemos olvidado de la enseñanza tradicionalista, optando por alternativas pedagógicas innovadoras que ayuden al aprendizaje colaborativo no solo de la cátedra de la Educación Física, sino que también aporta al desarrollo cognitivo de las demás cátedras y su motivación a desarrollarlas.

Es así, como se puede hablar de los medios de enseñanza como subsistema de la tecnología educativa, al ser esta un recurso surgido con el desarrollo de los siglos de procesos educativos y como resultado de la actividad práctica y la experiencia acumulada; que ha logrado crear las condiciones objetivas para el vínculo docencia investigación y la materialización de las acciones de la enseñanza y el aprendizaje, donde se provee al ser social con los perfiles necesarios para convertirse en un

profesional capaz de enfrentarse a los más diversos problemas y cambios tecnológicos (Zamora, 2017).

Metodología de enseñanza de Educación Física

Según (Díaz, 2020) considera que más allá de la propia controversia que existe a la hora denominar este tipo de metodologías alternativas, tomamos como punto de partida las características que se consideran de las metodologías activas, definiéndolas como un proceso pedagógico, didáctico y metodológico alternativo, este proceso implica tomar decisiones centradas en los intereses y necesidades del alumnado para crear un entorno educativo de práctica competencial, participativo y contextualizado, con la intención de producir un aprendizaje significativo y funcional mediante la acción, reflexión y cooperación.

Juegos

Considerar el juego como una actividad exclusiva-mente de entretenimiento o diversión es una concepción social bastante generalizada, además si bien son ciertas estas dos funciones, también es verdad que el juego ha sido utilizado en otros ámbitos de la actividad humana y entre ellos podemos destacar los espacios de enseñanza y aprendizaje que han empleado los juegos para promover determinados aprendizajes (Cornellà, 2020).

Juegos populares

Los juegos populares son considerados juegos autóctonos que se pueden desarrollar en los hogares y en las unidades educativas con la finalidad de distraerse, relajarse, disfrutar un momento ameno y en muchas ocasiones tienen un objetivo singular que permite aprender algo específico.

Para (Ríos, 2018) nos menciona que los juegos populares son capaces de potenciar en el alumnado el disfrute, la motivación y la autonomía, así como los sentimientos de competencia y la relación con los demás, por lo tanto, se puede afirmar que son un medio útil para fomentar valores como el respeto, la solidaridad, la tolerancia, la empatía, la cooperación, pues la riqueza y la plasticidad de los juegos populares

permite al alumnado de todas las edades participar en el juego, involucrarse y establecer lazos con sus iguales, independientemente de sus características, dificultades y limitaciones.

Concepto de juegos

Los juegos son mecanismos básicos del proceso de socialización fundamentados en las características de la cultura en la que se permiten fomentar relaciones entre los individuos, proyectadas en base a la dimensión cognitiva y socio-afectiva, además, se han originado en el seno de la sociedad y se han transmitido de unas generaciones a otras, contribuyendo al proceso de socialización y cooperativismo de los individuos desde su infancia pasando a formar parte de los rasgos identitarios de la comunidad **(López, 2019)**.

Resguardando lo manifestado por López en su enunciado con respecto a un concepto básico y fundamental del juego debo argumentar que estas actividades son intrínsecas en el desarrollo humano y social de las personas que lo practican, en este sentido los juegos no solo servirán a pasar el tiempo o como en muchas de las ocasiones lo manifiestan las personas que el juego es cosa de niños y se lo ejecuta por pura diversión, dejando así a un lado los argumentos y parámetros que proporcionan significativamente hacia el desarrollo cognitivo de los escolares y una mejor percepción de los problemas sociales que presenta nuestra comunidad.

Para Piaget, las diversas formas que adopta el juego durante el desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren sus estructuras intelectuales, el tipo de juego es, en parte, un reflejo de estas estructuras pero, en la medida en que es acción infantil por antonomasia, el juego contribuye al establecimiento y desarrollo de nuevas estructuras, dejando así cualquier adaptación al medio supone, en la teoría, un equilibrio entre ambos polos **(Gallardo-López, 2018)**.

En tal virtud puedo acotar que el concepto emitido por Piaget según Gallardo es aceptado y muy puntual, aunque debemos entender que los juegos bien ejecutados determinan en primera instancia la motivación administrada por el docente y a su vez el estado de ánimo que se encuentren los escolares, aunque en muchas de las ocasiones

se pueden generar ambientes de trabajo hostil por cualquiera de las dos partes protagonistas, en este sentido cuando se ejecute una actividad con destino recreativo y participativo se la debe desarrollar en el tiempo y espacio adecuado y con las garantías que este acto amerita para su buen desarrollo, de lo contrario estas actividades no podrán tener un impulso educativo ni emotivo para los escolares.

Los juegos populares y tradicionales

Para **(González, 2002)** los juegos populares son aquellos conocidos y practicados por todo el público, cuando estos juegos tienen su raíz o nacen de un determinado lugar los denominamos juegos autóctonos y cuando entran a formar parte de la idiosincrasia de un pueblo transmitiéndose de generación en generación, estaremos hablando de juegos tradicionales.

Aunque existe una determinada asociación entre el significado de juegos populares y tradicionales es importante recalcar lo manifestado por González con respecto a su particular diferencia y semejanza, esto nos da a entender que los juegos populares son las actividades recreativas que se tomaron de otra generación y es consumado por la generación milenios, es por este proceso que estos juegos son considerados populares. A diferencia de los juegos tradicionales que viene a ser las actividades que se practican en casa o por determinados personajes y que no son usuales o conocidas por un determinado grupo etario.

En este sentido el investigador Ofele nos menciona lo siguiente:

“Los juegos tradicionales son aquellos juegos que desde mucho tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, manteniendo su esencia, juegos de transmisión oral, que guardan la producción espiritual de un pueblo” **(Öfele, 1999)**.

Por último **(Carrión, 2020)** nos manifiesta que la inadecuada utilización de los juegos que son muy necesarios en las edades de 3 a 4 años en el proceso de enseñanza-aprendizaje puede derivarse de la problemática a nivel nacional, sobre aspectos económicos, sociales, políticos, educativos y culturales; y particularmente, en la

formación de valores en los niños, generándose carencias que entorpecen la calidad de vida de los infantes.

Como nos indica Carrión en su apartado es de vital importancia dar buen uso y genera estrategias pedagógicas para que se desarrolle de la mejor manera los juegos en los escolares, es pertinente tener un previo estudio acerca de los beneficios, características y fundamentos sociodemográficos de cada actividad a ejecutarse para poder tener resultados favorables a nivel cognitivo, emocional, educativo y físico en cada uno de los escolares.

