

Juegos tradicionales como herramienta para el aprendizaje cooperativo en niños y niñas de primaria en una unidad educativa de la ciudad de Santo Domingo.

Traditional games as a tool for cooperative learning in primary school boys and girls in an educational unit in the city of Santo Domingo.

Os jogos tradicionais como ferramenta de aprendizagem cooperativa em meninos e meninas do ensino fundamental de uma unidade educacional da cidade de Santo Domingo

Laura Leonor Lucero Saltos¹
Ministerio de Educación del Ecuador
lau.lucero2022@gamil.com

<https://orcid.org/0000-0003-4365-3311>


Mónica Esperanza Lalangui Sánchez²
Ministerio de Educación del Ecuador
monicalalangui206@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0003-2532-4159>


Wilma Dalila Ojeda Granda³
Ministerio de Educación del Ecuador
dalilaogeda2017@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0009-5255-3516>


Andrea Estefanía Molina Eraso⁴
Ministerio de Educación del Ecuador
erasoandrea8@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0000-4422-3407>


Claudia Mariela Santana Macias⁵
Ministerio de Educación del Ecuador
mariela.sant.mac@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0007-5438-474X>


 DOI / URL: <https://doi.org/10.55813/gaea/ccri/v4/nE2/523>

Como citar:

Lucero, L., Lalangui, M., Ojeda, W., Molina, A. & Santana, C. (2024). Juegos tradicionales como herramienta para el aprendizaje cooperativo en niños y niñas de primaria en una unidad educativa de la ciudad de Santo Domingo. *Código Científico Revista de Investigación*, 5(E4), 733-748.

Recibido: 20/07/2024

Aceptado: 23/08/2024

Publicado: 30/09/2024

¹ Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Educadores de Párvulos. Magister en Educación Mención en Pedagogía. Docente de la Escuela de Educación Básica El Cóndor

² Magister en Educación Inicial con mención en Innovación en el Desarrollo Infantil, Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Parvularia. Docente de la Unidad Educativa "San Marcelino Champagnat"

³ Magister en Educación Inicial con mención en Innovación en el Desarrollo Infantil, Licenciada en Ciencias de la Educación mención Educación Inicial y Parvularia, Docente de la U.E Jaime Ruperto Yerovi Nájera.

⁴ Magister en Educación Básica, docente de la Unidad Educativa Jaime Ruperto Yerovi Nájera

⁵ Magister en Educación Inicial con Mención en Innovación en el Desarrollo Infantil, Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Educación Inicial. Docente de la U.E Jaime Ruperto Yerovi Nájera

Resumen

El presente documento tiene como objetivo identificar si los juegos tradicionales se convierten en una herramienta para el aprendizaje cooperativo en niños y niñas de primaria de una unidad educativa de la ciudad de Santo Domingo. Se utilizó una metodología cuantitativa, descriptiva con enfoque deductivo, a partir de lo cual se incluyó una encuesta realizada para ver la percepción de la muestra de docentes de primaria sobre el uso de juegos tradicionales como parte del proceso de enseñanza aprendizaje y si ellos los aplican. Como resultado se obtuvo que la mayoría de docentes están de acuerdo con que usan por lo menos una vez al mes juegos tradicionales para reforzar habilidades de los estudiantes que abarcan el aprendizaje cooperativo como son el liderazgo, trabajo en equipo, sana convivencia educativa, identidad cultural. Se concluye que si es posible reforzar el aprendizaje cooperativo por medio de la inclusión de los juegos tradicionales dentro del proceso de aprendizaje de niños y niñas de primaria.

Palabras Clave: juegos, tradicionales, aprendizaje, cooperativo, primaria

Abstract

The objective of this document is to identify whether traditional games become a tool for cooperative learning in primary school boys and girls in an educational unit in the city of Santo Domingo. A quantitative, descriptive methodology with a deductive approach was used, from which a survey was included to see the perception of the sample of primary school teachers about the use of traditional games as part of the teaching-learning process and whether they apply them. As a result, it was obtained that the majority of teachers agree that they use traditional games at least once a month to reinforce students' skills that include cooperative learning such as leadership, teamwork, healthy educational coexistence, cultural identity. . It is concluded that it is possible to reinforce cooperative learning through the inclusion of traditional games within the learning process of primary school boys and girls.

