



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

## UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS

### CARRERA: LICENCIATURA EN PARVULARIA

#### TESIS DE GRADO

#### TEMA:

**“CREAR Y APLICAR UN MANUAL DE RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS PARA FORTALECER LAS TRADICIONES Y COSTUMBRES EN LA LUDOTECA DE LA CARRERA PARVULARIA, DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI, EN EL SECTOR ELOY ALFARO DEL CANTÓN LATACUNGA, PROVINCIA DE COTOPAXI DURANTE EL PERIODO 2011-2012”.**

Tesis presentada previo a la obtención del Título de Licenciatura en Ciencias de la Educación mención Parvularia.

#### **Autora:**

Riera Jiménez Johana Jaqueline.

#### **Director:**

Dr. Pablo Andrés Barba Gallardo.

Latacunga – Ecuador

Enero 2013

## **AUTORÍA**

Los criterios emitidos en el presente trabajo de investigación, **“CREAR Y APLICAR UN MANUAL DE RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS PARA FORTALECER LAS TRADICIONES Y COSTUMBRES EN LA LUDOTECA DE LA CARRERA DE PARVULARIA DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI EN EL SECTOR ELOY ALFARO DEL CANTÓN LATACUNGA PROVINCIA DE COTOPAXI DURANTE EL PERIODO 2011-2012.”**, son de exclusiva responsabilidad de la autora.

.....  
**Riera Jiménez Johana Jaqueline**

**050355758-9**

## **AVAL DEL DIRECTOR DE TESIS**

En calidad de Director de Tesis bajo el título: **“CREAR Y APLICAR UN MANUAL DE RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS PARA FORTALECER LAS TRADICIONES Y COSTUMBRES EN LA LUDOTECA DE LA CARRERA DE PARVULARIA DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI EN EL SECTOR ELOY ALFARO DEL CANTÓN LATACUNGA PROVINCIA DE COTOPAXI DURANTE EL PERIODO 2011-2012.”**, de la autora Riera Jiménez Johana Jaqueline , postulante de la carrera de licenciatura en Ciencias de la Educación mención Parvularia, considero que dicho Informe Investigativo cumple con los requerimientos metodológicos y aportes científico-técnicos suficientes para ser sometidos a la evaluación del Tribunal de Validación de Tesis que el Honorable Consejo Académico de la Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe, para su correspondiente estudio y calificación.

Latacunga Enero del 2013

---

Dr. Pablo Andrés Barba Gallardo.

**DIRECTOR DE TESIS**

## **AGRADECIMIENTO**

A mis padres que dentro de todas sus preocupaciones me dieron la posibilidad de brillar y me enseñaron a ser perseverante y constante para realizar, alcanzar mis sueños y anhelos deseados, a ellos que me inculcaron el respeto y responsabilidad y que sin su apoyo muchas de estas páginas estarían vacías sino hubiera sido por su constante dedicación y ayuda para concluir esta meta tan importante para mí vida.

Gracias papitos los amo mucho.

Riera Jiménez Johana Jaqueline

## **DEDICATORIA**

A mis Padres.

Por haberme apoyado en todo momento, por sus consejos, sus valores y por la motivación constante que me ha permitido ser una persona de bien, pero más que nada, por su amor, a ellos que les debo todo en la vida, le agradezco el cariño, la comprensión, la paciencia y el apoyo que me brindaron para culminar mi carrera profesional; y para la elaboración de esta tesis; al Dr. Pablo Andrés Barba Gallardo por su apoyo ofrecido en este trabajo, por su tiempo compartido y por impulsar el desarrollo de mi formación profesional.

Johana Jaqueline Riera Jiménez.



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS  
Latacunga – Ecuador

---

**TEMA: “CREAR Y APLICAR UN MANUAL DE RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS PARA FORTALECER LAS TRADICIONES Y COSTUMBRES EN LA LUDOTECA DE LA CARRERA PARVULARIA, DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI, EN EL SECTOR ELOY ALFARO DEL CANTÓN LATACUNGA , PROVINCIA DE COTOPAXI DURANTE EL PERIODO 2011-2012”.**

**Autora:** Riera Jiménez Johana Jaqueline.

## RESUMEN

La Ludoteca es un espacio donde se encuentran rincones prestos para el mejoramiento de aprendizajes y distracción en los párvulos, es un ambiente físico donde se realiza actividades lúdicas cuyos estantes están llenos de juegos y juguetes destinados con el fin de facilitar el desarrollo físico, psicosocial y mental de los párvulos, además es un lugar donde abunda la diversión, la solidaridad y la estimulación, esta debe estar correctamente equipada para cumplir con los objetivos que se quiere alcanzar.

Por lo que las estudiantes de 7mo. Ciclo Parvularia construimos esta Ludoteca con el propósito de ayudar y facilitar el aprendizaje de las compañeras parvularias y que pueda aplicar la práctica para que así llenen aquellas falencias y palpen la realidad de nuestra profesión ya que estamos prestas a ser rodeadas de un sin número de párvulos que estarán a nuestra responsabilidad y como profesionales debemos construir el conocimiento de ellos, ir mejorando cada día para así transmitir confianza en los párvulos y de esta manera ayudarlos en su desarrollo social afectivo.



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS  
Latacunga – Ecuador

---

**TOPIC: “CREATING AND APPLYING A RESOURCE MANUAL AND INSTRUCTIONAL MATERIALS FOR BUILDING TRADITIONS AND CUSTOMS IN THE LUDOTECA CAREER PRESCHOOL, TECHNICAL UNIVERSITY OF COTOPAXI, ELOY ALFARO IN THE FIELD OF CANTON LATAACUNGA, COTOPAXI PROVINCE FOR THE PERIOD 2011 - 2012”**

**Author:** Riera Jiménez Johana Jaqueline.



## **ABSTRACT**

The ludoteca is a place where corners are ready to improve learning and distraction in preschool children in a physical environment which makes recreational activities whose shelves are filled with games and toys intended to facilitate the physical, psychosocial and mental preschool children in addition, it is a place where fun solidarity and encouragement abound. It must be properly equipped to reach the objectives to be achieved.

So the 7<sup>th</sup> cycle kindergarten students built this toy library for the purpose of assisting and facilitating the learning of peers ranging from pre- and they can apply practice to fill those gaps and so touch the reality of our profession because we tend to be surrounded by countless preschool children who will be our responsibility and as professionals we need to build their knowledge of them, and go improving every day and so to convey confidence in the infants and thus assisting them in their social emotional development.

## INTRODUCCIÓN

El ser humano tiene como cualidades la expresión de sentimientos, emociones, anécdotas, costumbres y tradiciones, dependiendo cada una de estas como se desarrollan en el contexto social y cultural de cada persona.

Esta investigación teórica y práctica explica las tradiciones y costumbres de la Provincia y la aplicación de los recursos y materiales didácticos que son de gran utilidad para fortalecerlas día tras día en todos los ambientes en los cuales cada párvulo se encuentra, ya que es muy factible darse cuenta que muchos de ellos no conocen sobre sus orígenes , han perdido hasta su identidad y muchos de ellos en algunos casos adoptan nuevas tradiciones y costumbres que hoy en día se las llama aculturación.

En esta investigación hago referencia a conceptos , opiniones, y conclusiones de todo lo que abarca el tema , en si conocer lo que son las costumbres , tradiciones , juegos populares, juegos tradicionales, platos típicos y cuáles son las festividades que sobresalen en si todo ser humano oriundo de la Provincia tiene conocimiento sobre esto , pero los párvulos no lo tienen , es por eso que se cree importante educarlos y atraerlos a las tradiciones y costumbres y que bien si a esto se implementa un poco de diversión .

La siguiente propuesta **“CREAR Y APLICAR UN MANUAL DE RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS PARA FORTALECER LAS TRADICIONES Y COSTUMBRES EN LA LUDOTECA DE LA CARRERA DE PARVULARIA DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI EN EL SECTOR ELOY ALFARO DEL CANTÓN LATACUNGA PROVINCIA DE COTOPAXI DURANTE EL PERIODO 2011-2012.”**, va servir para mejorar la calidad de vida de cada párvulo, para que ellos tengan un mejor conocimiento de su origen , es por eso que junto con la creación de la Ludoteca esto va a ser una realidad porque los ambientes que la conforman encierran en si un contenido importante que es emitido hacia los párvulos y estudiantes de la carrera de Parvularia a través de juegos, canciones, videos, en fin una gran variedad de implementos, cada uno ubicados de mejor manera y utilizados con un mismo fin , desarrollar en el párvulo la lateralidad, psicomotricidad, nociones de tiempo ,espacio, autoconfianza y ayudarlo a conocer su identidad.

Esta Ludoteca será la clave para mejorar los conocimientos de las estudiantes, ponerlos en práctica y enriquecerse a diario de todos sus contenidos, sin olvidar a la demás población universitaria que pueden visitarla y así conocer el gran valor que tiene la Educación Parvularia y palpen que no es fácil integrarse con los párvulos, que para lograr esto se necesita de tres ingredientes necesarios que son la paciencia, la dedicación, y el amor a nuestra carrera.

## ÍNDICE

INTRODUCCIÓN .....	X
ÍNDICE .....	XII
CATEGORÍAS FUNDAMENTALES .....	XVI
CAPITULO I.....	1
MARCO TEÓRICO.....	1
1. ACTUALIZACIÓN Y FORTALECIMIENTO CURRICULAR DE EDUCACIÓN BÁSICA GENERAL. ....	1
1.1 PLANIFICACIÓN .....	2
1.2 EJES DE APRENDIZAJE .....	3
1.3 DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO .....	4
2. IDENTIDAD CULTURAL. ....	5
2.1 VALORES.....	6
2.2 MITOS O LEYENDAS.....	6
2.3 IDENTIDAD .....	7
2.4 CULTURA .....	7
3. INTERCULTURALIDAD.....	8
3.1 EQUIDAD DE GÉNERO .....	9
3.1.1 GÉNERO.....	9
3.2 IDENTIDAD .....	10
4. EJES TRANSVERSALES.....	10
4.1 DESARROLLO PERSONAL SOCIAL .....	13
4.2 CONOCIMIENTO DEL MEDIO NATURAL Y CULTURAL.....	13
4.3 CONVIVENCIA .....	14
5. TRADICIONES Y COSTUMBRES .....	14
5.1 TRADICIONES .....	16
5.2 COSTUMBRES .....	16
5.3 FESTIVIDADES.....	16
5.3.1 LA MAMÁ NEGRA .....	17
5.3.2 CORPUS CHRISTI.....	17

5.3.3 DÍA DE LOS DIFUNTOS .....	17
5.3.4 SEMANA SANTA .....	18
5.3.5 CARNAVAL .....	19
5.4. JUEGOS POPULARES O TRADICIONALES .....	19
5.4.1 LAS CARRETILLAS .....	20
5.4.2 EL ARO .....	20
5.4.3 CARRERA DE PONIS .....	20
5.4.4 CARRERA DE TRES PIES .....	21
5.4.5 EL PALO ENCEBADO .....	21
5.4.6 LAS OLLAS ENCANTADAS .....	21
5.4.7 LA RAYUELA .....	21
5.4.8 LA GALLINA CIEGA .....	22
5.4.9 LOS TROMPOS .....	22
5.4.10 LOS ENSACADOS .....	22
5.4.11 VOLAR COMETAS .....	23
5.5.COMIDAS TÍPICAS: .....	23
5.5.1CHUGCHUCARAS .....	23
5.5.2ALLULLAS .....	23
5.5.3LOS HELADOS DE SABORES .....	24
5.5.4 CUY ASADO .....	24
5.5.5 TORTILLAS DE PALO .....	24
5.5.6 EL HORNADO .....	24
6. DIDÁCTICA .....	25
6.1 DIDÁCTICA GENERAL .....	26
6.2 DIDÁCTICA ESPECIAL .....	26
6.3 DIDÁCTICA LÚDICA .....	27
7. MANUAL .....	28
8. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS .....	29
8.1 ROMPECABEZAS .....	31
8.2 LÁMINAS .....	32

8.3 PICTOGRAMAS .....	32
CAPITULO II .....	34
2.1 CARACTERIZACIÓN DEL OBJETO DE ESTUDIO O SITIO DE INVESTIGACIÓN.....	34
2.2. CARACTERIZACIÓN GEOGRÁFICA. ....	34
MISIÓN.....	34
VISIÓN.....	35
2.3 RESEÑA HISTÓRICA DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI .....	36
CONSIDERACIONES LEGALES DE LA CREACIÓN DE LA UNIVERSIDAD ..	37
DECRETO DEL CONGRESO NACIONAL .....	38
UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS.....	39
CARRERA DE PARVULARIA .....	39
OBJETIVOS .....	40
PERFIL PROFESIONAL.....	40
CAMPO OCUPACIONAL.....	41
¿COMO NACE EL MACROPROYECTO LA LUDOTECA? .....	42
2.4 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA ENTREVISTA APLICADA AL RECTOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI.....	43
2.7. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS APLICADA A LOS DOCENTES DE LA CARRERA DE PARVULARIA DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI.....	48
2.9 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES DE LOS ANÁLISIS.....	62
CAPITULO III.....	63
VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA.....	63
3. PROPUESTA .....	63
3.1 DATOS INFORMATIVOS.....	63
3.2 ANTECEDENTES .....	64
3.3 JUSTIFICACIÓN.....	65

3.4 OBJETIVOS.....	66
3.4.1 OBJETIVO GENERAL .....	66
3.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....	66
3.5 ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD.....	67
3.6 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA .....	68
3.7 PLAN OPERATIVO .....	69
3.8 EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA .....	98
3.9 GLOSARIO.....	99
3.10 CONCLUSIONES.....	103
3.11 RECOMENDACIONES .....	104
3.12 BIBLIOGRAFÍA .....	105
3.12.1 BIBLIOGRAFÍA CITADA.....	105
3.12.3 BIBLIOGRAFÍA VIRTUAL .....	108

## CATEGORÍAS FUNDAMENTALES





# **CAPITULO I**

## **MARCO TEÓRICO**

### **1. ACTUALIZACIÓN Y FORTALECIMIENTO CURRICULAR DE EDUCACIÓN BÁSICA GENERAL.**

“Este documento constituye un referente curricular flexible que establece aprendizajes comunes mínimos y que puede adaptarse de acuerdo al contexto y a las necesidades del medio escolar”. (MINISTERIO DE EDUCACIÓN) (2010).