Diferencia entre juegos populares y tradicionales

Los juegos populares y tradicionales se pueden encontrar en todas las partes del mundo, si bien habrá algunas diferencias en la forma del juego, en el diseño, en la utilización o en algún otro aspecto, es curioso cómo todos estos juegos, se repiten en los lugares más remotos aún con la marca característica de cada lugar y cultura, por consiguiente, un juego es popular cuando la actividad se ha introducido en el seno de una comunidad que cuenta con un número considerable de seguidores, dentro de un juego popular, puede darse versiones distintas, pequeñas modificaciones en relación a las reglas, como consecuencia del tiempo y por las adaptaciones individuales que cada persona o grupo pueden hacer del juego, por el contrario, un juego tradicional es una práctica que se ha dado a conocer de generación en generación, teniendo continuidad en el tiempo (**Gamonales, 2017**).

La actividad lúdica

En la vida de los niños es un componente transcendental para la enseñanza donde los juegos tradicionales contribuyen de manera notable al aprendizaje y la potenciación motriz, por lo que estos se convierten en un aspecto pedagógico de suma utilidad en muchas ciencias con énfasis en la actividad física para la salud, que permite adquirir una evolución en el patrón motor al desarrollar una serie de habilidades y destrezas con sentido axiológico-humanístico (**Sailema, 2017**).

Es importante hablar de la lúdica cuando estamos tratando la temática de juegos populares, el motivo se debe a que estos juegos están sujetos a la diversión,

modificación y auto regulación de ejecución y finalización de la misma, dejando así a libre albedrío estas actividades recreativas para que al final de la hora clase se obtenga como resultados procedimientos característicos propios y colectivos con un fin en común tanto a nivel social, cultural, cognitivo, afectivo y fisiológico.

Clasificación de los juegos

Los juegos se pueden clasificar según el libro de (Vázquez, 2010) en juegos sin ninguna regla y en juegos reglados Chateau (1958: 130-136). Para una mejor comprensión a continuación se procederá a subdividir esta clasificación y a explicar sintetizada mente.

Los juegos sin ninguna regla se subdividen en:

- **Juegos funcionales:** Las actividades designadas serán de índole repetitivas para conseguir de esta manera un reconocimiento holístico de la clase planificada.
- **Juegos hedonísticos:** Estas actividades buscan satisfacer de una u otra forma a las necesidades del escolar, el placer y la satisfacción de iniciar y culminar algo hace que este juego sea apropiado para que los escolares se motiven a aprender o superar un desafío determinado.
- **Juegos con algo nuevo:** Puede ser a nivel de reglas, accesorios, espacio y tiempo.
- **Juegos de destrucción:** El desahogo de un infante al romper algo edifica nuevas ideas y nuevos conceptos de
- **Juegos de desorden:** Mas que desorden es la potestad que se brinda al estudiante para que ejecute la actividad de la manera más conveniente, estos juegos sirven para medir su capacidad de resolución de problemas.
- **Juegos de arrebató:** Son juegos que en particular ponen de punta los nervios de los participantes, la contrafuerza es su principal capacidad en desarrollo.
- **Juegos solitarios:** O cooperativos que se los puede ejecutar desde casa con la finalidad de incentivar a los escolares a la solidaridad y así contribuir en obras sociales.

Por su parte los juegos reglados se subdividen en:

- **Juegos de imitación:** estos juegos tienen como fin que los escolares ejecuten en su mayoría todas las actividades como las representa el docente, de esta forma estaría instruyendo dinámicamente con los escolares.
- **Juegos de construcción:** El objetivo principal de estos juegos es representar con objetos cosas que no se conocen y dar inicio al aprendizaje de lo desconocido, es un esquema netamente abstracto donde el orden y las figuras geométricas servirán como materiales netamente didácticos para su enseñanza aprendizaje.
- **Juegos de regla arbitraria:** aparece al final de la edad preescolar y al inicio de la edad escolar, son relacionados con los juegos de imitación y de construcción, aquí el niño es autor de nuevas reglas que no necesariamente le ayuden a ejecutar la actividad planificada, sino que puede determinar reglas que hagan que el juego sea más explosivo y divertido.
- **Juegos sociales:** Se genera cuando el escolar asume los esquemas de actitudes sociales y existan verdaderas situaciones de colaboración y de juego en equipo.
- **Juegos figurativos:** son juegos que determinan la capacidad de representar mentalmente objetos y jugar con ese símbolo, para su ejecución los escolares deberán tener un criterio cerebral y lingüístico desarrollado.
- **Juegos de proeza:** Para la ejecución de estos juegos los escolares deberán poner al máximo sus capacidades y habilidades básicas adquiridas y desarrolladas en la tercera infancia (7 a 10 años).
- **Juegos de competición, danzas y ceremonias:** en estos juegos la relación del grupo con la tarea puede considerarse desde dos niveles: el de la tarea propiamente dicha, el aspecto operativo y el del propio funcionamiento del grupo.

Aunque para (Martínez, 2021) los juegos se clasifican de la siguiente manera:

- **Juegos psicomotores o individuales.** En este tipo de juegos los escolares serán coautores de principio a fin de las actividades encomendadas por los docentes, es decir nadie los podrá ayudar ni ellos arrimar el hombro, cada uno será quien dé respuestas y soluciones para sí mismos.
- **Juegos de cooperación.** Estos juegos son contrarios a los juegos individuales.

- **Juegos de oposición.** En estos juegos existirá una rivalidad de equipos en la cual se determinará un ganador.
- **Juegos de cooperación y oposición.** En este tipo de juegos varios jugadores tienen que integrar un equipo el cual debe superar a los otros equipos contrarios.

Ejecución y Planificación de los juegos

Los juegos por su ejecución y planificación se dividen en los siguientes según **(Carrión, 2020)**:

- Juegos motores
- Juegos sensoriales
- Juegos sociales
- Juegos de reglas
- Juegos de construcción

Características de los juegos populares

Los juegos populares se caracterizan por su peculiar forma de ejecutarlos y planificarlos, por tal motivo a continuación se pronunciarán las principales características:

- Se derivan de actividades profesionales o religiosas.
- Sus reglas son sencillas y modificables.
- Se genera de una forma abierta y muy natural.
- Responde a necesidades elementales de los infantes.
- Su desarrollo no requiere de materiales costosos ni de escenarios específicos.
- Es esencial para una comunicación interpersonal y de sociabilización con su entorno.
- Ayudan al desarrollo de cualidades físicas, coordinativas e intelectuales.