Keywords: games, traditional, learning, cooperative, primary

Resumo

O objetivo deste documento é identificar se os jogos tradicionais se tornam uma ferramenta de aprendizagem cooperativa em meninos e meninas do ensino fundamental de uma unidade educacional da cidade de Santo Domingo. Foi utilizada uma metodologia quantitativa, descritiva, com abordagem dedutiva, a partir da qual foi incluída uma pesquisa para verificar a percepção da amostra de professores do ensino fundamental sobre a utilização de jogos tradicionais como parte do processo de ensino-aprendizagem e se os aplicam. Como resultado, obteve-se que a maioria dos professores concorda que utilizam jogos tradicionais pelo menos uma vez por mês para reforçar as competências dos alunos que incluem a aprendizagem cooperativa como liderança, trabalho em equipe, convivência educacional saudável, identidade cultural. Conclui-se que é possível reforçar a aprendizagem cooperativa através da inclusão de jogos tradicionais no processo de aprendizagem de meninos e meninas do ensino fundamental.

Palavras-chave: jogos tradicionais, aprendizagem, cooperativos, primários

Introducción

Los juegos tradicionales son parte de la infancia de las generaciones anteriores ya que son actividades que permiten la distracción de los niños y tienen gran aporte cultural, porque también son parte de las tradiciones de pueblos y naciones, las que se transmiten de generación en generación pasando de abuelos a padres e hijos, y se caracterizan por su esencia fundamental, para ello no se usa el campo tecnológico, pero si la disponibilidad y participación física, intelectual y social del menor.

De acuerdo con lo dicho por Gallardo y Gallardo (2018) afirma que, la palabra juego se desencadena del latín "iocus" que simboliza diversión o broma, y la palabra "tradicción" es proveniente del latín "traditio" y sobre el verbo "tradere", que simboliza la transmisión o entrega, a lo cual se alude la idea de que es posible agrupar términos que se refieren a la diversión y al entretenimiento que va por cada generación, al conservar la esencia propia de cada juego.

También, Castro (2018) advierte que estos juegos no son solo actividades para el ocio de niños, sino que podrían asociarse con el uso de estrategias efectivas en el aprendizaje, lo que es una oportunidad fundamental para que los niños aprendan a interactuar y a desarrollarse en el entorno que les rodea de manera integral, así como fomenta el desarrollo de habilidades de tipo físico, social y cultural.

Es de menester entender que estos juegos disponen de este aporte a la cultura y de carácter lúdico, porque no solo involucra la acción física sino que se deja claro la importancia de la cooperación, al aplicar las destrezas sociales, por medio del uso de la colaboración, socialización con menores de distintas culturas, además que ayuda a adquirir nuevos y fundamentales conocimientos, porque cuando se juega, los pequeños aprenden a autoconocer sus fortalezas y debilidades, además que pueden construir relaciones positivas respetando las diferencias, y fomentando la inclusión educativa.

Por ello, para Sánchez (2017) los juegos tradicionales pasan a ser un instrumento fundamental que se debe preservar en las generaciones actuales, porque les permite asociarse con la comunidad, desde el campo educativo.

A su vez, ya lo dice Ardila (2022) que, es indispensable su uso en el ámbito educativo, porque las actividades son el complemento del entorno que permiten dar respuesta a los requerimientos de los menores, dependiendo de su edad, sus gustos y del material que se encuentre disponible, de tal forma que además se fomenta el desarrollo físico del niño o niña.

Existen autores que tratan sobre la importancia del fomento de los juegos tradicionales en los niños, así Alías (2021) indica que, la práctica de juegos tradicionales preserva la cultura de la región, lo que hace que las nuevas generaciones concienticen sobre su origen, así como se refuerzan aspectos como valores, costumbres y tradiciones lo que ayuda a generar identidad, aceptación por el origen, así como la integración pluricultural efectiva.