De acuerdo con el documento es muy importante resaltar que la Actualización y Fortalecimiento Curricular de Educación Básica General se realizó a partir del año de 1996 con el objetivo de proyectar habilidades y conocimientos que todos los estudiantes deben tener en conocimiento de acuerdo al año de Educación Básica en que se encuentran, ayuda a adquirir nuevas metodologías de enseñanza para concurrir al desempeño de los maestros, también permite comprobar el aprendizaje y el cumplimiento de los estudiantes.

En la Actualización y Fortalecimiento curricular existen objetivos que ayudan a potenciar el desarrollo de la sociedad plurinacional e intercultural, centrándose en un contexto en el que se puede profundizar el aprendizaje de los párvulos orientándolos metodológicamente, desarrollando su aprendizaje para que este sea de gran importancia en el Proceso de Enseñanza y Aprendizaje.

Por medio de la Actualización y Fortalecimiento Curricular de Educación Básica General también aporta mucho en la formación de las personas para “El Buen Vivir”, de esta forma tener un contexto claro de la sociedad intercultural y plurinacional. Además permite la buena relación entre los seres humanos poniendo en práctica los valores inculcados desde el hogar como el Respeto, Honestidad y Solidaridad.

El Ministerio de Educación de la República del Ecuador, propone a la reforma curricular como un documento que ayuda a planificar la enseñanza para que los párvulos capten y entiendan el aprendizaje transmitido por la maestra, los docentes son quienes asumen la responsabilidad de formar excelentes profesionales para mejorar la calidad de vida, utilizando métodos, técnicas, instrumentos que facilite la comprensión del párvulo.

## **1.1 PLANIFICACIÓN**

La planificación es un proceso de toma de decisiones para alcanzar un futuro deseado, teniendo en cuenta la situación actual y los factores internos y externos que pueden influir en el logro de los objetivos, define las acciones a seguir, durante la ejecución puede existir necesidad de cambios respecto de lo definido originalmente,

Los mismos servirán de punto de partida para un nuevo análisis y una nueva planificación.

La planificación se lleva a cabo de manera positiva en muchas situaciones cotidianas, y de manera muy seria y formal en organismos que dependen de una planificación adecuada y sistemática, la planificación va de la mano con una estrategia con la planificación ayudamos a construir de mejor manera el aprendizaje.

## **1.2 EJES DE APRENDIZAJE**

Se derivan del eje curricular integrador en cada área de estudio y son el hilo conductor que sirve para articular las destrezas con criterio de desempeño planteadas en cada bloque curricular.

Conocimiento del medio natural y cultural.

Comunicación verbal y no verbal.

Estos ayudan a desarrollar el aprendizaje de los párvulos volviéndolos hábiles y emprendedores visualizando nuevas experiencias.

“La educación dentro de esa sociedad debe ser equitativa, en un país como el nuestro la educación debe dejar de ser selectiva”. **DELORS (1992)**

Dice que la perspectiva es el privilegio que sostiene que la población participativa, profundamente democrática y organizada, respetuosa y defensora de los derechos humanos, preocupada por la justicia en la distribución de bienes y servicios para el

beneficio y desarrollo de una población capaz incluso de juzgar críticamente el rumbo del desarrollo económico, de proponer vías de bienestar social y de innovar desde lo productivo.

Habla también acerca de la competitividad que son los propios organismos que quieren una fuerte ciudadanía y un país equitativo , se debe perseguir en la formación de seres humanos capaces de desarrollar el pensamiento alternativo y de hacerlo realidad , recalca que esta época y en el futuro que desde ahora puede avizorarse , una sociedad altamente educada lo es fundamentalmente en áreas que tocan de manera muy especial el terreno de lo afectivo, es por eso que una población debe ser educada en el cuidado del medio ambiente ya que implica la formación de los valores.

### **1.3 DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO**

Las destrezas con criterio de desempeño expresan el saber hacer con una o más acciones que deben desarrollar los estudiantes, estableciendo relaciones con un determinado conocimiento teórico y con diferentes niveles de complejidad de los criterios de desempeño, las destrezas responden a tres preguntas:

¿Qué debe saber hacer?

¿Qué debe saber?

¿Con que grado de complejidad?

## **2. IDENTIDAD CULTURAL.**

“Identidad cultural es el conjunto de valores, orgullo, tradiciones, símbolos, creencias y modos de comportamiento que funcionan como elementos dentro de un grupo social y que actúan para que los individuos que lo forman puedan fundamentar su sentimiento de pertenencia a la diversidad” **(BREGER Y LUCKMAN) (1988)**.

El autor plantea que la construcción de identidades forma parte de la personalidad de las personas debido a que es un fenómeno que surge entre el individuo y la sociedad, de tal forma que el ser humano adopta nuevos hábitos, muchas de las personas han rechazado sus orígenes y han renegado de su cultura. Dando como resultado la expulsión de las comunidades y el destierro de sus tierras.

Cada ser humano acoge las cualidades y normas que adquiere según el ámbito en que se encuentra, estas se construyen a través de un proceso que cada persona lo tiene, se dan de acuerdo al ámbito en el que se encuentran. De alguna manera, se puede interpretar que se están reformando las propuestas tendentes a reconocer los procesos de identificación en situaciones pluriculturales.

La identidad cultural esta entendida como la autoformación de cada individuo, es decir como al transcurrir el tiempo adquiere conocimiento e interés por su personalidad, cada ser humano posee un distinto paradigma, La cultura adquiere formas diversas a través del tiempo y del espacio. Esta diversidad se manifiesta en la originalidad y la pluralidad de las identidades que caracterizan a los grupos y las sociedades que componen la humanidad.

La identidad cultural tiene características e ideas comunes pueden ser claras señales de una identidad cultural compartida, pero esencialmente se determina por varias diferencias, todos permanecen a un grupo, y un grupo se define a sí mismo como tal, al notar y acentuar las diferencias con otros grupos y culturas. Cualquier cultura se define a sí misma en relación, o más precisamente en oposición a otras culturas.

El carácter desigual de las relaciones interculturales, es decir, el hecho de que la construcción de la identidad está ligada a relaciones de poder desiguales, implica que la construcción de la identidad pueda considerarse ideológica: al establecer su identidad, una práctica cultural construye, reproduce o subvierte los intereses sociales y las relaciones de poder.

## **2.1 VALORES**

Los valores son principios que permiten orientar el comportamiento en función de realizarse como personas. Son creencias fundamentales que ayudan a preferir, apreciar y elegir unas cosas en lugar de otras, o un comportamiento en lugar de otro. También son fuente de satisfacción y plenitud. Los valores se traducen en pensamientos, conceptos o ideas, pero lo que más aprecian es el comportamiento, lo que hacen las personas. Una persona valiosa es alguien que vive de acuerdo con los valores en los que cree.

## **2.2 MITOS O LEYENDAS**

Los mitos son relatos tradicionales que se refieren a acontecimientos prodigios, protagonizados por seres sobrenaturales como los dioses, héroes, monstruos ,

personajes fantásticos, los mitos forman parte del sistema de creencias de una cultura o de una comunidad, la cual los considera historias verdaderas, estos son sucesos fantástico ha hecho que algunos consideren que los mitos son mentiras las personas supersticiosas creen en todo esto sin embargo algunos niegan la existencia de estos acontecimientos en la vida humana y social.

### **2.3 IDENTIDAD**

Identidad es la respuesta a las preguntas ¿quién soy?, ¿qué soy?, ¿de dónde vengo?, ¿hacia dónde voy?, la identidad es definida principalmente desde la Psicología, se comprende como aquel núcleo del cual se conforma el yo. Se trata de un núcleo fijo y coherente que junto a la razón le permiten al ser humano interactuar con otros individuos presentes en el medio, la formación de la identidad es un proceso que comienza a configurarse a partir de ciertas condiciones propias de la persona, presentes desde el momento de su nacimiento, junto a ciertos hechos y experiencias básicas. A partir de lo anterior, la identidad se forma otorgándonos una imagen compleja sobre nosotros mismos, la que nos permite actuar en forma coherente según lo que pensamos.

### **2.4 CULTURA**

El término cultura, que proviene del “**latín cultus**”, hace referencia al cultivo del espíritu humano y de las facultades intelectuales del hombre. Su definición ha ido mutando a lo largo de la historia: desde la época del Iluminismo, la cultura ha sido asociada a la civilización y al progreso. En general, la cultura es una especie de tejido social que abarca las distintas formas y expresiones de una sociedad determinada. Por

lo tanto, las costumbres, las prácticas, las maneras de ser, los rituales, los tipos de vestimenta y las normas de comportamiento son aspectos incluidos en la cultura.

### **3. INTERCULTURALIDAD**

“Es la interacción entre culturas, de una forma respetuosa, donde se concibe que ningún grupo cultural este por encima del otro, favoreciendo en todo momento la integración y convivencia entre culturas”. (ALMAGUER, VARGAS Y OTROS) (2007)

El autor recalca que las relaciones interculturales se establecen una relación basada en el respeto a la diversidad y el enriquecimiento mutuo. Es decir ellos aprenden de mí y yo aprendo de ellos, Sin embargo, no es un proceso exento de conflictos, pero estos se resuelven mediante el respeto, el dialogo, la escucha mutua, la concertación y su sinergia. Los valores forman parte fundamental de la interculturalidad.

Es importante aclarar que la interculturalidad no se ocupa tan solo de interacción que ocurre, sino además la que sucede entre un hombre y una mujer, un niño y un anciano, un rico y un pobre, un marxista y un liberal todos son parte esencial de la interculturalidad, resalta los sentimientos internos hacia la cultura.

La interculturalidad está sujeta a, obstáculos comunicativos como la lengua, políticas poco integradoras de los Estados, jerarquizaciones sociales marcadas, sistemas económicos, vestimenta, fiestas, comida, en si todo lo que abarca las características principales de cada cultura, comunidad, pueblo.



Es decir que la interculturalidad se ha utilizado para la investigación en problemas comunicativos entre personas de diferentes culturas y en la discriminación de etnias, principalmente. Otros ámbitos de los estudios interculturales son aplicados en el ámbito de la educación, los estudios de mercado y su aplicación en el diseño de políticas en Salud.

### **3.1 EQUIDAD DE GÉNERO**

Son las diferencias sociales entre los sexos que son mujeres y hombres, partiendo de los roles, creencias y valores que a cada uno(a) de los sexos se les asignan. La equidad de género significa que mujeres y hombres, independientemente de sus diferencias biológicas, tienen derecho a acceder con justicia e igualdad al uso, control y beneficio de los mismos bienes y servicios de la sociedad, así como a la toma de decisiones en los ámbitos de la vida social, económica, política, cultural y familiar.

#### **3.1.1 GÉNERO**

El concepto género surge para entender lo que hemos comprendido como ser mujer o ser hombre se relaciona fundamentalmente con un aprendizaje sociocultural más que con las características biológicas de machos y hembras humanos, el género determina distintas características que poseen hombres y mujeres ya que ambos géneros no son iguales, esto se da de manera directa porque se refiere a la construcción social y cultural que se da a partir de las diferencias sexuales.

Se debe aclarar que el género no es igual al sexo aquí existen muchas diferencias que son muy notorias; el sexo es biológico cromosómico innato que no puede cambiar y es único y universal, al contrario del género que es cultural, aprendido que puede cambiar según varía en cada cultura.

### **3.2 IDENTIDAD**

La identidad se la incluye en el contexto sociocultural en el que el individuo se encuentra inserto es fundamental y decisivo en la formación de su identidad. Sin embargo, no se trata del único factor que la determina. La identidad humana se configura a partir de la interacción con el medio y el funcionamiento individual propio del sujeto, formándose entre ellos una tensión dinámica que guía la configuración de la identidad hacia una dirección determinada.

Gracias a esto es posible que el ser humano sea capaz de notar, que más allá de lo que es, forma parte de un algo mayor fuera de sí mismo, la identidad sólo se realiza en función de la interacción con el medio externo, ya que en una situación de aislamiento, las características individuales resultan absolutamente irrelevantes y transparentes. Es sólo en relación a la interacción con los otros significativos que las diferencias y características individuales adquieren valor y se comportan como un aporte para la interacción social.

### **4. EJES TRANSVERSALES**

“Los ejes transversales son los temas que se pueden tratar desde otras disciplinas y en el proceso educativo sirven para dinamizar los procesos”. (MAFFESOLI) (1990).

El autor recalca que estos son temas que traducen necesidades formativas actuales desde varios planos como por ejemplo salud, medio ambiente, consumo, educación moral. Agrupan un determinado número de subtemas que son similares y que a estos se les coloca un tema general.

El sector educativo está llamado a promover cambios significativos en el sentido de conducir la formación de individuos capaces de convivir en una sociedad donde se desenvuelvan de forma tolerante, solidaria, honesta y justa y que sepan comprender de mejor manera los conocimientos y tener un buen aprendizaje.

En la actualidad existen nuevos modelos curriculares que suelen fundamentarse en la “**transversalidad**”, o ejes transversales que se insertan en los currículos con el fin de cumplir objetivos específicos de proporcionar elementos para la transformación de la educación. Cada eje debe tener un objetivo a alcanzar, metas que se anhelan cumplir con éxito, claridad y comprensión.

Los ejes transversales tienen una clasificación importante y de gran utilidad:

- a) **Ejes transversales sociales** cuando se refieren a temas tales como: valores, urbanidad, consumo, derechos humanos, respeto y convivencia.
- b) **Ejes transversales ambientales** cuando se hace alusión a: el respeto por la naturaleza, los animales, las plantas y el universo.
- c) **Ejes transversales de salud**, cuando nos referimos al cuidado del cuerpo humano, a las prácticas de buena alimentación, prevención frente a la drogadicción y educación sexual.

Para unificar los ejes transversales de la educación se debe tomar en cuenta que es importante tener una planificación con un diseño que permitan articular las disciplinas, las asignaturas y los temas propios de la carrera, para que esta unión se

haga en forma racional y coherente. Que también disponga una metodología que muestre las etapas y pasos necesarios para enseñar con claridad.