Según **(Yépez, 2017)** las principales características localizadas y que hacen la diferencia de los juegos populares de los juegos tradicionales son:

Tabla 1: Características de los juegos populares y tradicionales

Juegos	Características		
Tradicionales	Son los que perduran, pasan de generación en generación, se transmiten de abuelos a padres e hijos, manteniendo su esencia. (Pérez 2011)	Son típicos de la región o país, constituyen un tesoro nacional y son practicados de generación en generación. (Mizrahi, 2006).	Constituye el reflejo social, rasgos identitarios y culturales del ocio tradicional de la sociedad. (Vigne, 2011).
Populares	Un patrimonio de todos, los mismos que debemos conocer y conservar, para tener una visión global de nuestra cultura” (Dorado, 2011). Practicado por un gran número de personas en un momento o lugar dado. (Antón, 2011).	Son parte del patrimonio cultural, nacen y se desarrollan en el pueblo”. (Rebollo, 2002).	Se transmiten de generación en generación, evolucionan y se modifican hasta formar parte de los rasgos populares de la cultura de una región. (Huizinga, 1972)

Fuente: (Yépez, 2017)

Elaborado por: Astrid Carolina

Beneficios del juego

Alonso (1985), se refiere "La actividad esencial de la infancia; permite la expresión de emociones y alimenta la imaginación, mediante la actividad lúdica el niño libera tensiones sueña, crea, exterioriza sus pensamientos, manifiesta su curiosidad, resuelve problemas y aprende" (**Carrión, 2020**).

Como nos manifiesta Carrión en su apartado, los beneficios del juego son múltiples en diferentes secciones del ser humano, por esta razón a continuación se desglosará los principales beneficios:

- Facilitan la socialización entre diferentes grupos etarios con la finalidad de generar empatía, confianza y pulir la personalidad a la hora de tomar decisiones en el ámbito escolar y familiar.
- Ayuda a conocer los límites de nuestras capacidades y habilidades en la ejecución de una determinada actividad física o cognitiva.

- Ayuda a fortalecer los valores y al autocontrol del temperamento socioemocional de los practicantes.
- Ayuda a resolver problemas y a pulir las enemistades, fortaleciendo a si los lazos de amistad entre compañeros y desconocidos.
- Ayuda a potenciar la imaginación y creatividad de los escolares y docentes.

Variable dependiente

Sociedad

Según la Real Academia Española la palabra sociedad es considerada como el conjunto de personas, pueblos o naciones que conviven bajo normas comunes y que en muchas de las ocasiones tienen un fin en común cooperativos por el bienestar social al que pertenecen **(Del lat. sociētas, 2010)**.

Educación vial

La educación vial son medidas de seguridad que se instruye al público en general con la finalidad de salvaguardar su integridad física, a la vez trata de concientizar a la gente para que no cometa infracciones que pueden ser sancionadas con una multa hasta con la prisión del infractor.

En el Ecuador, en la actualidad la educación vial se viene desarrollando poco a poco gracias a la implementación de Agencias Nacional de Tránsito, pero estas capacitaciones se vienen generando en su mayoría a choferes profesionales y no profesionales, por su parte a los transeúntes se les da charlas que por suerte se los generan en una feria libre o al momento de canjear su licencia, pero debemos ser enfáticos que nos estamos olvidándonos de los más pequeños y que es ahí donde deberíamos comenzar a impartir este tipo de instrucción formal, para que sus derechos y obligaciones como transeúntes se vengán a ver como una forma normal de vida, respetando y ejecutando cada acción en las vías como un hábito de responsabilidad por el cuidado íntegro del bienestar ciudadano y no solo por preservar la vida de los transeúntes o evitarnos una fuerte multa por infringir cualquiera de estas normativas vigentes.

El desarrollo vial que alcanzado la sociedad actual requiere de la incorporación a nuestra formación general de la educación vial, ello implica no solo el desarrollo de las estrategias y medios necesarios para incorporarles a los niños y jóvenes los conocimientos esenciales sobre las reglas y normas de comportamiento vial, sino además presupone fomentar y promover actitudes y valores adecuados que se correspondan con los requerimientos del desarrollo vial; constituyendo un proceso de aprendizaje de actitudes y conductas, ya sea como conductor, peatón o pasajero, de modo tal que favorece la convivencia entre las personas (**Sailema-Torres, 2021**).

Como lo manifiesta el investigador Sailema en su apartado es importante generar en los más pequeños valores, actitudes y aptitudes que revelen una buena conducta a la hora de transitar en la calle, es así como empezáramos a motivar a los infantes a que salvaguarden su integridad física de una forma no muy cortante y que no tenga nada que ver con la intimidación como se lo hace en muchos de los hogares, al manifestarles que no crucen, corran, o ejecuten alguna actividad en las calles por temor a ser increpados por algún vehículo. Y por otra parte motivar a los más grandes a respetar y considerar que las calles no son autopistas y sus señalizaciones se las hicieron para respetarlas y ejecutarlas de la mejor manera con la finalidad de convivir en armonía y evitar cualquier accidente que pueda costar nuestra pérdida a la libertad.

Por otra parte, para (**Pacheco, 2018**) no hay evidencia mínima de educación vial para niños dentro de la educación básica, por medio de carteles gráficos (infografías) en los pasillos de los planteles escolares; empero, el beneficio de la educación de los niños en materia de seguridad vial no será notorio en la calidad de vida humana ni en la calidad medioambiental sino probablemente hasta la próxima generación de adultos transeúntes y conductores. Como lo revelaba al principio de la introducción de lo que es la educación vial lo manifestado por Pacheco es realista y muy penoso, debido a que en las Unidades Educativas no se fomenta a una verdadera educación vial, simplemente lo explican como un foro, taller o charlas de prevención contra accidentes, dejando a un lado la enseñanza de cómo evitar esos accidentes, desestimando posibilidades de enseñanza aprendizaje y mejores resultados en los más pequeños.

En este contexto, desde la Agencia Nacional de Tránsito (ANT), se han definido contenidos en el ámbito de educación vial que los estudiantes desde el nivel inicial hasta décimo grado de Educación General Básica deben desarrollar para fomentar en edades tempranas una cultura vial que permita a los educandos identificar y prever los niveles de siniestralidad en el país como parte de una formación ciudadana consciente de la realidad en la que se desenvuelven, por otra parte el Ministerio de Educación ha analizado el vínculo existente entre los contenidos propuestos por la ANT y el currículo nacional expedido a través del Acuerdo Nro. MINEDUC-ME-201600020-A el 17 de febrero de 2016 (**Ministerio de Educación del Ecuador, 2016**).