He ahí la importancia de los juegos tradicionales, pues se refuerza su aporte en cuanto a lo cognitivo y la importancia en cuanto a la interacción cooperativa con niños y niñas con distintas culturas, generando el apersonamiento de valores e identidad, pero también entendiendo las diferencias y trabajando en equipo (Chamba, 2024).

Adicionalmente, Rubio et. al (2018) indica que entre los beneficios que tienen los juegos para el desarrollo integral y la adquisición de valores de los niños se encuentran aspectos tales como:

- El aporte de la cooperación social con niños y adultos
- Fomento de la comunicación activa
- Experiencia de valores entre compañeros
- Promoción del respeto a reglas y normas
- Estimulación de la creatividad e imaginación a través de actividades
- Motivación de la participación activa de los niños al ser un elemento integrador

- Aporte a la estimulación de la memoria
- Mejora de relaciones del aula y el contexto social y cultural
- Son una fuente de entretenimiento en el menor que le ayuda a la reducción del estrés u otros problemas psicosociales

Entonces, la práctica de juegos tradicionales son un claro referente del aporte que dan al ámbito físico, motor y social del menor, ya que, al desarrollar movimientos, ejecutar tareas, así como tomar decisiones grupales, ayudan a la coordinación muscular, equilibrio, agilidad, velocidad, liderazgo, trabajo en equipo, logrando seguridad en sí mismos y fortaleciendo la empatía al solventar soluciones por sí mismos y por la posibilidad de conocimiento de la cultura.

De acuerdo a lo dicho por Sailema y Sailema (2018) existe una clasificación en dos categorías de juegos que son los activos y pasivos, fundamentados según la ejecución, nivel de actividad y espacio que necesitan, los cuales se describen a continuación:

- Juegos tradicionales activos. - Son actividades al aire libre, que incluyen dinámicas, necesitan participación amplia lúdica y destreza, así como otras actividades que fomentan los aspectos físicos, de fuerza, concentración y conocimiento cultural e intelectual, en cuanto a este tipo de juegos en el contexto ecuatoriano, según Valverde (2016) se encuentran: el capitán manda, las ollitas, el gato y el ratón, ensacados, y otros.
- Juegos tradicionales pasivos. - Se diferencian de los activos porque son menos dinámicos y tienen un movimiento menor en su ejecución, pueden ejecutarse en espacios reducidos o amplios, su idea es estimular el desarrollo mental, social, emocional de los menores. Según Pérez y Domínguez (2017) en el contexto ecuatoriano los juegos pasivos son: trompo, cometa, canicas, rayuela, estatuas, yoyo y otros.

Por otro lado, se encuentra el aprendizaje cooperativo el cual está sostenido en aquella necesidad de los estudiantes en que es posible aprender siempre que tengan sus condiscípulos

que también aprendan a partir de la forma de asociar las experiencias de aprendizaje, de esta forma se asocian las experiencias de aprendizaje, de esta forma se esfuerzan por lograr los objetivos compartidos (Carrasco, 2022). Es de esta forma que, al trabajar de manera cooperativa simboliza que cada integrante del equipo tenga un rol concreto y sea posible coordinar entre todos para obtener buenos resultados de aprendizaje siempre buscando el bien común.

Es así que, el presente artículo tiene como objetivo entender el aporte de los juegos tradicionales como una herramienta para lograr el trabajo cooperativo, de tal forma que sea posible incentivar en las instituciones educativas su uso y fomento para prevenir que estos desaparezcan, pues son cada vez menos las instituciones y docentes de primaria que hacen uso de ellos.

Metodología

Se utilizó un enfoque cuantitativo con uso de investigación descriptiva, de campo y transversal.

Para lo cual se definió las características del objeto de estudio que en este caso es la variable juegos tradicionales y la subvariable aprendizaje cooperativo, además se hizo un estudio in situ para identificar la percepción de los docentes con respecto al uso de los juegos tradicionales como herramientas que fomentan el trabajo cooperativo de manera integral. A su vez la investigación es transversal porque se hizo específicamente en el periodo académico desde septiembre del 2023 a marzo del 2024.

También se ha usado el método deductivo porque se realiza un razonamiento que va desde el contexto general sobre los juegos tradicionales y aprendizaje cooperativo, hasta desencadenar en el estudio de campo y sus hallazgos significativos.