Estos aparecieron para facilitar la comprensión y que esta sea reflexiva, crítica e integral de la realidad. Para lograr que efectivamente el alumno ejecute estos cuatro ejes, es necesario que planifiquemos los mismos en forma operativa, tomando en cuenta las dimensiones e indicadores que la ciencia y la tecnología propone para ello.

Surgen ante la necesidad de formular estrategias y políticas educativas de acuerdo a las necesidades que se viven en el Estado y encaminar los esfuerzos de forma coordinada y estructurada. En primer lugar se elaboraron diagnósticos institucionales, para conocer las necesidades y el estado que guarda la educación desde su perspectiva, son contenidos culturales que se refieren al contexto, es decir a la educación de los ciudadanos y a la solución de problemas

Las instituciones pueden aprovechar los ejes transversales para caracterizar y definir su propia identidad, de acuerdo con las orientaciones que se deseen impartir, otro de los aspectos trascendentales en el tema de la transversalidad hace alusión a la formación del docente. En los sistemas educativos contemporáneos la formación del profesorado debe incluir no solo la instrucción en conocimientos sino una educación integral del sujeto, cual es incluir en su formación temas, éticos, morales y axiológicos como categorías imprescindibles para alcanzar la formación integral. Pero esta formación integral no solo es para el profesor estudiante también es fundamental que recaiga sobre los estudiantes.

#### **4.1 DESARROLLO PERSONAL SOCIAL**

El desarrollo Personal y social se da y se manifiesta por medio de las actividades diarias, haciendo inclusión al alumno en todas las actividades, manejando sus preferencias y actitudes hacia determinada actividad, dándole la posibilidad de manifestarse otorgándole los recursos necesarios para que desarrolle a través de la manipulación de material y apreciación de música, literatura, plática y expresión corporal.

Las áreas que más le interesan formando grupos con características similares en cuanto a predisposiciones hacia determinados fines, investigar, observar, analizar, preguntar desarrollar, manipular, tocar, sacar conclusiones, todo esto está inmerso en un marco en el que el docente será el guía de las actividades predeterminadas con un objetivo o fin específico siempre y cuando .la socialización e interacción entre grupos este de la mano con el desarrollo personal y social.

#### **4.2 CONOCIMIENTO DEL MEDIO NATURAL Y CULTURAL**

La observación, la comprensión y el análisis de los fenómenos que acontecen en la naturaleza, y la acción humana que se ejerce sobre ella, en sus coordenadas espacio-temporales, contribuyen, sin duda, a construir una visión global y organizada del mundo.

El entorno se refiere a aquello que los párvulos pueden conocer mejor porque es fruto de sus experiencias sensoriales directas o indirectas, porque le es familiar y

porque está próximo en el tiempo o en el espacio. Así, el espacio familiar, escolar, el barrio y la localidad configuran el entorno del alumnado de Primaria.

### **4.3 CONVIVENCIA**

Es la condición de relacionarse con las demás personas a través de una comunicación permanente fundamentada en el afecto, respeto y tolerancia que permita convivir y compartir en armonía con los demás en las situaciones diarias de la vida, se debe respetar las diversas culturas, identidades y sobre todo los orígenes de los antepasados de cada comunidad, sin olvidarnos que el medio ambiente es parte de todos los seres humanos y debe ser respetado.

### **5. TRADICIONES Y COSTUMBRES**

“En cada pueblo y en cada lugar existen costumbres y tradiciones propios de cada uno de ellos; estas tradiciones son las practicas que cotidianamente se realizan, se transmiten de generación en generación”.(RAMÍREZ DE VELOZ) ( 1994)

La autora define a la tradición como el conjunto de patrones culturales que una o varias generaciones hereda de las anteriores y, usualmente por estimarlos valiosos, transmite a las siguientes. Se llama también tradición a cualquiera de estos patrones. Se considera tradicionales a los valores, creencias, costumbres y formas de expresión artística característicos de una comunidad, en especial a aquellos que se transmiten por vía oral.

Lo tradicional coincide así, en gran medida, con la cultura y el folclore, el país encierra una fabulosa gama de expresiones en los diversos campos del hecho folclórico y popular. De esta manera, ratifica su ancestro histórico y la riqueza de su acervo cultural que es el centro de atracción de propios y extraños. Interminables resultan los testimonios del folclore ecuatoriano y de manifestaciones bastante afines, enriquecidos por una serie de autos sacramentales, hechos, personajes, pasajes de proyección estética, etcétera, provenientes, asimismo, de aquella amplísima cobertura que contempla otros motivos de costumbres y tradiciones.

El folclore es la parte fundamental de las tradiciones y costumbres ya que en base a él sobresalen todas las fiestas que representan lo tradicional de cada lugar. Tradición es la transmisión de un conjunto de verdades fundamentales que constituyen un tesoro doctrinal para el hombre y han sido recogidas de la revelación.

Este acervo, invariable en sí mismo, se encarna bajo formas históricas mutables, a los pueblos que lo reciben y les permite presentar su propio y particular estilo de vida. Concurren, además, otras manifestaciones que recogen uno u otro de los aspectos que se contiene en el significado al que se refieren y de la que dependen. Son, por ejemplo, la mera transmisión intergeneracional de costumbres, creencias, modalidades estéticas, normas de conducta.

Son expresiones culturales del hombre y caracterizan la vida de un pueblo o una nación, pero a condición de que hayan adquirido una necesaria permanencia. En el caso concreto de nuestro país, el núcleo esencial de la tradición tiene sus raíces en la concepción cristiana e hispánica que informa las bases de nuestro ser nacional, integrado por aportes diversos y autóctonos y europeos.

## **5.1 TRADICIONES**

Es el conjunto de patrones culturales que una o varias generaciones hereda de las anteriores y, usualmente por estimarlos valiosos, trasmite a las siguientes. Se llama también tradición a cualquiera de estos patrones significa toda la revelación, desde el comienzo de la historia hasta el final de la era Apostólica, transmitida por los fieles de generación en generación y preservada por la guía divina del Espíritu en la Iglesia instituida por Cristo. La Sagrada Tradición, más técnicamente, se refiere, dentro de la revelación, a aquella parte que no está contenida en las Sagradas Escrituras porque no se escribió hasta más tarde.

## **5.2 COSTUMBRES**

Es un hábito adquirido por la práctica frecuente de un acto. Las costumbres de una nación o persona, son el conjunto de inclinaciones y de usos que forman su carácter distintivo.

Generalmente se distingue entre las que cuentan con aprobación social, y las malas costumbres, que son relativamente comunes, pero no cuentan con aprobación social, y a veces leyes han sido promulgadas para tratar de modificarlas en la conducta de las personas.

## **5.3 FESTIVIDADES.**

Las ferias y fiestas tradicionales, como las de la "Mama Negra" y la de los "Danzantes", que se celebran en Latacunga, Pujilí y Saquisilí, tienen un especial encanto que atrae al turista nacional y extranjero aquí se puede divisar danzas y bailes populares que reviven las tradiciones y costumbres.



### **5.3.1 LA MAMÁ NEGRA**

Es una tradición que se la hace cada año en el mes de septiembre y noviembre, la Mamá Negra Conocida como Santísima Tragedia es una fiesta tradicional propia de la ciudad de Latacunga, es una simbiosis de las culturas indígena, española y africana. La Mama Negra demuestra, en una mágica ceremonia destinada a interpretar la vida de diferentes pueblos, como el mestizaje de las expresiones populares es capaz de crear fenómenos mucho más bellos y ricos que los que proceden del exclusivismo cultural.

### **5.3.2 CORPUS CHRISTI**

Es una fiesta de la Iglesia Católica destinada a celebrar la Eucaristía. Su principal finalidad es proclamar y aumentar la fe de la Iglesia Católica en Jesucristo presente en el Santísimo Sacramento. El Corpus Christi es una fiesta tradicional en la que confluyen manifestaciones religiosas y paganas, pues rememora la fiesta de la eucaristía y al mismo tiempo recrea bailes y danzas ancestrales de los indígenas en agradecimiento a su dios Sol por las buenas cosechas.

Esta celebración se realiza ocho días después de la fiesta religiosa del Corpus Christi, por ello su nombre de Octava de Corpus Christi. En muchos lugares es una fiesta de especial relevancia y en varios países es un día festivo

### **5.3.3 DÍA DE LOS DIFUNTOS**

Se celebra el 2 de noviembre de cada año significa la conmemoración del día de los Difuntos es un acto de mucha significación en la religión Católica. Para su

celebración, familiares residentes fuera de la ciudad de Mira regresan a su tierra natal para recordar a sus seres queridos que por motivos de la vida se fueron con Dios , en este día no puede faltar la anticipada visita al Cementerio de la ciudad para el arreglo de las tumbas que consiste en la limpieza de las mismas y su adorno con hermosos ramos de flores, coronas de papel y las expresivas tarjetas.

La preparación de la colada morada y la guagua de pan representan la sangre de Jesucristo y las Almas de las personas muertas, varios ingredientes forman parte de esta delicia que sin duda es preparada en cada uno de los hogares.

#### **5.3.4 SEMANA SANTA**

Se llama Semana Santa la que empieza el domingo de Ramos y culmina en el domingo de Pascua de Resurrección después se celebrará la Pascua de Pentecostés, Pascua granada o segunda Pascua. En los rituales romanos se la denomina Semana Mayor. Parece que fue en Tierra Santa, lugar de peregrinación de los cristianos desde siempre, donde se inició la conmemoración de la Pasión, Muerte y resurrección de Cristo.

Fue allí donde se crearon liturgias específicas para esta conmemoración, y allí también donde empezaron las procesiones, no con pasos sino con reliquias de la Pasión. En esta fecha se prepara la fanesca un rico y delicioso plato que contiene 12 granos de la tierra esto va acompañado del molo y el tradicional dulce de higo o durazno.

### **5.3.5 CARNAVAL**

Es una celebración pública que tiene lugar inmediatamente antes de la cuaresma cristiana, con fecha variable desde finales de enero hasta principios de marzo según el año, y que combina algunos elementos como disfraces, desfiles, y fiestas en la calle. Por extensión se llaman así algunas fiestas similares en cualquier época del año. A pesar de las grandes diferencias que su celebración presenta en el mundo, su característica común es la de ser un período de permisividad y cierto descontrol.

### **5.4. JUEGOS POPULARES O TRADICIONALES**

Se realizan sin ayuda de juguetes tecnológicamente complejos, sino con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza como la arena, piedrecitas, ciertos huesos como las tabas, hojas, flores, ramas o entre objetos caseros como cuerdas, papeles, tablas, telas, hilos, botones, dedales, instrumentos reciclados procedentes de la cocina o de algún taller, especialmente de la costura. También tienen la consideración de tradicionales los juegos que se realizan con los juguetes más antiguos o simples.

Hay que aclarar la diferencia que hay entre juegos populares y juegos tradicionales:

*Juego Popular: Manifestación lúdica, arraigada en una sociedad muy difundida en una población, que generalmente se encuentra ligado a conmemoraciones de carácter folklórico*

*Juego Tradicional: Son aquellos juegos que se transmiten de generación en generación, pudiéndose considerar específicos o no de un lugar determinado.*

Aquí tenemos algunos juegos:

#### **5.4.1 LAS CARRETILLAS**

Se corren por equipos de dos. Uno hace de carretilla andando con las manos y el otro es quien lleva la carretilla, sujetando al otro jugador por los dos pies, se corren por equipos de dos jugadores, sobre una distancia marcada de antemano. Parten de una línea al oír la señal de salida y deberán correr hasta llegar a la línea de meta.

#### **5.4.2 EL ARO**

Consiste en hacer rodar por el suelo un aro ayudándose de una vara de metal llamada guía, la cual en uno de sus extremos tiene forma de arco con la que se sujeta dicho aro se lo hace tras trazar un recorrido para hacer carreras para ver quien rueda más de prisa el aro y también quien es capaz de hacer rodar más tiempo el aro , antiguamente las llantas de las bicicletas eran usadas como aro y con un palo o pedazo de varilla lo hacían rodar.

#### **5.4.3 CARRERA DE PONIS**

Se corren por parejas. Uno hace de jinete y el otro hace de burro o caballito, el jinete se monta sobre la espalda del burro, agarrándose lo mejor que pueda, sin llegar a estrangular al burro. Para ello se abraza con las piernas a la cintura de la cabalgadura y con los brazos se agarra a los hombros o cuello y a la señal de salida empiezan a correr.

#### **5.4.4 CARRERA DE TRES PIES**

Entre todos los niños que quieran participar, se hacen parejas; a ser posible, que sean del mismo tamaño y estatura. Una vez hechas las parejas se atan, a la altura del tobillo, con un cordel, pañuelo o trozo de tela. La pierna derecha de un jugador con la izquierda del otro, una vez que todos están atados, se traza una línea de salida y otra de llegada (meta) y se hace la carrera. Gana la pareja que llega antes a la meta. Se pueden hacer varios equipos y carreras, sino se quiere dejar el resultado en una carrera simple

#### **5.4.5 EL PALO ENCEBADO**

El palo encebado consistía en colocar un palo en el suelo de 10 a 15 metros de altura cubierto de manteca, aceite o grasa con el fin de hacer más difícil el ascenso de los participantes a la cima donde se encuentra objetos de toda clase.

#### **5.4.6 LAS OLLAS ENCANTADAS.**

Este juego consiste en decorar una olla de barro y llenarla de dulces, papel picado, regalos, entre otras cosas luego tapar y sujetar la olla con una piola y colgarla de una soga donde estarán expuestas para ser rotas por los participantes.

#### **5.4.7 LA RAYUELA.**

La rayuela es uno de los juegos más conocidos en todo el mundo. Su origen no se conoce con exactitud, pero se lo relaciona con los juegos lineales conocidos en

tiempos de las civilizaciones Egea, Griega y Romana, se juega de manera voluntaria se dibuja la rayuela en el suelo y se escoge una ficha con la que señalaremos el lugar donde no se pisa al saltar.

#### **5.4.8 LA GALLINA CIEGA.**

Este juego consiste en hacer un círculo y elegir un participante que sea la gallina, vendarle los ojos y empezar a decirle que busque el huevito que perdió y la gallinita tendrá que tratar de coger a un participante y si lo logra en ese momento se invierten los papeles.