Concepto de educación vial

La educación vial puede definirse como un grupo de recomendaciones que todo ciudadano debe conocer cuando se moviliza por la vía pública, ya sea como conductor o como peatón, la educación vial no sólo enseña formas de comportarse en la calle, sino que también incluye un sinnúmero de valores como la puntualidad, la amabilidad o el compromiso, lo cual lleva incuestionablemente hacia el respeto de la vida propia de los niños y a la de los demás (**García, 2018**).

Definición

El término educación vial se deriva de la comprensión que Groeger (2011) expone sobre una transmisión de conocimientos y la adquisición de competencias necesarias para un uso seguro, responsable y sostenible del transporte motorizado como una tarea cotidiana clave, misma que va de la mano con la seguridad vial y representa una rama de la educación social (García, 1971) ya que como una piedra angular en la trayectoria del individuo demuestra el desarrollo de hábitos y actitudes positivas de coexistencia en la vía pública, lo que contribuye a una mejora en la calidad de vida de los seres humanos ciudadanos, y que a su vez tiene un impacto en la mejora de la calidad medioambiental (**Pacheco, 2018**). Tanto la definición como la contextualización de la educación vial hacen referencia al respeto y empatía que debe existir entre peatones y conductores, valores que se los aplican en el día a día y que deben ser motivados por los padres de familia y capacitados por los docentes de las respectivas unidades educativas.

Seguridad vial

Epistemológicamente, la educación y seguridad vial constituyen temas interdisciplinarios que deben ser tratados en el Ecuador, desde perspectivas distintas, que integradas faciliten a los responsables tomar decisiones en educar desde la primera infancia que se da a un principio en el entorno o núcleo familiar; pues los niños al acudir a los centros de educación donde reciben su formación académica, son transportados y llevados por sus padres o representantes legales en medios de transportes tanto públicos como privados, pero en su gran mayoría como se refleja en la investigación, lo realizan en transporte particular (de su propio) (**Torres, Vásquez, & Analuiza., 2021**).

La seguridad vial se la puede a la vez clasificar en pasiva y activa.

Elementos de la seguridad vial

Los elementos que constituyen a la seguridad vial a nivel mundial son los siguientes:

Bandas sonoras

- Pasos para peatones elevados (puentes)
- Peraltes de las curvas
- Señaléticas

Señales de tránsito y normas básicas de seguridad

Las señales de tránsito tienen como objetivo el ayudar al movimiento ordenado y seguro de los actores, permitir un continuo flujo del tránsito tanto de vehículos como de peatones. Cada una de estas señales presenta instrucciones, las cuales proporcionan información acerca de rutas, destinos, puntos de interés, prohibiciones, alertas, etc. Estas señales deben ser respetadas por todos los usuarios viales con la finalidad de evitar inesperados y lamentables accidentes, y, sobre todo, contar con una circulación confiable y segura (**Flores, 2018**).

Las señales de tránsito son de carácter universal ya que rigen las mismas características, formas y colores para todo el mundo, eso quiere decir que si nosotros nos dirigimos a otra ciudad, país o comunidad las señaléticas va a ser las mismas, esto

se da con la finalidad de evitar accidentes por las posibles confusiones que se podrían dar al estar en otro lugar.

En 1929 se realizó en Río de Janeiro el segundo congreso panamericano de carreteras donde se pretendió que todos los señalamientos y dispositivos de control fueran iguales, aunque esto no se ha logrado todavía, es conveniente unificar las señales a un sistema mundial donde éstas tengan la misma forma, tamaño, color y ubicación, para evitar aquellas con mensajes escritos, así, si una persona se traslada de un lugar a otro podrá entender las señales, aunque no conozca el idioma (Rivero, 2018).

Clasificación del señalamiento vial

Los señalamientos y dispositivos son un conjunto integrado por marcas, señales y dispositivos de seguridad que indican la geometría de las calles y carreteras; depende de su ubicación la clasificación en señalamiento vertical, señalamiento horizontal y dispositivos de seguridad (SCT, 2014). Abajo se muestran figuras de señalamientos.

- Señal horizontal
- Señal restrictiva
- Señal informativa
- Señal preventiva

Clases de vías y transportes

Es importante reconocer las clases de vías y transportes que existen en nuestro paraje para así poder ubicarnos geográficamente al momento de un acontecimiento.

Las clases de vías que existen en nuestra localidad son:

- **Interurbana:** esta vía se caracteriza por unir los núcleos de las poblaciones directamente.
- **Rural:** vía ubicada en el sector del campo.
- **Travesía:** esta vía es parte de una carretera que discurre dentro del casco de una población.
- **Urbana:** esta vía se localiza dentro de una ciudad o un pueblo.

Clases de transportes

En la red vial terrestre las principales clases de transportes son:

- **Público:** se considera público a los buses, taxis, tren, etc.; que brinden sus servicios con la finalidad de percibir una remuneración instantánea por los servicios de trasladación.
- **Comercial:** Este tipo de transporte por lo general aporta con los servicios a terceros, mismos que deben estar regulados y normados por un ente de control.
- **Por cuenta propia:** o particulares, es más habitual hoy por hoy ver a los ciudadanos ver como se movilizan en sus propios vehículos, aunque este tipo de transporte es el más cómodo ya que en su mayoría los choferes son los dueños de los vehículos.

Calles y zonas de seguridad

Los tipos de calles que existen en nuestra localidad son las siguientes:

- **Autopista:** carretera de tres a cuatro carriles con sentido de circulación separados por la línea amarilla, en este tipo de calles es permitido velocidades altas.
- **Autovía:** este tipo de calles tiene es separada para los dos sentidos de circulación por un parterre alto, este tipo de calles no se somete a las exigencias de seguridad de las autopistas, aquí los controles de velocidad son más concurrentes y limitantes.
- **Avenida:** es una calle ancha que por lo general tiene árboles en su división para los sentidos de manejos.
- **Bulevar:** es una calle similar a las avenidas por su anchura, general mente también consta con árboles y un andén central.
- **Calle:** es una vía construida en una población que está limitada por los cruces y edificaciones.
- **Calle peatonal:** esta calle se distingue del resto ya que aquí no pueden circular vehículos, solo peatones.
- **Callejón:** calle o pasaje estrecho entre paredes de viviendas.
- **Camino:** cenefa de terreno construido empíricamente con el objetivo que transiten las personas de un lugar a otro.