Como instrumento de investigación se incluyó a la encuesta, con preguntas de selección múltiple para abordar el tema en cuestión, la encuesta fue tomada vía online tanto a los docentes

como estudiantes de la muestra, la confiabilidad de la encuesta fue aprobada ya que al aplicar el Alfa de Cronbach se obtuvo un valor de 0.81 mayor a 0,75 recomendado como indicador para que el instrumento sea validado.

La población de la investigación incluye 10 docentes tutoras de educación primaria quienes en su totalidad fueron tomados como sujetos de estudio, a partir de un muestreo intencional por conveniencia.

Resultados

A continuación, se observan los resultados arrojados de la toma de la encuesta, en torno a la frecuencia de uso de juegos tradicionales como herramienta factible para fomento del aprendizaje cooperativo por parte de los docentes de primaria del estudio.

1.- ¿Usted practica juegos tradicionales con sus estudiantes como un recurso didáctico de trabajo en equipo?

Tabla 1.

Práctica de juegos tradicionales con estudiantes como recurso didáctico de trabajo en equipo.

Detalle	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	2	20%
A veces	6	60%
Rara vez	2	20%
Nunca	0	0%
Total	10	100%

Fuente: Investigación de campo

Análisis e interpretación.

Según la investigación de Taro y Pincay (2023) afirman que el juego es un espacio y tiempo de libertad por medio del que se experimentan nuevas relaciones y vínculos entre objetos, personas y el entorno en general, lo que a su vez permite la creación de oportunidades de aprendizaje al hablar del juego tradicional.

Tal como se observa, el 60% de los encuestados indican que a veces practican juegos tradicionales con estudiantes como recurso didáctico de trabajo en equipo, mientras que el 20% dice que siempre lo hace y el 20% rara vez lo hace. Lo anterior indica que más de la mitad de los docentes practican a veces los juegos tradicionales con sus estudiantes como recurso didáctico.

2.- ¿Con qué frecuencia utiliza los juegos tradicionales como recurso para el fortalecimiento del trabajo en equipo?

Tabla 2.

Frecuencia de uso de los juegos tradicionales como recurso para el fortalecimiento del trabajo en equipo

Detalle	Frecuencia	Total
Una vez al mes	6	60%
Una vez a la semana	2	20%
Una vez al día	0	0%
Nunca	2	20%
Total	10	100%

Fuente: Investigación de campo

Si bien, tal como dice Alonso (2020) hoy se encuentran instituciones educativas cuyos contextos de educación se destacan por la diversidad del alumnado: alumnos con discapacidad, minorías con etnias distintas, familias desestructuradas y otras situaciones, he ahí la importancia de afrontar la diversas lo que a su vez requiere un modelo de escuela inclusiva fundamentada en que todos los niños deben aprender juntos independientemente de sus diferencias.

En los resultados se observa que, el 60% de docentes afirman utilizar juegos tradicionales para fomentar el trabajo en equipo por lo menos una vez al mes, mientras que el 20% dice que una vez a la semana y el otro 20% dice que nunca los usa, lo anterior indica que la gran mayoría solo usa los juegos tradicionales una vez al mes o a la semana de tal forma que se refuerza el trabajo en equipo, indispensable para lograr la escuela inclusiva.

3. ¿Cuáles son los juegos tradicionales que usted aplica en el aula?

Tabla 3.
Juegos tradicionales que aplica en el aula

Detalle	Frecuencia	Porcentaje
Rayuela	4	40%
Canicas	0	0%
Salto de soga	20	20%
Cometa	0	0%
Palo encebado	0	0%
Trompo	20	20%
Ula-ula	20	20%
Otros	0	0%
Total	10	100%

Fuente: Investigación de campo

La mayoría de docentes dicen que usa la rayuela como juego tradicional en el aula y en menor proporción usan el salto de soga, el trompo, la ula ula. De acuerdo a lo dicho por Entsakua (2015) contar con el material adecuado, es una herramienta indispensable que brinda a los estudiantes un apoyo efectivo en el desarrollo social y humanista, que se da como una herramienta de referencia para la orientación de los docentes que laboran con niños y niñas de primaria, donde se considera indispensable la práctica del juego tradicional como base en aprendizajes futuros.