#### **5.4.9 LOS TROMPOS**

este juego consistía en hacer girar al trompo y mientras giraba se debía cogerlo con las manos de forma que siga aun girando mientras que se daba una vuelta en forma circular , los trompos eran elaborados por carpinteros ellos utilizaban una madera resistente llamada cerote que se encuentra en los páramos andinos ecuatorianos.

#### **5.4.10 LOS ENSACADOS**

Puede haber tantos participantes como sacos disponibles, según la anchura de la pista. Ésta deberá ser blanda, de tierra o de hierba, preferiblemente, puesto que el asfalto es muy desaconsejable por las inevitables caídas, en cuanto a las normas de juego, todo corredor que tropiece intencionadamente con otro al caerse quedará descalificado. Ahora bien, si la caída es involuntaria, el corredor puede levantarse de nuevo y seguir dando saltos hasta llegar a la meta.

### **5.4.11 VOLAR COMETAS**

Es un juego creativo que aún se lo mantiene con gran actividad en algunas ciudades y pueblos, especialmente este juego se lo realiza en épocas de verano y vacaciones escolares, para elaborar una cometa se necesita papel cometa, de empaque o papel periódico, carrizo para armar el esqueleto, tiras de tela para formar la cola y por ultimo hilo grueso para atarla.

### **5.5COMIDAS TÍPICAS:**

La comida típica son una gran variedad de sabrosos platos nuevos para probar. Si bien la gastronomía en general del país varía según la región, el arroz - acompañado de carne de res, pollo, cerdo, legumbres y patatas - es un alimento básico en todas partes.

#### **5.5.1CHUGCHUCARAS**

Lo compone empanaditas dulces, fritada, papas y maduro frito en grasa de cerdo, canguil, chicharrón y mote.

#### **5.5.2ALLULLAS**

Son preparadas con harina de trigo, la cual es cocida con manteca pura de chanco y huevos son muy crocántitas y deliciosas.

### **5.5.3 LOS HELADOS DE SABORES**

Son elaborados a base del jugo de frutas frescas, especialmente de coco, frutilla, mora, naranjilla, aguacate, mango, guanábana, papaya, entre otros sabores.

### **5.5.4 CUY ASADO**

Comprende un cuy adobado y asado al carbón, acompañado de papas cocidas con lechuga, tomate y zarza similar a un estofado que tiene cebolla larga, leche, maní, entre otros.

### **5.5.5 TORTILLAS DE PALO**

Las “tortillas de palo”, más conocidas como tortillas de maíz, vienen de generación en generación. Ahora son las hijas y nietas de sus iniciadoras las que se dedican a su preparación.

### **5.5.6 EL HORNADO**

El hornado de chanco o cerdo es un plato típico de Ecuador y hay muchos lugares en los mercados que se especializan en el hornado, por lo general hornean el chanco o cerdo entero en un horno de arcilla.



## 6. DIDÁCTICA

“La luz de la razón debe someterse en obediencia a la voluntad Dios” todos los hombres tienen una aptitud innata hacia el conocimiento y no lo restringe solamente a una élite o para algunos iluminados, así crea la concepción de una escuela popular de gran cubrimiento y a la que todos tengan acceso. El fin es lograr la paz mundial ya que consideraba que la educación es el camino más rápido para llegar a ella.(COMENIUS)

Definió la educación como el arte de hacer germinar las semillas interiores que se desarrollan no por incubación sino cuando se estimulan con oportunas experiencias, suficientemente variadas y ricas y sentidas siempre como nuevas, incluso por quién la enseña. Su método pedagógico tenía como base los procesos naturales del aprendizaje: la inducción, la observación, los sentidos y la razón.

Parte de su propuesta pedagógica era eliminar totalmente la violencia del proceso educativo. Exigió con firmeza que la educación primaria fuera obligatoria. La educación debe ser comprensiva, no memorística, y un proceso para toda la vida, que integre las actividades creativas humanas y sus principios para una amplia reforma social basada en la unión de la teoría, la práctica y la crisis

La Didáctica es parte de la pedagogía, se ocupa de los sistemas y métodos prácticos de enseñanza, está vinculada con otras disciplinas pedagógicas como la organización escolar, orientación educativa, juntas ayudan a fundamentar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Los componentes que actúan en la didáctica son el docente, estudiante, contexto social del aprendizaje y el currículo.

El currículo es un sistema institucional de los procesos de enseñanza y aprendizaje, y tiene fundamentalmente cuatro elementos constitutivos muy importantes para su desarrollo, son los objetivos, contenidos, metodología y evaluación. La didáctica se puede entender como pura técnica o ciencia aplicada y como teoría y ciencia básica de la instrucción, educación o formación.

La didáctica tiene a la instrucción como objetivo a conseguir, se preocupa de estudiar y analizar el trabajo de los docentes y el método que utiliza para el aprendizaje de los párvulos para algunos autores la didáctica es la aplicación de la pedagogía.

## **6.1 DIDÁCTICA GENERAL**

Es el conjunto de conocimiento didáctico aplicable a todo sujeto. Arte de enseñar a todos los alumnos que considerándolos individuos, constituyen un grupo de aprendizaje, aunque sean de diferentes niveles cognitivos, se preocupa de analizar críticamente las grandes corrientes del pensamiento didáctico y las tendencias predominantes en la enseñanza contemporánea, supone desarrollar o perfeccionar las facultades intelectuales y morales del niño o del joven por medio de preceptos, ejercicios o ejemplos, pero también perfeccionar o afinar los sentidos. Actualmente puede asumirse un tercer modelo que recoge ambas propuestas, resolviendo que la educación es dirección y desarrollo.

## **6.2 DIDÁCTICA ESPECIAL**

Es todo el trabajo discente y métodos aplicados a cada una de las disciplinas o artes humanas dignas de consideración. La didáctica, en su sentido más amplio en cuenta

que trata de regular el proceso instructivo de información intelectual, es una metodología de la instrucción, pero en su más estricta aceptación es también una tecnología de la enseñanza. Está Vinculada a la organización escolar y a la orientación educativa, la didáctica busca fundamentar y regular los procesos de enseñanza y aprendizaje. Entre los componentes del acto didáctico, pueden mencionarse al docente, el discente, el contexto del aprendizaje y el currículum.

### **6.3 DIDÁCTICA LÚDICA**

La didáctica lúdica es un proceso que permite a los párvulos aprender jugando para que de esta manera construyan sus conocimientos con facilidad y diversión "Los pueblos, lo mismo que los niños, necesitan de tiempo algo así como correr mucho, reírse mucho y dar gritos y saltos. Es que en la vida no se puede hacer todo lo que se quiere, y lo que va quedando sin hacer sale así de tiempo en tiempo, como una locura."

Es por ello que una de las tareas más importantes en la etapa actual del perfeccionamiento continuo de los planes y programas de estudio, es preparar un estudiante altamente calificado, competente y competitivo; para lo cual hay que lograr que desempeñen un papel activo en dicho proceso, a fin de que desarrollen habilidades generalizadoras y capacidades intelectuales que le permitan orientarse correctamente en la literatura científico - técnica, buscar los datos necesarios de forma rápida e independiente, y aplicar los conocimientos adquiridos activa y creadoramente.

A tales efectos es preciso lograr la interacción de los sujetos que en este proceso interactúan: el profesor y los estudiantes. Esta interacción supone la formación de un

enfoque creativo del proceso de educación de la personalidad de los estudiantes hacia los problemas que surjan en situaciones de su vida, para los cuales no existen determinados algoritmos obtenidos durante sus estudios en las instituciones educativas.

## **7. MANUAL.**

Un manual es el conjunto de enseñanzas que le permitirá utilizar o manejar adecuadamente una materia determinada o darle un buen funcionamiento a un invento ya creado, ahora bien, hay muchos tipos de manuales elaborados por maestros en cualquier materia para enseñar a los que se preparan técnicamente o académicamente, por ejemplo manuales de medicina, de construcción, de arquitectura, de mecánica, de electrónica, de higiene, de tránsito, de geografía, de ortografía, entre otros, para ayudar a las personas a tener un mejor dominio en cualquier área que necesite o le interese , consiste en proveer información a todas las personas que estén interesadas en conocer algo nuevo.

El término manual ostenta dos acepciones diferentes que coinciden en que ambas son ampliamente utilizadas por el común de la gente, por un lado el término manual puede hacer referencia a aquello que se realiza o produce con las propias manos, como puede ser el caso de cualquiera de los trabajos manuales que existen y que se les ocurran, la pintura, el tejido, la escritura, la gastronomía, entre otras y por el otro, con la misma palabra también podemos querer referir a aquel o aquella persona que produce trabajo con sus manos, tal es el caso de un operario de una fábrica que realiza sus quehaceres manualmente sin la ayuda de ningún tipo de máquina o apoyo por el estilo.

En tanto y como bien se señala al comienzo de esta reseña, el término manual ostenta otro significado, porque con la palabra manual también podemos hacer referencia a aquel libro que recoge lo esencial, básico y elemental de una determinada materia, como puede ser el caso de las matemáticas, la historia, la geografía, en términos estrictamente académicos o también, es muy común, la existencia de manuales técnicos que vienen generalmente acompañando a aquellos productos electrónicos que adquirimos y que requieren de su lectura y la observación de las recomendaciones que contienen antes de poner en funcionamiento los mencionados.

## **8. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS**

“la historia de los materiales y recursos didácticos es tan antigua como la enseñanza misma, suele citarse como referencia a los hombres primitivos que ordenaban sus rebaños utilizando piedras u otro elemento que permitieran el conteo de su ganado”  
**(LÓPEZ) ( 2010)**

La mejor forma que tiene un profesor de acceder al alumno, es mediante la educación. Para eso, es necesario que el profesor cuente con todo tipo de material didáctico y recursos necesarios para acceder a estos materiales, como por ejemplo saber usar cd interactivos que por una parte podrá alivianarle el trabajo y por otra, hacer de su trabajo algo más divertido para sus alumnos.

Existen programas de televisión educativa que los mismos profesores pueden recomendar a sus alumnos. Así como la tecnología avanza y el material educativo se ha vuelto casi multimedia, es necesario también capacitar a los profesores para que vayan siempre a la par con los adelantos tecnológicos y sepan usar estos al bien de la educación.

La autora expresa que con el correr de los años el hombre invento recursos y materiales que lo ayuden en su aprendizaje, perfeccionamiento y aplicación en sus labores cotidianas, de esta manera fueron evolucionando los materiales didácticos en la Pedagogía y en otras ciencias que forman parte del aprendizaje. En la actualidad la tecnología posibilitado una amplia gama de posibilidades para la elaboración y aplicación de los recursos didácticos en distintas áreas de desarrollo de los párvulos.

Los recursos y materiales didácticos son cualquier material educativo que vaya a ser utilizado con la finalidad de facilitar el aprendizaje y las actividades formativas de los párvulos, estos son utilizados en una situación de enseñanza y aprendizaje. Esto sirve como un medio para motivar y reforzar el aprendizaje

El material didáctico será efectivo si se integra funcionalmente a los párvulos y al docente, planteando siempre los objetivos que se va a lograr con la utilización de los materiales didácticos siendo estos mediadores y facilitadores para el aprendizaje, que estén encargados de poner en práctica los conocimientos y las experiencias ya que estas son significativas porque promueven a la iteración entre los párvulos poniendo por encima de todo el respeto a la identidad de cada párvulo.

El recurso es una ayuda o medio al que se puede recurrir para conseguir un fin o satisfacer una necesidad, se entiende como aquel medio que sirve para alcanzar un objetivo marcado de antemano. Esta acepción de recurso incluiría también al concepto de capacidad, es decir, las capacidades de una empresa serán también recursos con los que ésta cuenta.

Los materiales son elementos que se pueden transformar y agruparse en un conjunto, o pueden ser, usado para lograr un trabajo con un fin específico siempre logrando

facilitar los trabajos en los que se requieren. Los elementos del conjunto pueden tener naturaleza real, naturaleza virtual o ser totalmente abstractos, son los elementos básicos que se transforman en productos terminados a través del uso de la mano de obra y de los costos indirectos de fabricación en el proceso de producción.

El Ministerio de Educación señala que **“los materiales y recursos didácticos constituyen un apoyo valioso en el desarrollo de las actividades de aprendizaje significativo”**

## **8.1 ROMPECABEZAS**

Son juegos de mesa también llamados puzzles, cuyo objetivo es formar una figura combinando correctamente las partes de ésta, que se encuentran en distintos pedazos o piezas planas fueron inventados en 1762 por el londinense John Spilsbury y un siglo después empezaron a fabricarse en serie.

Los rompecabezas son entretenidos y divertidos ya que consisten en encajar las piezas y formar la imagen, figura, objeto o una escena, hoy en la actualidad se fabrican rompecabezas de diversos tipos y materiales, éstos varían en forma, tamaño y grados de dificultad basados en la cantidad y la forma de las piezas.

Los rompecabezas brindan muchos beneficios para desarrollar la inteligencia y la motricidad fina de los párvulos además el armado de los rompecabezas permite la exploración y manipulación ejercitando así los músculos de sus pequeños dedos, el párvulo aprende sobre diversos temas como la naturaleza, la sociedad entre otros

además ayuda a fortalecer los lazos familiares, para los adultos armar rompecabezas resulta una actividad capaz de controlar el stress diario que al ser humano acorrala.

## **8.2 LÁMINAS**

Las láminas educativas tuvieron gran auge en la época que surgió la tecnología educativa, se trataba de bombardear a los estudiantes con mucho material visual, audiovisual.

Las láminas no son malas pero tampoco son mágicas, son útiles cuando van acompañadas de actividades que propicien un verdadero aprendizaje, en sí representan solo un apoyo para realizar una tarea, en el caso de los párvulos se debe presentar láminas en tamaño gigante para que puedan visualizar correctamente su contenido las láminas que más se destacan en la utilización del aprendizaje de los párvulos son: láminas de frutas, animales, colores, profesiones, entre otras, cada una tienen un mensaje en especial.

## **8.3 PICTOGRAMAS**

“Los pictogramas son iconos, signos o imágenes esquemáticas asociadas a actividades, situaciones o entornos, los egipcios ya los usaban como escritura para narrar sus historias en los papiros y pergaminos.”