Por su parte las zonas de seguridad están distribuidas de la siguiente manera:

- Plazas.
- Áreas verdes
- Playas de estacionamiento
- Campos deportivos
- Albergues
- Refugios temporales
- Puntos de encuentro

Las señales de zona de seguridad indican el inicio o la presencia de una zona segura frente a los diferentes peligros por amenazas naturales como la presencia de tsunamis, terremotos, erupción volcánica, rutas de evacuación en casos de deslizamientos o derrumbes, rutas de evacuación en caso de inundación, ruta de evacuación en casos de incendios forestales.

1.2 OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

- Determinar la incidencia de los juegos populares en la educación vial de los escolares de Educación General Básica Elemental.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Diagnosticar el nivel inicial de la educación vial de los escolares de Educación General Básica Elemental.
- Valorar la educación vial de los escolares posterior a la aplicación de los juegos populares.
- Analizar la relación de la educación vial antes y después de la aplicación del test de los estudiantes en escolares de Educación General Básica Elemental.

CAPÍTULO II

METODOLOGÍA

2.1 MATERIALES

Los materiales que fueron fundamentales y necesarios para la ejecución del presente proyecto investigativo fueron un test avalado por expertos que media mediante la resolución de 11 ítems el nivel de educación vial que poseen los escolares, además las instalaciones de la Unidad Educativa como sus patios y aulas también fueron parte para el desarrollo de los juegos populares.

Recurso bibliográfico

Para la elaboración del marco teórico y sus antecedentes se procedió a indagar en los principales meta buscadores de índole científicos como Redalyc, Scielo, Dialnet y otros que aportaron eficientemente a la indagación de cada una de las variables de estudio.

Recurso Humano

Los escolares de Educación General Básica Elemental y parte del personal docente fueron miembros y colaboradores para que el proyecto se lleve a cabo, además de mi persona que estuvo al frente de todo el proceso que este proyecto necesitó.

Recursos tecnológicos y económicos

Los recursos tecnológicos utilizados fueron una laptop e internet, mismos que fueron costeados por mi persona, además se estableció un costo semanal en transporte público, viáticos y extras para la ejecución normal del presente trabajo investigativo, siendo un total de 150 dólares americanos.

2.2 MÉTODOS

Los métodos que se establecieron para la recolección de datos fueron para la variable de juegos lúdicos se empleó actividades estructuradas a través de una matriz de hora clase, con fines recreativos y explicativos para conocer los peligros, prevenciones, leyes, obligaciones y derechos que poseen los transeúntes al momento de estar en la vía pública, y para su valoración se aplicó un test y un post test que determine el nivel de conocimiento en educación vial, mismo que tiene como fundamento teórico 11 ítems, donde 6 fueron de correlación y 5 de discusión con respuestas de correcto e incorrecto según el escolar lo vea conveniente.

Para la valoración de este test se presentaron los respectivos baremos que determinaban el nivel de educación vial en bajo, cuando los valores obtenidos sean de 0 a 3, regular cuando sean de 4 a 7 y de nivel alto cuando los valores sean de 8 hasta 11 como máximo.

Diseño de la investigación

El diseño con el cual se procedió a encaminar la búsqueda a la problemática fue de enfoque cuantitativo a razón de que se manejó datos numéricos para más adelante poder cualificarlos mediante una investigación de campo cuasi experimental, y bibliográfico a razón de que se indago terminologías y conceptos en relación a las variables de estudio y así poder acercarnos a los objetivos planteados.

Población y muestra de estudio

La población que fue seleccionada está ubicada en la ciudad de Ambato, específicamente en la Unidad Educativa Rumiñahui, es de ahí donde se escogió a una muestra de 63 escolares de Educación Básica Elemental en donde 32 fueron del género masculino y 31 del género femenino.

Tratamiento estadístico de los datos de la investigación

El proceso estadístico ejecutado en el presente trabajo investigativo tubo la ayuda estadística del programa SPSS versión 25 para Windows, donde en primera instancia se realizó la caracterización de la muestra mediante parámetros específicos como la desviación estándar, medias, máximas, mínimas y sus significaciones para ver en qué estado se encuentra la muestra de estudio, por otra parte, se procedió a establecer una

prueba de normalidad donde se definió que la prueba de Kolmogorov es la ideal a razón de que contábamos con muestras mayores a los 50 datos, donde se pudo observar que los datos eran anormales para definir pruebas independientes y no paramétricas mediante tablas cruzadas que me ayuden a constatar la incidencia o no de las variables en estudio. Finalmente, para la verificación de la hipótesis se procedió a realizar la prueba de Tau-b de Kendall a razón de que los datos obtenidos fueron no paramétricos.

CAPÍTULO III

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1 Análisis y discusión de los resultados.

Para una mejor comprensión de los datos obtenidos mediante la aplicación del test sobre la educación vial se procederá en primera instancia a caracterizar a la muestra de estudio según sus variables cualitativas y cuantitativas.

Característica de la muestra de estudio

Para iniciar la interpretación de los resultados obtenidos en primera instancia se procedió a caracterizar la muestra de estudio mediante su edad, peso y estatura para saber con qué fuente humana se va a trabajar pedagógicamente (tabla 2).

Tabla 2: Caracterización de la muestra de estudio

Variables de caracterización	Masculino (n=32 – 50.8%)		Femenino (n=31 – 49.2%)		P	Total (n=63 – 100%)	
	M	DS±	M	DS±		M	DS±
Edad (años)	6,47	0,51	6,39	0,50	0,516*	6,43	0,50
Peso (kg)	22,53	4,01	22,68	3,71	0,777*	22,60	3,83
Estatura (cm)	126,38	6,15	126,00	6,66	0,929*	126,19	6,36

Nota. Descripción de valores medios (M), desviaciones estándares (DS±) y diferencias significativas en un nivel de $P > 0.05$ (*).

Con respecto a la variable del sexo existe en el sexo masculino con un 1,6% más que el sexo femenino. Por su lado la variable de edad obtuvo superioridad en la media con un 0,8 año más que el grupo del género femenino, en relación a la variable del peso el género femenino tubo mayor incidencia en su media con 1,48 kg más que el género masculino y por último en la variable estatura la diferencia fue mínima debido a que solo fueron 0.38 cm de altura en el género masculino en superioridad que el género femenino. Finalmente, el valor de P en las tres variables la no existen de diferencias significativas a nivel estadísticos entre los grupos por genero a razón de que estos valores fueron mayores a 0,05.