4.- ¿Los juegos tradicionales aportan de manera positiva al desarrollo educativo, cognitivo y social de los niños y niñas?

Tabla 4.
Los juegos tradicionales aportan de forma positiva al desarrollo educativo, cognitivo y social de los niños y niñas

Detalle	Frecuencia	Porcentaje
Si	10	100%
No	0	0%
Total	10	100%

Fuente: Investigación de campo

Todos los docentes tienen claro que los juegos tradicionales aportan al desarrollo cognitivo, social y emocional de los estudiantes, algo que coincide con lo dicho por Entsakua (2015) quien afirma que, los juegos tradicionales aportan al aprendizaje propio de una región, ayudan también al desarrollo de habilidades motrices fundamentales, genéricas y concretas, mejora la capacidad y aporta a descargar tensiones, además que favorece al cumplimiento de normas, mejora la adquisición de la competencia lingüística, estimulan actividades de cooperación, compañerismo, respeto.

5.- ¿Cuáles juegos tradicionales ayudan a los niños a socializar y se integran con sus compañeros de aula?

Tabla 5.

Juegos tradicionales que ayudan a los niños a socializar y se integran con compañeros de aula

Detalle	Frecuencia	Porcentaje
Rayuela	10	100%
Canicas	10	100%
Salto de sogá	4	40%
Cometa	4	40%
Palo encebado	2	20%
Trompo	4	40%
Ula-ula	10	100%
Otros	0	0%

Fuente: Investigación de campo

El 100% de docentes afirman que los juegos tradicionales que ayudan a los niños a socializar son la rayuela, canicas, ula-ula, el 40% dicen que es el salto de sogá, la cometa, el trompo y el 20% indica que es el palo encebado, por lo tanto, se conoce que, la totalidad de docentes tienen claro que juegos tradicionales como la rayuela, canicas, ula-ula ayudan a los niños a socializar.

Lo anterior coincide con lo dicho por Taro y Pincay (2023) quienes afirman que, existe importancia de aplicar los juegos tradicionales ya que permiten una identidad cultural sólida, y el grupo social es fundamental para ello, porque es posible describir la conexión personal o grupal de una comunidad que comparte valores, creencias, tradiciones, expresión cultural, comportamientos propios de la colectividad, además del vínculo afectivo y otros aspectos.

6.- ¿Considera que el trabajo en equipo fomenta la capacidad de liderazgo en el estudiante?

Tabla 6.

Consideración de que el trabajo en equipo fomento de la capacidad de liderazgo en el estudiante

Detalle	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	4	40%
De acuerdo	4	40%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	2	20%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	10	100%

Fuente: Investigación de campo

El 40% de encuestados está totalmente de acuerdo en que el trabajo en equipo fomenta la capacidad de liderazgo en los estudiantes, el otro 40% está de acuerdo con ello y el 20% no está ni de acuerdo ni en desacuerdo con esta situación. Lo anterior ratifica que la mayor parte de docentes está totalmente de acuerdo o de acuerdo con que el trabajo en equipo fomenta la capacidad de liderazgo en los estudiantes.

Lo anterior coincide con lo dicho por Stevenson (2021), quien afirma que al aplicar los juegos tradicionales se convierten en una herramienta clave de fortalecimiento de la autonomía, trabajo en equipo, liderazgo en la escuela, de tal forma que el juego tradicional permite el hallazgo de factores que permiten terminar con la pasividad del estudiante, la individualidad, fomentando procesos de apoyo integral.

7.- ¿Cree usted que los juegos tradicionales permiten mejorar la sana convivencia entre los compañeros de clase?

Tabla 7.