Un pictograma es un dibujo o una imagen que representa a un objeto o a alguna acción estos ayudan a visualizar y a dar un concepto preciso de lo que se observa en el gráfico, es un recurso muy usado para la educación infantil ya que son muy



recomendables porque ayudan a los párvulos a potenciar su concentración y desarrollar la imaginación a través de gráficos, además de ser un recurso para el aprendizaje son juegos entretenidos para los párvulos , es muy importante que una maestra parvulario estimule a los párvulos con pictogramas ya que a medida que el niño observa va aprendiendo y puede ser capaz de formular oraciones sencillas sin necesidad de escribirlas.

Existen muchas utilidades que podemos dar a los pictogramas ya que nos ayudan a detallar secuencias de acción que el párvulo va a desarrollar durante todo el día, ofrece alternativas como leer un libro además explica las consecuencias de sus acciones y emociones, es muy usual que a los párvulos les llame mucho la atención los pictogramas porque muchos de estos tienen texturas y colores llamativos.

## **CAPITULO II**

### **2.1 CARACTERIZACIÓN DEL OBJETO DE ESTUDIO O SITIO DE INVESTIGACIÓN**

#### **2.2. CARACTERIZACIÓN GEOGRÁFICA.**

La Universidad Técnica de Cotopaxi se encuentra ubicada en la zona conocida como San Felipe al Nor-occidente de Latacunga.

Ubicada en la provincia de Cotopaxi, cantón Latacunga, parroquia Eloy Alfaro, sector el Ejido, avenida Simón Rodríguez.

#### **MISIÓN**

Somos una Universidad pública, laica y gratuita, con plena autonomía, desarrolla una educación liberadora, para la transformación social, que satisface las demandas de formación y superación profesional, en el avance científico-tecnológico de la sociedad, en el desarrollo cultural, universal y ancestral de la población ecuatoriana.

Generadora de ciencia, investigación y tecnología con sentido: humanista, de equidad, de conservación ambiental, de compromiso social y de reconocimiento de la interculturalidad; para ello, desarrolla la actividad académica de calidad, potencia la investigación científica, se vincula fuertemente con la colectividad y lidera una gestión participativa y

transparente, con niveles de eficiencia, eficacia y efectividad, para lograr una sociedad justa y equitativa.

## **VISIÓN**

Universidad líder a nivel nacional en la formación integral de profesionales, con una planta docente de excelencia a tiempo completo, que genere proyectos investigativos, comunitarios y de prestación de servicios, que aporten al desarrollo local, regional en un marco de alianzas estratégicas nacionales e internacionales. Difunda el arte, la cultura y el deporte, dotada de una infraestructura adecuada que permita el cumplimiento de actividades académicas, científicas, tecnológicas, recreativas y culturales, fundamentadas en la práctica axiológica y de compromiso social, con la participación activa del personal administrativo profesional y capacitado.

Unidades Académicas que tiene la universidad Ciencias de la Ingeniería y Aplicada, esta unidad presta las siguientes carreras de Ingenierías: Sistemas, Diseño Gráfico, Eléctrica, Electromecánica, Industrial. Ciencias Administrativas y Humanísticas dispone de las siguientes carreras: Ingenierías: Contabilidad y Comercial. Licenciaturas: Parvularia, Inglés, Cultura Física, Comunicación Social, Intercultural Bilingüe, Sec. Ejec. Gerencial. Ciencias Agropecuarias y Recursos Naturales están ubicados en el sector Salache en el Centro de Experimentación Y Producción Salache y contamos con las siguientes Carreras: Ingenierías: Ecoturismo, Agronomía, Agroindustrias. Medicina: Veterinaria.

“La Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas (en adelante CCAAHH) se relaciona a la comprensión del hombre y la mujer ya sea en sus aspectos sociales educativos, comunicacionales y del derecho, se interesan especialmente en reflexionar sobre las conductas del ser humano, para describirlas, explicarlas y en otros casos buscar soluciones a sus problemáticas. Dentro de este marco la Unidad de CCAAHH se proyecta con las exigencias del siglo XXI con la

formación de profesionales altamente capacitados que actúen como ciudadanos responsables y comprometidos con el desarrollo social.”

“Con un alto nivel científico, investigativo, técnico y profundamente humanista, fundamentada en innovaciones curriculares y trabajo inter y multidisciplinario, que se concretan en proyectos investigativos, comunitarios y de prestación de servicios, como aporte al desarrollo local, regional y nacional, con personal académico de excelencia que desarrollen la docencia, investigación y vinculación con la colectividad, con un compromiso social y una infraestructura en correspondencia a su población estudiantil.”

### **2.3 RESEÑA HISTÓRICA DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI**

La creación de la Extensión Universitaria de Cotopaxi como filial de la Universidad Técnica del Norte de la ciudad de Ibarra se da en septiembre de 1991, cuando el 11 de noviembre de 1991, el Dr. Rodrigo Borja, Presidente Constitucional de la República, en sección conmemorativa de la Independencia de Latacunga, entrega a la Sra. Dumy Naranjo de Lanas, Gobernadora de la provincia de Cotopaxi la resolución N°. 1619 fijando Partida en el Presupuesto del Estado, mediante la cual asigna ciento veinte millones de sucres, para la Extensión Universitaria. Luego el ex consejo Nacional de universidades y Escuelas Politécnicas (en adelante CONUEP) se reunió en la ciudad de Manta. A ella acudió una delegación de cotopaxenses para insistir en el pedio de la creación de la Extensión y es así que el consejo de aprueba la creación de la Extensión Universitaria de Cotopaxi de la Universidad Técnica del Norte el 19 de septiembre de 1991. Concretándose así en Cotopaxi el anhelado sueño de tener una institución de Educación Superior que lo alcanza el 24 de enero de 1995. Las fuerzas vivas de la provincia lo hacen posible, después de innumerables gestiones.

El local de la UNE-C fue la primera morada administrativa; luego las instalaciones del Colegio Luis Fernando Ruiz que acogió a los entusiastas universitarios; posteriormente el Instituto Agropecuario Simón Rodríguez, fue el escenario de las actividades académicas: para finalmente instalarse en instalaciones propias, para ello antes se hace adecuación de un edificio a medio construir que estaba destinado a ser Centro de Rehabilitación Social. En la actualidad son cinco hectáreas las que forman el campus San Felipe y 82 las del Centro Experimentación, Investigación y Producción Campus Salache.

En estos 15 años de vida institucional la madurez ha logrado ese crisol emancipador y de lucha en bien de la colectividad, en especial de la más apartada y urgida en atender sus necesidades. El nuevo reto institucional cuenta con el compromiso constante de sus autoridades hacia la calidad y excelencia educativa.

## **CONSIDERACIONES LEGALES DE LA CREACIÓN DE LA UNIVERSIDAD**

En el periodo de sesiones ordinarias siendo el señor Samuel Bellettini Cedeño presidente del Honorable Congreso Nacional en una sesión ordinaria efectuada el día jueves 24 de febrero de 1994, se crea el Proyecto de Ley de Creación de la Universidad Técnica de Cotopaxi.

“El Congreso Nacional Considera: que en la provincia de Cotopaxi viene funcionando una Extensión Universitaria que, debido al crecimiento de la población estudiantil en condiciones de acceder a la Educación Superior, se ha vuelto insuficiente para responder esta demanda educativa en ramas de interés provincial y nacional tales como: Ingeniería Agrícola, Medicina Veterinaria, Minería, Ecología y Protección Ambiental, e Informática, entre otras.

En ejercicio de sus facultades constitucionales, expide el siguiente Artículo:

**Art. 1.-** Créase la Universidad Técnica de Cotopaxi, U.T., con sede en la ciudad de Latacunga, provincia de Cotopaxi, que contara con las siguientes especialidades académicas: Ingeniería Agrícola, Medicina Veterinaria, Minería, Ecología y Protección Ambiental, e Informática, pudiendo de acuerdo con la Ley de las disponibilidades económicas establecer otras facultades, escuelas e institutos que respondan a los requerimientos de esta región del país.”

### **DECRETO DEL CONGRESO NACIONAL**

Así, el Congreso Nacional se allana al veto parcial del ejecutivo, y de esta manera se aprueba en segunda y definitiva instancia el proyecto de creación de la Universidad Técnica de Cotopaxi, y se dispone que se publique en el registro oficial. El mismo que se cumple en el R.O. NO. 618 del 24 de enero de 1995. Luego de un gran proceso de lucha iniciado por el año de 1989 con la constitución del Comité Pro-Extensión Universitaria para Cotopaxi, mismo que nace como respuesta a las aspiraciones de decenas de jóvenes que aspiraban contar con un centro de educación superior que haga posible el sueño de formar profesionales y aporten al desarrollo del pueblo Cotopaxense.

Han transcurrido ya 17 años de su creación la Universidad Técnica de Cotopaxi, es la “Universidad del Pueblo”, es el orgullo de la Provincia, ya que ha contribuido de manera significativa al desarrollo local y nacional, es fuente del saber, del conocimiento científico y ancestral; la investigación, ciencia y tecnología ha aportado a soluciones de las capas populares; la universidad se ha vinculado profundamente con su pueblo mediante la extensión universitaria; es cuna de la cultura, de las artes y el deporte.

La Universidad Técnica de Cotopaxi, es la universidad del joven hijo del obrero, indígena, campesino, maestro, comerciante, cholo, mestizo, es ejemplo de

democracia, respetuosa del libre ingreso, abierta a las diferentes corrientes del pensamiento, crítica y propositiva frente a los problemas que aquejan a una sociedad afectada por la grave crisis social del mundo capitalista.

Se define con claridad la postura institucional ante los dilemas internacionales y locales; como una entidad que por principio defiende la autodeterminación de los pueblos, respetuosos de la equidad de género. Se declara antiimperialistas porque rechaza frontalmente la agresión globalizadora de corte neoliberal que privilegia la acción fracasada economía de libre mercado, que impulsa una propuesta de un modelo basado en la gestión privada, o trata de matizar reformas a la gestión pública, de modo que adopte un estilo de gestión empresarial.

El nuevo reto institucional cuenta con el compromiso constante de sus autoridades hacia la calidad y excelencia educativa.

## **UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS**

La misión de la unidad académica es contribuir y satisfacer las necesidades sociales de formación profesional en las áreas administrativa y humanística, a través de una oferta académica con pensamiento crítico, democrático, solidario y una adecuada articulación de la docencia, investigación y vinculación con la colectividad, que responden a las necesidades sociales, económicas y productivas de la provincia y del país.

### **CARRERA DE PARVULARIA**

Los objetivos de la carrera son Profesionales con un perfil científico, técnico, social y humanista, en todas las carreras ofertadas por la unidad académica. Desarrollar la investigación científica y tecnológica, en la búsqueda de nuevos conocimientos en cada una de las carreras de la Unidad Académica. Potenciar las actividades de

vinculación con la sociedad, a través de programas que fortalezcan la solidaridad, la interculturalidad y lo multiétnico.

## **OBJETIVOS**

- ❖ Formar profesionales en Educación Parvularia que sean capaces de planificar, organizar, ejecutar y evaluar actividades para desarrollar las potencialidades de los niños y niñas en forma integral, y para promover el trabajo con la familia y la comunidad, en aras de lograr un ambiente adecuado para la formación de las nuevas generaciones basados en el respeto y cumplimiento de sus deberes y derecho.
- ❖ Desarrollar un proceso de formación, que promueva la equidad, inclusión social, participación, democracia, interculturalidad y defensa del ecosistema.
- ❖ Desarrollar conocimientos, habilidades, destrezas, valores que tengan relación con la realidad de su entorno y el avance científico –tecnológico.

## **PERFIL PROFESIONAL**

El Educador Parvulario es un profesional con alto nivel de formación científica, humanística y técnica, poseedor de conocimientos, capacidades y valores, que le permiten potencializar procesos de enseñanza-aprendizaje en las áreas de desarrollo: psicomotriz, cognitiva, socio-afectiva y del lenguaje desde los 45 días de nacido del niño/a hasta los seis años de edad, con pertinencia, calidez, eficacia y eficiencia. El Educador Parvulario se desempeñará como:

- Docente Educación Inicial y Primer año de EE.BB.
- Director/a de centros infantiles.
- Asesor/a pedagógico,
- Administrador/a de centros Infantiles.



## **CAMPO OCUPACIONAL**

Los Educadores Parvularios, configuran su campo ocupacional desde sus capacidades y habilidades técnicas, personales y profesionales en una gran variedad de espacios educativos. El profesional graduado de la UTC en Educación Parvularia se desempeñará en:

- Nivel de Educación Inicial público o privado.
- Centros de Desarrollo Infantil
- Jardines de Infantes – Primer Año de Educación Básica
- Centros de Estimulación Temprana.
- Orfanatos
- ONG´s vinculadas a la Educación de Párvulos
- Centros Pre-escolares
- Fundaciones, Institutos y organizaciones que atiendan a niños menores de 6 años.
- Niveles administrativos de educación: Direcciones provinciales, Ministerios de Educación y Bienestar Social.

El **perfil del Educador Parvulario** es un profesional con alto nivel de formación científica, humanística y técnica, poseedor de conocimientos, capacidades y valores, que le permiten potencializar procesos de enseñanza-aprendizaje en las áreas de desarrollo: psicomotriz, cognitiva, socio-afectiva y del lenguaje desde los 45 días de nacido del niño/a hasta los seis años de edad, con pertinencia, calidez, eficacia y eficiencia. El Educador Parvulario se desempeñará como: Docente Educación Inicial y Primer año de EE.BB, Director/a de centros infantiles, Asesor/a pedagógico, Administrador/a de centros Infantiles.

La educación Parvularia es concebida como, un proceso social permanente y transformador, tiene como finalidad la realización plena del niño/a en la primera

infancia por medio del desarrollo de la inteligencia, la creatividad, el interés científico, tecnológico , el desarrollo físico-emocional y la práctica del trabajo productivo en el aula, ofrece en un momento único y determinante del ser humano; las evidencias entregadas por la investigación desde el campo de la Psicología, la Nutrición y las Neurociencias, indican que los primeros años de vida son determinantes en la formación de la inteligencia, personalidad y conductas sociales.

### **¿COMO NACE EL MACROPROYECTO LA LUDOTECA?**

Este macro proyecto apareció para dar un mejor desarrollo en la educación implementando proyectos de interés social y comunitario para potenciar los conocimientos y garantizar una buena práctica siendo esta una herramienta en el aspecto pedagógico e investigativo.