Resultados por objetivo

Los resultados por objetivos que a continuación se presentaran son determinados y fundamentados en las diferentes pruebas estadísticas ejecutadas en el programa SPSS que ayudan a consolidar los objetivos planteados en este proyecto investigativo.

Resultados de la evaluación del nivel de educación vial de los escolares de Educación General Básica Elemental.

Luego de aplicar el test de educación vial para escolares de educación básica para dar cumplimiento al primer objetivo para observar y medir el nivel de educación vial que poseen los escolares de la Unidad Educativa Rumiñahui mediante el test que está conformado por 11 ítems con la finalidad de conocer cuánto saben de señalética vial y como ellos actuarían frente a una eventualidad en las vías (tabla 3).

Tabla 3: Resultados por ítems del test de Educación Vial en la muestra de estudio del periodo PRE intervención

Ítems	Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
1. Actividad Relación Palabra-Imagen	Incorrecto	1	1,6
	Correcto	62	98,4
2. Actividad Relación Palabra-Imagen	Correcto	63	100
3. Actividad Relación Palabra-Imagen	Incorrecto	2	3,2
	Correcto	61	96,8
4. Actividad Relación Palabra-Imagen	Incorrecto	1	1,6
	Correcto	62	98,4
5. Actividad Relación Palabra-Imagen	Correcto	63	100
6. Actividad Relación Palabra-Imagen	Correcto	63	100
7. Cuando camino por las calles de mi ciudad debo hacerlo por la:	Incorrecto	17	27
	Correcto	46	73
8. Cuando camino por las aceras, debo caminar atento a la salida y entrada de:	Incorrecto	14	22,2
	Correcto	49	77,8
9. Cuando me dispongo a cruzar por un semáforo que tiene encendida la luz roja para peatones: Espero a que se ponga la luz del semáforo peatonal.	Incorrecto	26	41,3
	Correcto	37	58,7
10. Si antes de empezar a cruzar, ves que el "peatón" verde del semáforo ha comenzado a parpadear, ¿qué haces?	Incorrecto	48	76,2
	Correcto	15	23,8
11. Si llego con mi bici frente a un stop en un cruce, ¿qué hago?	Incorrecto	30	47,6
	Correcto	33	52,4

Elaborado por: Astrid Carolina

Los resultados que se pueden visualizar en la tabla 3 permite identificar que los ítems 7, 8, 9 10 y 11 son errados por los encuestados con más frecuencia, amas de esto las preguntas de correlación tienen más efectividad de aciertos lo que nos indica que visualmente los escolares pueden distinguir las señaléticas y su significado básico, siendo la pregunta 5 y 6 con el 100% de aceptabilidad y sin ningún margen de error.

Luego de la aplicación del pre test de Educación vial en la muestra de estudio se procedió a verificar los resultados obtenidos del test en el periodo Pre intervención, donde se obtuvieron las siguientes variaciones (tabla 4).

Tabla 4: Resultados del pre test de Educación Vial

Pre Test Educación Vial				
N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar
63	6	11	8,79	±1,25

Elaborado por: Astrid Carolina

Los datos iniciales obtenidos según la tabla, estadísticamente los niveles de educación vial se centralizan entre el nivel regular y su desviación estándar tiene una dispersión numérica alta.

Tabla 5: Niveles de Educación vial en la muestra de estudio en el periodo PRE intervención

Niveles de Educación Vial	Frecuencia	Porcentaje
BAJO	0	0%
REGULAR	12	19,0%
ALTO	51	81,0%
Total	63	100%

Elaborado por: Astrid Carolina

Según los resultados obtenidos con respecto al nivel de educación vial que poseen los escolares de Educación Básica Elemental de la Unidad Educativa Rumiñahui se puede observar que existe un mayor porcentaje de la muestra de estudio que reconoce las señaléticas viales y saben cómo actuar frente las prevenciones y obligaciones que nos indican cada una de ellas, por otro lado el 19% de los escolares obtuvieron en el pre

test un nivel regular que se lo puede interpretar como un atenuante a su comprensión y desarrollo en el diario vivir al transitar por las calles y aceras de su localidad.

Resultados de la valoración del nivel de educación vial posterior a la aplicación de los juegos populares en los escolares de Educación General Básica Elemental.

Posterior a la aplicación de los juegos populares en la muestra de estudio se retomó nuevamente a ejecutar en los escolares el test de Educación vial para medir sus conocimientos sobre nuestra problemática en estudio, obteniendo los siguientes resultados (tabla).

Tabla 6: Resultados por ítems del post test de educación vial en la muestra de estudio luego de la aplicación de los juegos populares

Ítems	Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
1. Actividad Relación Palabra-Imagen	Correcto	63	100,0
2. Actividad Relación Palabra-Imagen	Correcto	63	100,0
3. Actividad Relación Palabra-Imagen	Correcto	63	100,0
4. Actividad Relación Palabra-Imagen	Correcto	63	100,0
5. Actividad Relación Palabra-Imagen	Correcto	63	100,0
6. Actividad Relación Palabra-Imagen	Correcto	63	100,0
7. Cuando camino por las calles de mi ciudad debo hacerlo por la:	Incorrecto	2	3,2
	Correcto	61	96,8
8. Cuando camino por las aceras, debo caminar atento a la salida y entrada de:	Incorrecto	1	1,6
	Correcto	62	98,4
9. Cuando me dispongo a cruzar por un semáforo que tiene encendida la luz roja para peatones: Espero a que se ponga la luz del semáforo peatonal.	Incorrecto	1	1,6
	Correcto	62	98,4
10. Si antes de empezar a cruzar, ves que el “peatón” verde del semáforo ha comenzado a parpadear, ¿qué haces?	Incorrecto	1	1,6
	Correcto	62	98,4
11. Si llego con mi bici frente a un stop en un cruce, ¿qué hago?	Incorrecto	1	1,6
	Correcto	62	98,4

Elaborado por: Astrid Carolina

Los datos obtenidos del post test con respecto a la variable Educación Vial determina una mejora en las respuestas de casi todo el test a excepción de los ítems 7 y 8 en la cual todavía existen respuestas incorrectas, además en los ítems del 9 al 11 se

determinan que las preguntas textuales son más dificultosas para el desarrollo de la lógica de los escolarizados, por su parte los ítems de selección gráfica demostró mayor facilidad de comprensión sobre la educación vial.