Consideración de que los juegos tradicionales permiten mejora de la sana convivencia entre los compañeros de clase

Detalle	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	4	40%
De acuerdo	4	40%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	2	20%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	10	100%

Fuente: Investigación de campo

Del total de encuestados el 40% dijo que está totalmente de acuerdo en que los juegos tradicionales fomentan la sana convivencia, el otro 40% está de acuerdo y el 20% no está ni de acuerdo ni en desacuerdo con ello. Lo anterior indica que la mayor parte de docentes está totalmente de acuerdo o de acuerdo en que los juegos tradicionales fomentan la sana convivencia. De acuerdo a Abril et. al (2019) afirman que los juegos tradicionales funcionan como una estrategia sólida para lograr relaciones interpersonales y la convivencia escolar adecuada.

8.- ¿Considera usted que la práctica de juegos tradicionales también aporta a la educación inclusiva e intercultural?

Tabla 8.

Práctica de juegos tradicionales y su aporte en la educación inclusiva e intercultural

DETALLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	4	40%
De acuerdo	4	40%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	2	20%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
TOTAL	10	100%

Fuente: Investigación de campo

De los docentes encuestados el 40% está totalmente de acuerdo con que los juegos tradicionales aportan a la práctica inclusiva e intercultural, mientras que el otro 40% está de acuerdo con ello y el 20% no está ni de acuerdo ni en desacuerdo. Lo anterior ratifica que la mayoría de docentes están de acuerdo o totalmente de acuerdo en que los juegos tradicionales aportan a la práctica inclusiva e intercultural. Lo anterior está acorde con lo dicho por Taro y Pincay (2023) definen que, si hay influencia de los juegos tradicionales en el afianzamiento de la identidad cultural en educación primaria, pues dispone de impactos positivos en la preservación de este aspecto.

9.- ¿Le gustaría contar con una guía de juegos tradicionales que le ayuden a fortalecer el trabajo en equipo de los niños y niñas?

Tabla 9.

Contar con guía de juegos tradicionales que le ayuden a fortalecer el trabajo en equipo en niños y niñas

Detalle	Frecuencia	Porcentaje
Si	10	100%
No	0	0%
Total	10	100%

Fuente: Investigación de campo

A todos los docentes encuestados, les gustaría contar con una guía de juegos tradicionales que le ayuden a fortalecer el trabajo en equipo de los niños y niñas. Lo que coincide con Alias (2021) que afirma la integración que existe en juegos tradicionales donde todos los participantes interactúan para un fin específico.

10.- ¿Cree usted que al aplicar una guía de juegos tradicionales los niños y niñas pueden trabajar colaborativamente con sus compañeros de clase?

Tabla 10.

Creencia de aplicación de guía de juegos tradicionales de niños y niñas que pueden trabajar colaborativamente con sus compañeros de clase

Detalle	Frecuencia	Porcentaje
Si	10	100%
No	0	0%
Total	10	100%

Fuente: Investigación de campo

Todos los docentes creen que al aplicar una guía de juegos tradicionales los niños y niñas pueden trabajar colaborativamente con sus compañeros de clase, lo que reitera la oportunidad de inclusión de guías de juegos tradicionales para dicho fin. En el trabajo de Guamán (2023) incluye una guía para el aprovechamiento del tiempo libre en estudiantes, lo que a su vez resultó factible al aplicarla.

Conclusiones

Se verifica que los juegos tradicionales constituyen una herramienta clave para fomentar en el estudiante principalmente de primaria su desarrollo cognitivo, así como social, cultural y emocional, pues al aplicar juegos tanto activos con uso de actividad física, así como pasivos, con uso más de la memoria, se refuerza los lazos de identidad cultural del menor, pero además es posible que interactúe con sus pares, de tal forma que aprenda sobre valores tales como la inclusión social, la capacidad por el respeto hacia la diversidad cultural, étnica, y de pensamiento.

Todo ello hace que, se genere la sana convivencia en el ámbito académico fortaleciendo el aprendizaje cooperativo, donde todos los estudiantes luchan por un mismo fin, a partir de la aplicación de sus propias habilidades, capacidades y destrezas tanto individuales como colectivas, esto a su vez refuerza la urgencia por motivar al uso y aprovechamiento de los juegos tradicionales como recursos idóneos para garantizar no solo el entretenimiento del alumnado de primaria sino que busca el refuerzo de su cooperación, la capacidad para trabajar en equipo, la sana convivencia, así como aspectos relacionados con la identidad cultural, indispensable hoy, para que el estudiante se sienta parte del entorno que le rodea.