Al implementar la Ludoteca se cumple un reto más de la comunidad universitaria ya que es un proyecto variable, practico y natural qué garantiza que el aprendizaje sea significativo y sobretodo complejo, el macro proyecto constituye el eslabón inicial de la investigación.

Las diferentes áreas que constituyen una Ludoteca serán de mucha novedad ya que son verdaderos elementos eficaces en el aprendizaje, también será un espacio de juego y distracción, el objetivo principal es el aporte académico a las estudiantes universitarias para mejorar su perfil profesional.

Al implementar la investigación educativa será un apoyo para la solución de problemas de carácter educativo, científico y técnico , empleando las técnicas de

investigación más adecuadas y precisas para la recolección de los datos en el campo investigativo.

## **2.4 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA ENTREVISTA APLICADA AL RECTOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI.**

### **1.- ¿Conoce usted qué es una Ludoteca y cuál es la función que esta ejerce?**

Una Ludoteca se constituye en un espacio de laboratorio donde los niños tengan la oportunidad de desarrollar su conocimiento, inteligencia y de hecho también obtener habilidades, destrezas, para que en esta etapa fortalezca el área cognoscitiva, pues permita que aprovechen de mejor manera los recursos valiéndose de estas iniciativas que nos pueden dar a través de este espacio y de esa manera podamos formar al niño con un conocimiento y con un desarrollo de la inteligencia, para en lo futuro tener habilidades y destrezas en las ciencias como tal.

### **2.- ¿Cree usted importante crear una Ludoteca para el desarrollo intelectual y práctico de las estudiantes y maestras de la carrera de Parvularia?**

Actualmente el desarrollo tecnológico inspira a que el proceso de enseñanza-aprendizaje definitivamente se realice de acuerdo al adelanto científico- técnico, es por eso necesario el uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación actualizada, para que de esa manera podamos formar al niño, al joven, y al profesional, entonces en este sentido es muy importante, que se pueda obtener y despertar en los niños ese interés, brindando la posibilidad de desarrollar su conocimiento e inteligencia.

**3.- ¿La implementación de una Ludoteca en la carrera de Parvularia ayudará a mejorar las actividades académicas de las estudiantes?**

Las innovaciones que se vienen dando en cuanto al proceso de aprendizaje, hoy en día es muy necesario disponer de este tipo de laboratorio, implementados completamente con tecnología de punta, de manera que el docente y el estudiante que se está formando pueda familiarizarse con este tipo de tecnologías y también el niño necesita irse ambientando a esta situación, actualmente un niño de primer año, pasando su etapa inicial ya sabe manejar muy bien la computadora, teléfonos celulares, entonces necesitamos más que nunca la creación de la Ludoteca en nuestra institución, para mejorar la formación de las futuras Parvularias/os e incluso de otras profesiones, de manera especial en las prácticas de los jóvenes que se relacionan con los niños.

**4.- ¿Cree usted que la Ludoteca mejora la experticia de las estudiantes de la carrera de Parvularia en el cuidado de las niñas/os?**

Indudablemente la posibilidad de tener experiencia a través de las prácticas fortalecerá la metodología de las estudiantes antes de ser profesionales, además permitirá de una u otra manera fortalecer las destrezas y habilidades obtenidas en la institución, hoy necesitamos explorar nuevas iniciativas de enseñanza- aprendizaje, quedando atrás el borrador, la tiza, los marcadores, se puede explotar mejor el desarrollo del conocimiento del niño/a, porque efectivamente es una posibilidad abierta que tenemos con ellos, ya que esta edad es la más importante del ser humano y se debe procurar impartir conocimientos reales que no confundan su perspectiva de las cosas.

## **2.5 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA ENTREVISTA APLICADA A LA DIRECTORA DE LA UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI.**

### **1.- ¿Conoce usted qué es una Ludoteca?**

Si, la ludoteca es un espacio en el cual los niños van a jugar y que a la vez a través del juego adquieren un conocimiento lo cual es importante en su vida para su desarrollo. Manifiesta que a nivel provincial ni a nivel nacional ha tenido la oportunidad de entrar a una ludoteca, solo sabe que en algunas instituciones tienen ludoteca pero esto es en las grandes provincias.

### **2.- ¿Cree usted importante crear una Ludoteca para el desarrollo intelectual y práctico de las estudiantes y maestras de la carrera de Parvularia?**

Es importante que tengamos una ludoteca ya que posee varios ambientes donde los niños desarrollan sus destrezas psicomotoras espaciales ya que esto les va a permitir a las futuras profesionales practicar en sus conocimientos en ambientes reales.

### **3.- ¿La implementación de una Ludoteca en la carrera de Parvularia ayudará a mejorar las actividades académicas de las estudiantes?**

Si, la implementación de la Ludoteca va a ayudar a la carrera de parvularia ya que el aprendizaje es de doble vía: aprende las estudiantes y aprende el docente, ya que el proceso de aprendizaje es cambiante es dialéctico y no siempre se va a tener una

experiencia igual sino que cada día es un aprendizaje nuevo para las estudiantes con un aprendizaje propio.

**4.- ¿Cree usted que la Ludoteca mejora la experticia de las estudiantes de la Carrera de Parvularia en el cuidado de las niñas/os?**

Por supuesto que si ya que la teoría debe ser puesta en práctica y mientras más se la pone en actividad eso va ir permitiendo que las estudiantes vayan perfeccionando su experiencia en los diferentes espacios que tenga la ludoteca y se lo pueda practicar con los niños y niñas.

**2.6. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA ENTREVISTA APLICADA A LA COORDINADORA DE LA CARRERA DE PARVULARIA DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI.**

**1.- ¿Conoce usted qué es una Ludoteca?**

Es un espacio donde los niños pueden ir a jugar, aprender, y a adquirir conocimientos nuevos a la vez tiene una estrecha relación con la biblioteca con la única diferencia que en la biblioteca encontramos libros y en la ludoteca encontramos variedad de rincones para que los párvulos vayan a recrearse, desarrollar sus capacidades y habilidades en las cuatro aéreas del aprendizaje.

**2.- ¿Cree usted importante crear una Ludoteca para el desarrollo intelectual y práctico de las estudiantes y maestras de la carrera de Parvularia?**

Es muy importante ya que es un aporte para la carrera de parvularia debido a que las estudiantes no solo adquieran conocimientos teóricos ya que estos deben ser aplicados con una constante práctica con la ayuda de maestros se irá adquiriendo nuevos conocimientos no solo a base de la teoría, sino tomando en cuenta la experiencia que se adquiere día a día aplicando diversas actividades para desarrollar las capacidades de los párvulos.

### **3.- ¿La implementación de una Ludoteca en la carrera de Parvularia ayudará a mejorar las actividades académicas de las estudiantes?**

La implementación de una ludoteca ayudaría mucho ya que mejoraría el conocimiento de las estudiantes no solo en lo científico ni en lo teórico sino también en lo práctico para que las estudiantes puedan palpar más de cerca cada uno de los implementos que contenga una ludoteca, basándose en las estrategias metodológicas que ayuden a mejorar el rendimiento escolar de cada párvulo. En la parte teórica se encuentran solo las bases científicas que se adquieren de los docentes y sin embargo con la práctica se adquiere una mejor experiencia y conocimientos.

### **4.- ¿Cree usted que la Ludoteca mejora la experticia de las estudiantes de la Carrera de Parvularia en el cuidado de las niñas/os?**

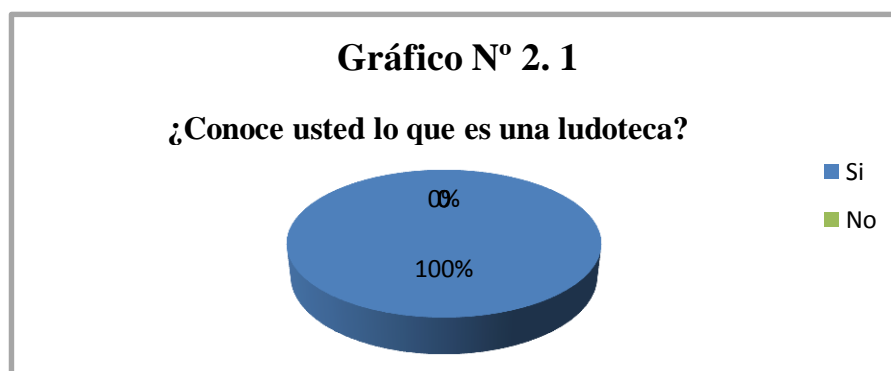
La ludoteca no solo sería un lugar abierto para estudiantes y docentes sino que es una apertura para los niños de diferentes lugares ya que la universidad está vinculada con el pueblo para ayudar a los infantes de escasos recursos a este lugar para experimentar y que ellos puedan acceder a manipular todo el material que tiene una ludoteca, siendo que esta se daría a conocer a nivel cantonal como también a nivel provincia favoreciendo a las estudiantes para que adquieran experiencia y a la vez puedan trabajar con los niños.

## 2.7. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS APLICADA A LOS DOCENTES DE LA CARRERA DE PARVULARIA DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI.

### PREGUNTA N°1

¿Conoce usted lo que es una ludoteca?

<b>Indicadores</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Si	16	100%
No	0	0
<b>Total</b>	<b>16</b>	<b>100%</b>



**FUENTE:** docentes de la carrera de parvularia

**RESPONSABLES:** 7 "A" de la Carrera de Parvularia

### **ANÁLISIS:**

Los encuestados contestaron con un sí un 100%, no un 0% completando así con un total del 100%, que la creación e implementación de la ludoteca mejorara el aprendizaje en los niños

### **INTERPRETACIÓN:**

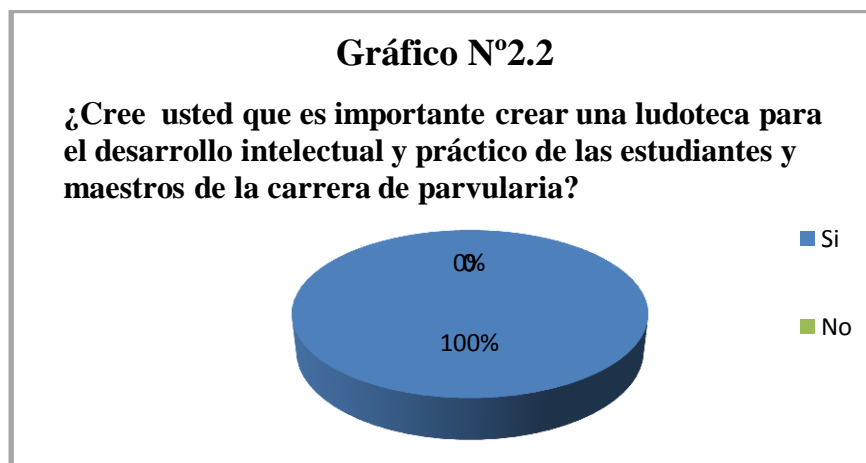
Se constató que los docentes tienen conocimiento sobre lo que es una ludoteca afirmando un respaldo para el proyecto que se realiza en la Universidad Técnica de Cotopaxi atestiguando que ellos conocen lo que es una ludoteca y los beneficios que la misma brinda a los párvulos, estudiantes y docentes de la carrera de Parvularia fomentando así una experticia para la vida profesional.



## PREGUNTA N°2

¿Cree usted que es importante crear una ludoteca para el desarrollo intelectual y práctico de las estudiantes y maestros de la carrera de parvularia?

TABLA N°2. 2		
Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Si	16	100%
No	0	0%
<b>Total</b>	<b>16</b>	<b>100%</b>



FUENTE: docentes de la carrera de parvularia

RESPONSABLES: 7 "A" de la Carrera de Parvularia

### ANÁLISIS:

Es importante crear una ludoteca para el desarrollo intelectual y práctico de las estudiantes y maestros de la carrera de parvularia los encuestados contestaron con un sí un 100%, no un 0% completando así con un total de 100%. Que la ludoteca es un centro de recreación infantil.

### INTERPRETACIÓN:

Se afirmó que los encuestados están de acuerdo con la creación e implementación de la ludoteca de la Universidad Técnica de Cotopaxi la misma que brinda un aprendizaje significativo desarrollando el aspecto intelectual y práctico lo cual beneficiara a las estudiantes de la carrera de parvularia tanto en lo personal como en la vida profesional.

### PREGUNTA N°3

**¿La implementación de una ludoteca en la carrera de parvularia ayudará a mejorar las actividades académicas de los estudiantes?**

<b>Indicadores</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Nada	1	6%
Poco	0	0%
No se	0	0%
Algo	0	0%
Mucho	15	94%
<b>Total</b>	<b>16</b>	<b>100%</b>



**FUENTE:** docentes de la carrera de parvularia  
**RESPONSABLES:** 7 "A" de la Carrera de Parvularia

#### **ANÁLISIS:**

En la pregunta ¿La implementación de una ludoteca en la carrera de parvularia ayudara a mejorar las actividades académicas de los estudiantes? los encuestados contestaron con un 6% respondió nada y un 15% contestaron mucho completando así con un total de 100%.

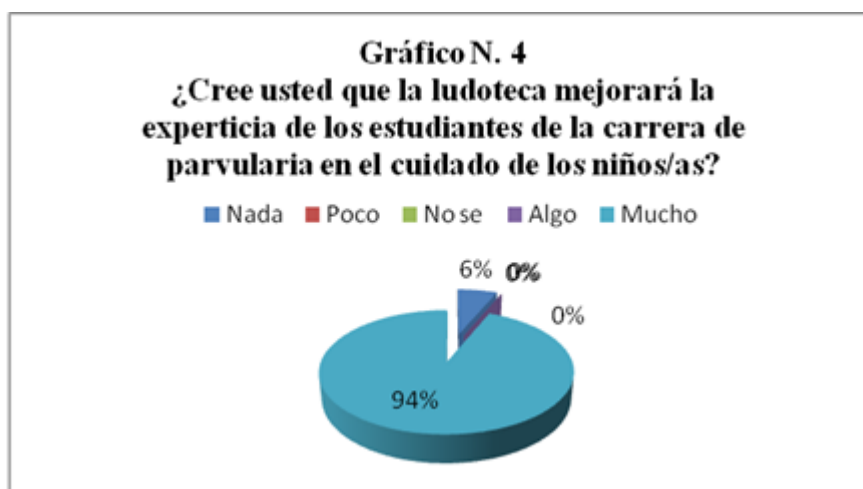
#### **INTERPRETACIÓN:**

La mayoría de los docentes encuestados respondieron que la implementación de la ludoteca si ayuda al desarrollo académico de las estudiantes, favoreciendo a un mejor conocimiento basado en la experiencia propia adaptándole como nueva información y adaptándose con la teoría y la práctica mejorando así su aprendizaje y obteniendo una visión positiva a futuro.