Tabla 7: Resultados del post test de Educación Vial

Post Test Educación Vial				
N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar
63	10	11	10,90	±0,30

Elaborado por: Astrid Carolina

Los resultados emitidos luego de la aplicación de los juegos populares según la tabla 7 del total de la muestra de estudio en el post test existió una mejoría significativa por cuanto la desviación estándar tiene una dispersión numérica baja en relación al test emitido en primera instancia, además se asimila que los niveles de educación vial se sitúan en alto según el máximo y mínimo establecidos en la mencionada tabla.

Finalmente se obtuvieron los resultados de los niveles de educación vial finales posteriores a la intervención de juegos populares con fines lúdico - educativos.

Tabla 8: Niveles de Educación vial en la muestra de estudio en el periodo Post intervención

Niveles de Educación Vial	Frecuencia	Porcentaje
BAJO	0	0%
REGULAR	0	0%
ALTO	63	100%
Total	63	100%

Elaborado por: Astrid Carolina

Los niveles de educación vial finales que se pudieron evidenciar luego de la post intervención determinan que toda la muestra de estudio se encuentra en un nivel alto, quedándose sin frecuencia y porcentajes los niveles bajo y regular (tabla 8).

Resultados del análisis de la relación entre los juegos populares y la Educación Vial en escolares de Educación General Básica Elemental.

Para este proceso estadístico se procede a ejecutar una tabla cruzada entre los niveles iniciales de educación vial y los finales posterior a la intervención de los juegos populares para que de esta manera se pueda medir estadísticamente el mínimo, máximo, media y desviación estándar por cada etapa, para finalmente determinar las diferencias del post y pre global del test referente a la Educación Vial (tabla 9).

Tabla 9: *Relación entre los juegos populares y Educación Vial en los periodos pre y post*

Análisis de diferencias entre periodos	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar
PRE-TEST Educación Vial Global		6	11	8,79	±1,25
POST-TEST Education Vial Global	63	10	11	10,90	±0,30
Diferencia POST-PRE Global		0,00	5,00	2,11	±1,23

Elaborado por: Astrid Carolina

Como se puede visualizar en la tabla 9 la diferencia generada en los periodos pre y post test son significativas, debido a que en el post test hay una menor dispersión de los resultados emitidos al inicio de 0,95.

Para determinar la relación entre las variables de estudio se procedió a ejecutar una tabla cruzada, la cual evidencio los siguientes resultados:

Tabla 10: *Análisis cruzado de la relación entre el pre y post test de la Educación Vial*

PRE-TEST DE EDUCACION VIAL	POST TEST EDUCACIÓN VIAL			
	ALTO	REGULAR	BAJO	Total
BAJO	0	0	0	0
REGULAR	9	3	0	12
ALTO	48	3	0	51
Total	57	6	0	63

Elaborado por: Astrid Carolina

En la tabla 10 se pudo determinar que entre el pre y post test el nivel regular se consolidó con 12 escolares y en el nivel alto existió 48 escolares que mantuvieron su nivel alto de Educación Vial teniendo más incidencia al final del post test el nivel alto.

3.3. Verificación de las hipótesis de estudio

Para la verificación de la hipótesis se procedió a elaborar una prueba de medidas simétricas Tau-b de Kendall, en la cual se pudieron evidenciar los siguientes resultados estadísticos.

Tabla 11: Análisis estadístico de comprobación de hipótesis

	Valor	Error estándar asintótico	T aproximada	Significación aproximada
Tau-b de Kendall	0,139	0,114	1,141	0,0254(*)
N de casos válidos	63			

Elaborado por: Astrid Carolina

Nota. Nivel de significación aproximada en un nivel de $P > 0.05$ (*)

El valor obtenido con dependencia a la correlación de las variables de estudio determina que los valores son positivos y su significación aproximada es menor a 0,05 lo cual ayuda a entender que si existe una incidencia de los juegos populares en la Educación Vial de los escolares de Educación Básica Elemental de la Unidad Educativa Rumiñahui la ciudad de Ambato.

Por tal motivo se asume la hipótesis de investigación (HI) misma que determina que:

HI: Los juegos populares si influye en el aprendizaje de la educación vial en los niños de la Unidad Educativa Rumiñahui

CAPÍTULO IV

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Luego de finalizar la interpretación estadística mediante fórmulas, pruebas y demás softwares estadísticos, se procede a continuación a generar las conclusiones del caso con la finalidad de ayudar a aportar al conocimiento y criterio científico con las conclusiones y recomendaciones viables que ayuden a las nuevas generaciones a contrarrestar conflictos sociales.

4.1 CONCLUSIONES

- Se diagnosticó el nivel inicial de Educación Vial que poseen los escolares de Educación Básica General de la Unidad Educativa Rumiñahui a través de una encuesta, en la cual se pudo determinar que el 81% de la muestra de estudio posee un nivel alto y el 19% adquirió un nivel regular y gracias a estos datos obtenidos se pudo precisar que los valores iniciales de Educación Vial fueron satisfactorios a razón de que la mayoría de la muestra de estudio poseen conocimientos básicos y fundamentales sobre educación vial.
- Se valoró después de la aplicación de los juegos populares nuevamente el nivel de Educación Vial de los escolares con una post evaluación que determinó que el 100% de la muestra de estudio logro alcanzar un nivel alto en conocimientos básicos y fundamentales sobre la Educación Vial, tanto teórica como práctica.
- Se analizó la relación existente entre las variables de estudio mediante la aplicación de una prueba de medidas simétricas Tau-b de Kendall, en la cual se pudo determinar que existen diferencias significativas que apuntalan a la hipótesis alternativa como aceptable para este proyecto investigativo, finalmente se pudo concluir que la incidencia de los juegos populares en la educación vial ayuda a mejorar sus conocimientos básicos para mantenerse fuera de peligro y seguros al momento de transitar por las calles y haceras de un determinado lugar.

4.2 RECOMENDACIONES

Las recomendaciones que a continuación se detallaran son emitidas con la finalidad de mejorar este tipo de estrategias pedagógicas en post del cuidado y desarrollo de los escolares de la provincia y del país.