Se esperaría trabajos futuros donde se incluya guías de juegos tradicionales ecuatorianos y su práctica concreta, donde se abarquen competencias como el liderazgo, autonomía, trabajo en equipo, identidad cultural.

Referencias bibliográficas

- Abril, J. (2019). Juegos tradicionales como estrategia para fortalecer las relaciones interpersonales y la convivencia escolar en el cuarto grado de la institución educativa general de la Salle, sede José Antonio Galán Deocaña . *Institución Educativa Escuela Normal Superior*, <https://www.enso.edu.co/biblionline/archivos/3050.pdf>.
- Alías, J. (2021). *Juegos tradicionales: juegos que jugamos aquí*. <https://cutt.ly/IJcPtjb>: Alvi Books.
- Alonso, C. (2020). *Del juego cooperativo al aprendizaje cooperativo. Una propuesta para el área de educación física*. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/4008/TFG-G380.pdf;jsessionid=844B1D36D62D145B1D91B97CB3C6AF61?sequence=1>: Universidad de Valladolid.
- Ardila, J. (2022). Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales. *Revista digital: actividad física y deporte*, 8 (1), <https://revistas.udca.edu.co/index.php/rdafd/article/view/2152/2270>.
- Carrasco, M. (2022). *Aprendizaje cooperativo como estrategia de enseñanza*. doi.org/10.33386/593dp.2022.6-2.1373: Digital Publisher.
- Chamba, J. (2024). *Juegos tradicionales y motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial Dr. Pio Jaramillo Alvarado de la ciudad de Loja, periodo 2023-2024*. Loja: Universidad Nacional de Loja.
- Entsakua, C. (2015). *Elaboración y aplicación de juegos tradicionales en la educación infantil para fortalecer la enseñanza aprendizaje de los niños (as) del primer año de Educación General Básica de la escuela Jorge Delgado Cabrera del Cantón Huamboya, provincia de Morona S.* <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/8675/1/UPS-CT004984.pdf>: Universidad Politécnica Salesiana.
- Gallardo, J., & Gallardo, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Dialnet. Revista Educativa Hekademos* (24), 41-51, <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6542602>.
- Pérez, R., & Domínguez, I. (2017). Los juegos como alternativa recreativa para los niños de 6 a 12 años de la comunidad El Trompillo, estado Carabobo. *EF Deportes, Revista Digital 1* (168), <https://www.efdeportes.com/efd168/los-juegos-como-alternativa-recreativa-de-6-a-12.htm>.
- Rubio, E., Ibáñez, E., Lerena, G., Montiel, J., & Moreno, L. (2018). *Juegos tradicionales de Arnedo*. <https://docplayer.es/8652306-Juegos-tradicionales-de-arnedo-hogar-de-personas-mayores-de-arnedo-la-rioja.html>: Reproestudio.
- Sailema, A., & Sailema, M. (2018). *Juegos tradicionales y populares del Ecuador*. <https://es.slideshare.net/MAFRUNA/juegostradicionales-1pdf>: Mafruna.

- Sánchez, A. (2017). *Juegos tradicionales desde Brueghel hasta ahora*.
<https://digibug.ugr.es/handle/10481/46204>: Universidad de Granada.
- Stevenson, R. (2021). Los juegos tradicionales como medio para fortalecer la autonomía, el trabajo en equipo y el liderazgo en la escuela. *Revista ACIEF Vol. 1, Núm. 1*,
<https://revista-acief.com/index.php/articulos/article/view/10>.
- Taro, J., & Pincay, M. (2023). Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para afianzar la identidad cultural en educación primaria. *Revista de Educación Warisata Vol. 5, N°. 15*, ISS: 2708-6305.
- Valverde, J. (2016). *Elaboración y aplicación de una guía metodológica de juegos activos "estimulando mi imaginación" par desarrollar el pensamiento lógico matemático de niños del nivel inicial 2 del Centro Educativo*.
<http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/3135/1/UNACH-IPG-CEP-2016-0019.pdf>: Universidad Nacional de Chimborazo.