#### PREGUNTA N°4

¿Cree usted que la ludoteca mejorará la experticia de los estudiantes de la carrera de parvularia en el cuidado de los niños/as?

TABLA N. 4		
Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Nada	1	6%
Poco	0	0%
No se	0	0%
Algo	0	0%
Mucho	15	94%
<b>Total</b>	16	100%



FUENTE: docentes de la carrera de parvularia  
RESPONSABLES: 7 "A" de la Carrera de Parvularia

#### ANÁLISIS:

Los docentes encuestados contestaron nada en un 6% y mucho en el 34% completando así con un total de 100%.

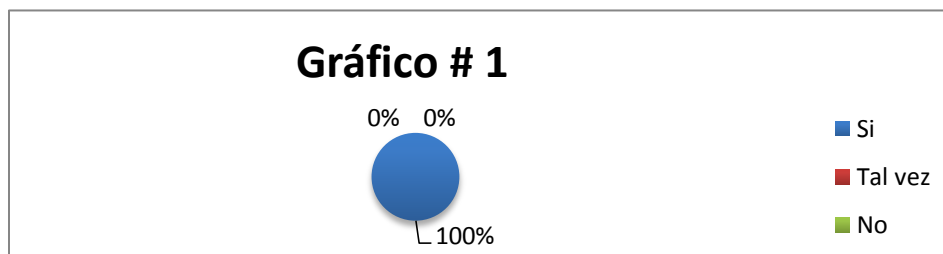
#### INTERPRETACIÓN:

L010110a mayor parte de los encuestados definen que la creación e implementación de la ludoteca es de gran importancia en la carrera de parvularia ayuda al mejoramiento tanto de los niños y estudiantes van relacionando la teoría con la práctica formando una meta cognición desarrollando una mejor experiencia y conocimiento en las estudiantes de la carrera de parvularia.

## 2.8 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LAS ENCUESTAS REALIZADAS A LAS ESTUDIANTES DE PARVULARIA.

1¿Cree usted que los juegos tradicionales permiten al párvulo conocer tradiciones y costumbres que hoy en la actualidad se han perdido?

	TABLA # 1	
INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	31	100%
Tal vez	0	0%
No	0	0%
<b>TOTAL</b>	31	100%



**FUENTE:** Estudiantes de la carrera de Parvularia.

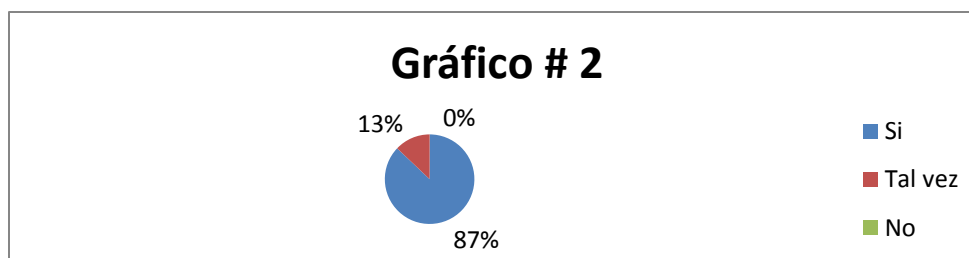
**AUTORA:** Riera Jiménez Johana Jaqueline.

**ANÁLISIS:** En la pregunta número 1 las encuestadas contestaron en la opción Si con un 100%, Tal vez con un 0% y No con un 0%.

**INTERPRETACIÓN:** Según la investigación y la contestación a la primera pregunta se puede decir con seguridad que los juegos tradicionales si permiten al párvulo a conocer tradiciones y costumbres que en la actualidad se han perdido debido a varios factores que hoy en día se encuentran en la sociedad.

**2¿Son de gran utilidad los juegos tradicionales en el desarrollo socio afectivo de los párvulos?**

<b>TABLA # 2</b>		
<b>INDICADOR</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Si	27	87%
Tal vez	4	13%
No	0	0%
<b>TOTAL</b>	31	99%



**FUENTE:** lero “C” Parvularia.

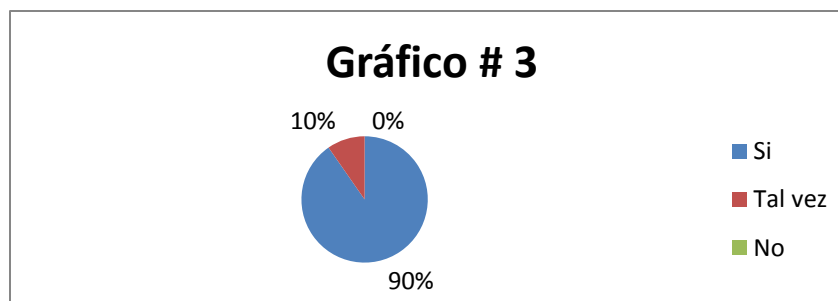
**AUTORA:** Riera Jiménez Johana Jaqueline.

**ANÁLISIS:** En la pregunta número 2 las encuestadas contestaron en la opción Si con un 87% , Tal vez con un 13% y No con un 0%.

**INTERPRETACIÓN:** Según la investigación y la contestación a la segunda pregunta se puede decir con seguridad que los juegos tradicionales si son de gran utilidad en el párvulo ya que mediante ellos los párvulos pueden interactuar con la sociedad y en si estar seguros de sus actos, pocas son las encuestadas que no creen conveniente que los juegos tradicionales son de utilidad para que el desarrollo socio afectivo de los párvulos.

**3¿El aprendizaje visual y la tecnología es una de las mejores formas de aprendizaje y comprensión de los párvulos?**

	<b>TABLA # 3</b>	
<b>INDICADOR</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Si	28	90%
Tal vez	3	10%
No	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>31</b>	<b>100%</b>



**FUENTE:** 1ero “C” Parvularia.

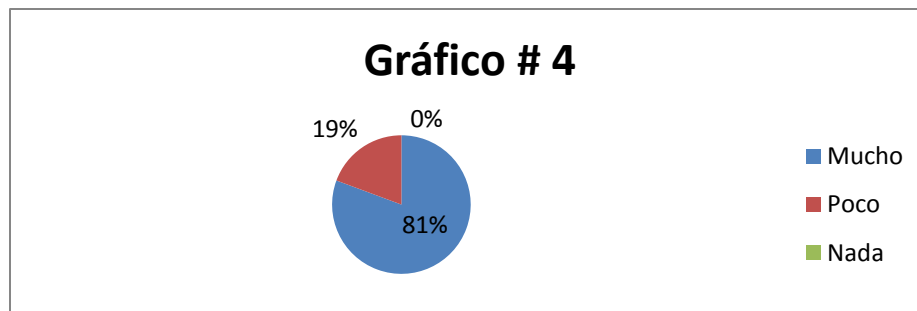
**AUTORA:** Riera Jiménez Johana Jaqueline.

**ANÁLISIS:** En la pregunta número 3 las encuestadas contestaron en la opción Si con un 90% , Tal vez con un 10% y No con un 0%.

**INTERPRETACIÓN:** Según la investigación y la contestación a la tercera pregunta las estudiantes de primero “C” Parvularia opinan que el aprendizaje visual es muy importante para que los párvulos comprendan y aprendan de manera fácil y divertida, también se incluye a la tecnología ya que por medio de ella podemos conocer y llenar falencias que aún se mantienen desde la niñez.

**4¿Piensa usted que las fiestas tradicionales dejan un mensaje claro para que los párvulos puedan construir su identidad?**

<b>TABLA # 4</b>		
<b>INDICADOR</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Mucho	25	81%
Poco	6	19%
Nada	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>31</b>	<b>100%</b>



**FUENTE:** Iero “C” Parvularia.

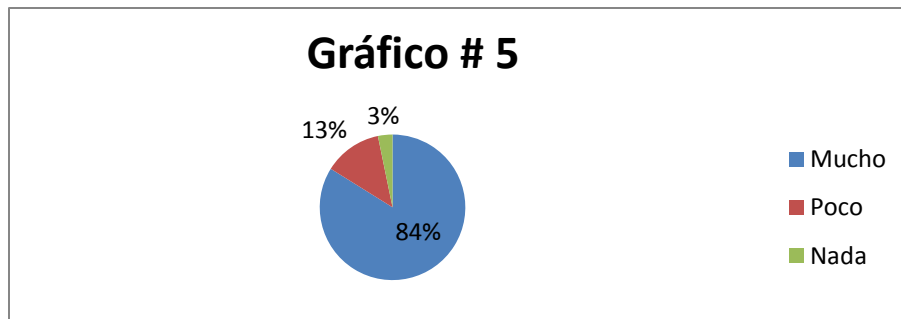
**AUTORA:** Riera Jiménez Johana Jaqueline.

**ANÁLISIS:** En la pregunta número 4 las encuestadas contestaron con un 81% Mucho, 19% Poco y 0% Nada.

**INTERPRETACIÓN:** Según los datos de la encuesta realizada a las estudiantes de primero “C” el 81% piensa que las fiestas tradicionales dejan un mensaje claro para que los párvulos puedan construir con facilidad su identidad ya que de ella depende su influencia en la sociedad y la manera como interactúa con los demás.

**5¿Cree usted importante que el material didáctico debe estar diseñado con creatividad para que estimule la percepción visual del niño?**

<b>TABLA # 5</b>		
<b>INDICADOR</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Mucho	26	84%
Poco	4	13%
Nada	1	3%
<b>TOTAL</b>	<b>31</b>	<b>100%</b>



**FUENTE:** 1ero “C” Parvularia.

**AUTORA:** Riera Jiménez Johana Jaqueline.

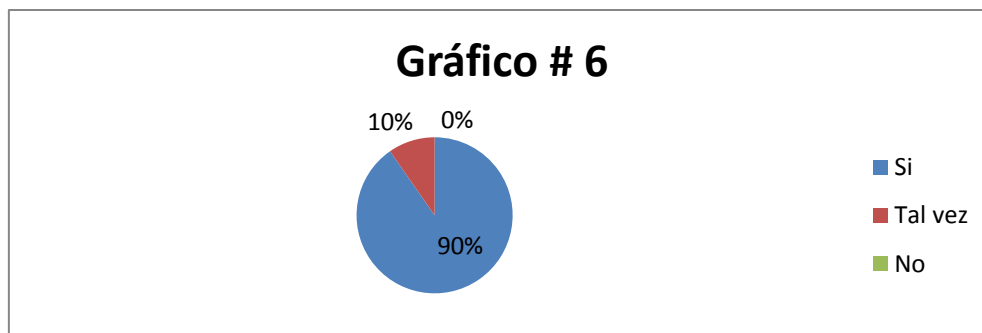
**ANÁLISIS:** En la pregunta numero 5 las encuestadas contestaron con un 84% Mucho, 13% Poco y el 3% Nada.

**INTERPRETACIÓN:** Según los datos de la encuesta realizada a las estudiantes de primero “C” el 84% cree muy importante que el material didáctico debe estar diseñado con creatividad para que estimular la percepción visual de los párvulos, en si el material didáctico debe ser llamativo, colorido incluso puede tener diferentes texturas y tamaños para que los párvulos pueda explorar y conocer el medio que los rodea.



**6¿La creatividad en el diseño de los recursos didácticos estimula la atención y comprensión en los párvulos?**

	<b>TABLA # 6</b>	
<b>INDICADOR</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Si	28	90%
Tal vez	3	10%
No	0	0%
<b>TOTAL</b>	31	100%



**FUENTE:** 1ero “C” Parvularia.

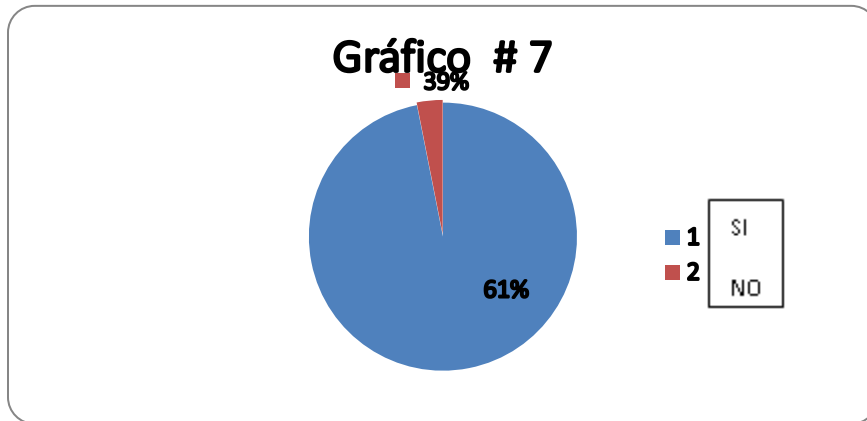
**AUTORA:** Riera Jiménez Johana Jaqueline.

**ANÁLISIS:** En la pregunta numero 6 las encuestadas contestaron con un 90% Si, 10% Tal vez y el 0% No.

**INTERPRETACIÓN:** Según los datos de la encuesta realizada a las estudiantes de primero “C” el 84% cree muy importante que el diseño del material didáctico debe ser muy creativo ya que esto permitirá que llame la atención y concentración de los párvulos.

**7¿Conoce usted una Ludoteca?**

	<b>TABLA # 7</b>	
<b>INDICADOR</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Si	19	61%
No	12	39%
<b>TOTAL</b>	31	100%



**FUENTE:** 1ero "C" Parvularia.

**AUTORA:** Riera Jiménez Johana Jaqueline.

**ANÁLISIS:** Los resultados de la pregunta 7 abordan un porcentaje de un 61% que si conoce una ludoteca mientras que el porcentaje restante corresponde a la opción no.