- Es recomendable adaptar más juegos populares en post de generar en los escolares motivación, respeto y concientización sobre los riesgos que pudiesen existir en la vía pública.
- Se recomienda sociabilizar más a profundidad los juegos populares para que de esta manera los escolarizados se motiven y repliquen lo enseñado con otros grupos de niños que no se tiene el acceso.
- Finalmente se recomienda a los maestros, que, si se observa que algún niño no está ejecutando alguna norma o regla sobre Educación Vial , hacerles recuento mediante la aplicación de juegos en las horas huecas o en sus recesos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bibliografía

- Carrión, A. L. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación*, 5(2), 132-149. doi:10.5281/zenodo.3820949
- Cornellà, P. E. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 28(1), 5-19.
- Díaz, Ó. L. (2020). Las metodologías activas en Educación Física: Una aproximación al estado actual desde la percepción de los docentes en la Comunidad de Madrid. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (38), 38, 587-594.
- Escobar, V. K. (2018). *Aplicación de actividades recreativas, para el desempeño de los instructores de la Unidad de Educación vial de la CTE*. Guayaquil: (Bachelor's thesis).
- Flores, C. M. (2018). Implementación de un algoritmo para la detección de señales de tránsito del Ecuador: Pare, Ceda el paso y Velocidad. *Ingenius. Revista de Ciencia y Tecnología*(20), 9-20. doi:https://doi.org/10.17163/ings.n20.2018.01
- Gallardo-López, J. A.-V. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Hekademos: revista educativa digital*(24), 41-51.
- Gamonales, P. F. (2017). Aproximación a los juegos populares y tradicionales del municipio de Alcuéscar. *Revista Profesional de Investigación, Docencia y Recursos Didácticos*, 85(8), 140-157.
- García, Y. &. (2018). *Educación vial para niños: Educar para salvar vidas*.

- González, J. A. (2002). Juegos populares: una propuesta para la escuela. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 31-36.
- López, B. J. (2019). Los juegos populares como recurso didáctico para la mejora de hábitos de vida saludables en la era digital. *Retos*(36), 266-272.
- Martínez, S. G. (2021). Metodologías cooperativas versus competitivas: efectos sobre la motivación en alumnado de EF. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 39, 65-70.
- Ministerio de Educación del Ecuador, M. (2016). Guía docente para trabajar la educación vial en el aula. *Subsecretaría de fundamentos educativos - Dirección Nacional de Currículo*, págs. 4-86.
- Öfele, M. R. (1999). Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas. *Lecturas: educación física y deportes*, 4(13), 1-15.
- Pacheco, C. C. (2018). Educación vial en la era digital: cultura vial y educación permanente. *Diálogos sobre educación. Temas actuales en investigación educativa*, 8(15).
- Ríos, L. Y.-P.-G. (2018). Evaluación de un programa de actividad física mediante juegos populares en escolares de Educación Primaria. *Retos*(34), 108-113.
- Rivero, M. S. (2018). La importancia de las señales de tránsito en las vías terrestres. *FINGUACH. Revista de Investigación Científica de la Facultad de Ingeniería de la Universidad Autónoma de Chihuahua*, 5(17), 10-11.
- Rodríguez, A. (2003). La recreación: una estrategia de enseñanza para el desarrollo del contenido actitudinal del diseño curricular en alumnos de Tercer Grado, de la Escuela Bolivariana Ambrosio Plaza. *Sapiens. Revista universitaria de investigación*, 4(2), 1-18. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=41040203>
- Sailema, Á. S. (2017). Juegos tradicionales como estimulador motriz en niños con síndrome de down. *Revista Cubana de Investigaciones Biomédicas*, 36(2), 1-11.

- Sailema-Torres, Á. A.-V.-A. (2021). Enseñando y aprendiendo educación vial: una experiencia con niños de educación infantil. *Revista Científica FIPCAEC (Fomento de la investigación y publicación en Ciencias Administrativas, Económicas y Contables)*, 6(3), 157-180. doi: <https://doi.org/10.23857/fipcaec.v6i3.392>
- Torres, S., Vásquez, T., & Analuiza, M. (2021). Enseñando y aprendiendo educación vial: una experiencia con niños de educación infantil. *Revista Científica FIPCAEC (Fomento de la investigación y publicación en Ciencias Administrativas, Económicas y Contables)*. (POCAIP), 6(3), 157-180.
- Vázquez, G. (2010). El juego como recurso didactico en la Educacion Fisica. Sevilla - España: Wanceulen- Editorial Deportiva.
- Viteri, V. H. (2022). *La educación vial y su incidencia en eventos deportivos escolares*. 72.
- Yépez, M. M. (2017). “Los juegos populares y su aporte didáctico en las clases de Educación física. *EmásF: revista digital de educación física*, (44),, 79-93.
- Zamora, C. P. (2017). Caracterización de los medios de enseñanza en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la Educación Física. *PODIUM: Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física*, 12(1), 4-11.

ANEXOS

Anexo 1: Test para medir el nivel de Educación Vial

Nombre:


Grado:

Actividad Relación Palabra-Imagen

Instrucciones

Une con una línea la palabra correspondiente a la imagen

1 	PEATÓN
2 	CINTURÓN DE SEGURIDAD
3 	HOSPITAL
4 	ESCUELA
5 	ALTO

 6	SEMÁFORO
--	-----------------

Contesta lo que se te indica a continuación, encerrando la respuesta que consideres correcta.

7. CUÁNDO CAMINO POR LAS CALLES DE MI CIUDAD DEBO HACERLO POR LA:	A) ACERA B) CALLE C) BORDILLO
8. CUÁNDO CAMINO POR LAS ACERAS, DEBO CAMINAR ATENTO A LA SALIDA Y ENTRADA DE:	a) AVIONES b) CAMIONES c) VEHÍCULOS
9. CUANDO ME DISPONGO A CRUZAR POR UN SEMÁFORO QUE TIENE ENCENDIDA LA LUZ ROJA PARA PEATONES: ESPERO A QUE SE PONGA LA LUZ DEL SEMÁFORO PEATONAL.	a) ESPERO b) AMARILLA c) VERDE

<p>10. SI ANTES DE EMPEZAR A CRUZAR, VES QUE EL "PEATÓN" VERDE DEL SEMÁFORO HA COMENZADO A PARPADEAR, ¿QUÉ HACES?</p>	<p>a) NO PASO</p> <p>b) ESPERO POR CAMBIO DE LUZ.</p> <p>c) CRUZAR</p>
<p>11. SI LLEGO CON MI BICI FRENTE A UN STOP EN UN CRUCE, ¿QUÉ HAGO?:</p>	<p>a) CRUZO</p> <p>b) ME MANTENGO MONTADA EN LA BICICLETA</p> <p>c) ME DETENGO Y OBSERVO EL ENTORNO PARA CRUZAR</p>

Mil gracias por su colaboración

Baremos test

NIVEL	BAJO	REGULAR	ALTO
INTERVALO	0-3	4-7	8-11

Anexo 2: Evidencias de la toma de las medidas antropométricas



Anexo 3: Evidencias de la aplicación de los juegos populares en la muestra de estudio



Anexo 3: evidencias de la aplicación del test