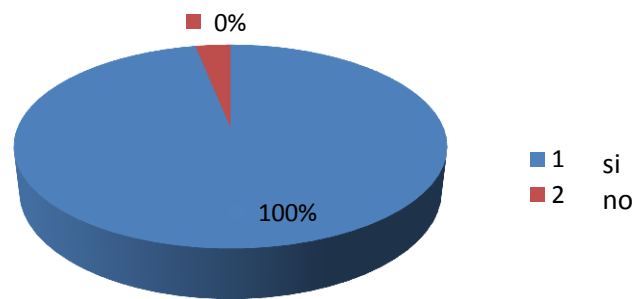
**INTERPRETACIÓN:** es satisfactorio saber que si existen personas que han tenido la oportunidad de conocer una ludoteca.

**8¿Cree usted importante crear una Ludoteca para el desarrollo intelectual y practico de las estudiantes de las estudiantes y maestras de la carrera de Parvularia?**

<b>TABLA # 8</b>		
<b>INDICADOR</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Si	31	100%
No	0	0%
<b>TOTAL</b>	31	100%

FUENTE: 1ero "C" Parvularia.

**Gráfico # 8**



FUENTE: 1ero "C" Parvularia.

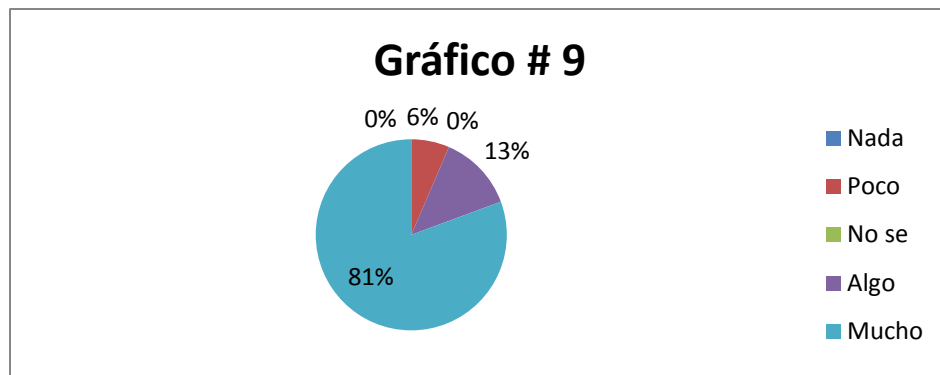
AUTORA: Riera Jiménez Johana Jaqueline.

**ANÁLISIS:** El resultado de esta pregunta es extraordinariamente importante y las encuetadas contestaron con 100% que es de gran utilidad crear una ludoteca.

**INTERPRETACIÓN:** Es muy importante este resultado ya la implementación de una ludoteca en la carrera de parvularia va a ser muy útil en el desarrollo integral y practico de las estudiantes permitiéndoles llenar las falencias que cada una tiene.

**9¿La implementación de una Ludoteca en la carrera de parvularia ayudará a mejorar las actividades académicas de las estudiantes?**

<b>TABLA # 9</b>		
<b>INDICADOR</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Nada	0	0%
Poco	2	6%
No se	0	0%
Algo	4	13%
Mucho	25	81%
<b>TOTAL:</b>	31	100%



**FUENTE:** Iero “C” Parvularia.

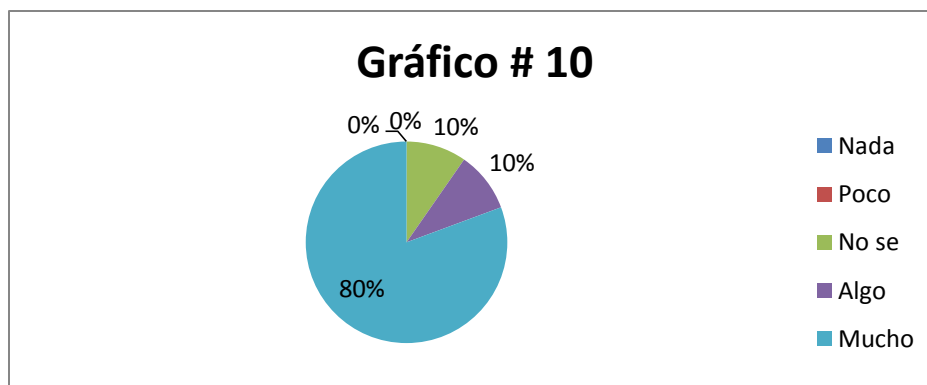
**AUTORA:** Riera Jiménez Johana Jaqueline.

**ANÁLISIS:** La mayor parte de la población encuestada aportó con un 81% aprobando que la implementación de la ludoteca en la carrera de parvularia sea muy importante para mejorar las actividades académicas de las estudiantes.

**INTERPRETACIÓN:** La implementación de una Ludoteca en la carrera de Parvularia es sin duda un excelente Proyecto ya que esta va a permitir que no solo las compañeras parvularias hagan uso de esta sala sino también que la población cotopaxense se involucre y conozcan las facilidades que esta Ludoteca brinda.

**10¿ Cree usted que la Ludoteca mejorará la experticia de las estudiantes de la carrera de Parvularia en el cuidado de las niñas/os?**

<b>TABLA#10</b>		
<b>INDICADOR</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Nada	0	0%
Poco	0	0%
No se	3	10%
Algo	3	10%
Mucho	25	80%
<b>TOTAL:</b>	<b>31</b>	<b>100%</b>



**FUENTE:** 1ero “C” Parvularia.

**AUTORA:** Riera Jiménez Johana Jaqueline.

**ANÁLISIS:** La siguiente pregunta expresa un resultado interesante donde las entrevistadas dicen que una Ludoteca es el eje principal que ayuda a desarrollar aquellas técnicas y métodos utilizados en la enseñanza de los párvulos.

**INTERPRETACIÓN:** Sin duda la ludoteca es un implemento de fuerza que permite facilitar el aprendizaje utilizando técnicas y métodos creativos y llamativos ya que de esta manera los párvulos y las estudiantes están prestos a presenciar experiencias nuevas.

## **2.9 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES DE LOS ANÁLISIS**

### **CONCLUSIONES:**

- Con las entrevistas y encuestas realizadas a los docentes y estudiantes de la Universidad Técnica de Cotopaxi se pudo descubrir que es importante que la Universidad contenga salas y laboratorios para la práctica de los estudiantes.
- Cada una de las preguntas estaban directamente involucradas con la creación de la Ludoteca.
- Las personas más interesadas fueron los docentes y los estudiantes quienes expresaban que por medio de la práctica el aprendizaje es más significativo y concreto.

### **RECOMENDACIONES:**

- Se recomienda a todos los y las estudiantes de la Universidad Técnica de Cotopaxi que al momento de hacer uso de estas salas lo hagan con respeto y cuidado ya que los materiales que van a estar expuestos en cada uno de ellas va a servir para los futuros profesionales.
- Es sumamente importante que identifiquen cada objeto del entorno para saber en qué momento y como va a ser útil para la práctica diaria.
- La creación de la Ludoteca es un Proyecto importantísimo ya que por medio de él se va a conocer los ambientes con los cuales las maestras parvularias se relacionan y así poder dar un mejor aprendizaje a los párvulos.

## **CAPITULO III**

### **VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA**

#### **3. PROPUESTA**

“Crear y aplicar un manual de recursos y materiales didácticos para fortalecer las tradiciones y costumbres en la Ludoteca de la carrera Parvularia, de la Universidad Técnica de Cotopaxi, en el sector Eloy Alfaro del cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi durante el periodo 2011-2012”

#### **3.1 DATOS INFORMATIVOS**

**NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN:** Universidad Técnica de Cotopaxi.

**PROVINCIA:** Cotopaxi.

**CANTÓN:** Latacunga.

**PARROQUIA:** San Felipe.

**SECTOR:** Eloy Alfaro.

### **3.2 ANTECEDENTES**

La presente investigación sirve para dar un mejor uso de las tradiciones y costumbres de la provincia y sobre todo para poner en práctica todas aquellas actividades que resaltaban los orígenes, es importante rescatar costumbres y tradiciones en los párvulos para inculcarlos desde muy pequeños a la práctica de valores y a respetar su origen y su identidad.

Esto es de mucho interés porque deja un legado que sea de utilidad para las futuras promociones de la carrera de Parvularia, que sirva para mejorar los perfiles académicos y abrir muchas puertas y responder a una gran cantidad de preguntas que diariamente van surgiendo, ya que este tema está enfocado en rescatar tradiciones y costumbres ancestrales en los párvulos.

Las tradiciones y costumbres ancestrales son importantes y necesarias porque influyen mucho en el aspecto socio afectivo del párvulo, el manual de recurso y materiales didácticos para fortalecer las tradiciones y costumbres ayudará a fortificar los conocimientos que el párvulo tiene sobre las tradiciones propias de su provincia, las futuras docentes pondrán en práctica estas actividades mediante juegos que ayuden a los párvulos a interactuar con todos sus compañeros y con su maestra.

Esta propuesta es de calidad porque es original, única y diferente a otras investigaciones realizadas.



### 3.3 JUSTIFICACIÓN

La presente investigación es importante y novedosa ya que con los resultados obtenidos de las encuestas realizadas a las estudiantes y la entrevista realizada a la Directora de la carrera de Parvularia se pudo determinar que es muy importante la creación de La Ludoteca porque permite visualizar los diferentes ambientes y rincones que componen una aula de clase, la creación de esta significativa Ludoteca también permitirá que las estudiantes de parvularia puedan hacer uso de todos estos rincones sacando a flote todos sus conocimientos adquiridos durante su vida universitaria para que así no tengan dificultades en lo futuro facilitando una mayor práctica e interpretación de sus ideas y que así no les sea difícil expresarse ante la sociedad.

Por medio de la investigación se pudo visualizar que muchas estudiantes no conocen una Ludoteca y ellas afirman que es muy necesario la implementación de este proyecto tan importante, beneficiario que servirá de ayuda y soporte en su conocimiento ya que mejorara su aprendizaje mediante la práctica y utilización de la Ludoteca aquí intervienen de manera directa los medios audiovisuales, porque permiten conocer de mejor manera para que sirva cada uno de los ambientes o rincones que estarán a disposición de todas las personas que lo necesiten.

Se espera que el desarrollo de esta investigación favorezca al desarrollo integral de los párvulos y de la misma manera contribuya al mejoramiento del aprendizaje de las futuras Maestras Parvularias, esta investigación servirá para estimular y desarrollar de mejor manera el aprendizaje de las compañeras Parvularias de la Universidad Técnica de Cotopaxi.

### **3.4 OBJETIVOS**

#### **3.4.1 OBJETIVO GENERAL**

Aplicar un manual de recursos y materiales didácticos que ayude a fortalecer las tradiciones y costumbres en la Ludoteca de la Universidad Técnica de Cotopaxi durante el año lectivo 2011-2012.

#### **3.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Analizar los contenidos teóricos, conceptuales de recursos y materiales didácticos, la utilidad y el diseño de los materiales didácticos, para ayudar a fortalecer las tradiciones y costumbres en la Ludoteca de la Universidad Técnica de Cotopaxi.
- Utilizar los beneficios que da este tema para el mejor desarrollo y uso de la Ludoteca de la Universidad Técnica de Cotopaxi.
- Aplicar el material didáctico para fortalecer las tradiciones y costumbres en la Ludoteca de la Universidad Técnica de Cotopaxi.

### **3.5 ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD**

Esta investigación es factible porque permite que todas las personas hagan uso de la propuesta para sustentar algún taller teórico práctico y gracias a los recursos financieros, el apoyo de las autoridades de la universidad, los docentes, compañeros y compañeras estudiantes, padres de familia y un sin número de personas gratas, el sueño de tener una Ludoteca en la Universidad Técnica de Cotopaxi se hizo realidad y va a servir para que las estudiantes aprendan mediante la práctica y la experiencia.

Muchas son las falencias que algunas maestras parvularias aún tienen y no han podido llenar aquellos vacíos que quedaron durante sus años de estudio es por eso que hoy en la actualidad la sociedad en sí brinda muchas facilidades para conocer aquellas cosas que hacen falta aprender y que si se dan cuenta nada es difícil si viene acompañado de diversión, porque la mejor manera de enseñar a los párvulos es utilizando juegos para que ellos demuestren interés en aprender cosas nuevas.

Esta propuesta es práctica porque permite regresar y adentrarse en el tiempo para conocer las tradiciones y costumbres de la Provincia ya que esto es muy importante para el desarrollo integral del párvulo, cada pedacito de esta propuesta tiene un valor muy importante y tiene un mensaje significativo, es muy importante dar a conocer a los párvulos lo que cada cultura representa, que es lo que le hace famosa y cuales son aquellas actividades que hay que tenerlas presente durante la vida diaria.

### **3.6 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA**

Este manual es muy importante y se caracteriza por tener varias actividades que se centran y dan prioridad a las tradiciones y costumbres que ayudarán a mantener el autoestima de los párvulos y en muchos de los casos a construir su identidad perdida de una forma recreativa para mejorar y extender su aprendizaje ya que permitirá que los párvulos expresen sus emociones a través de la utilización de los juegos tradicionales y así lograr conocer lo que antiguamente se hacía ,para lo cual se involucra al método lúdico para facilitar la comprensión en los párvulos.

Las actividades citadas en el manual didáctico servirán para construir el verdadero significado que tienen las tradiciones y costumbres y facilitará la manera de transmitir conocimientos en las Maestras Parvularios ya que de esta forma podemos comprender lo significativo y trascendental que esto representa en la existencia de los párvulos ya que esto es fundamental porque le ayuda en su proceso de desarrollo afectivo con la sociedad.

Con esta investigación se intenta otorgar los materiales y recursos didácticos más útiles , motivadores, creativos y educativos para la población universitaria , la cual servirá de apoyo para despejar cualquier falencia en lo que se refiera a este tema , es por eso que en este manual se encuentran plasmadas aquellas festividades y juegos que hoy en día se han perdido debido a la mala orientación que se tiene de estas maravillosas y espectaculares tradiciones que reflejan el folklore y la cultura de nuestro pueblo.

### 3.7 PLAN OPERATIVO

<b>FICHA DIDÁCTICA</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>OBJETIVO</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>EVALUACION</b>
FICHA #1	Rompecabezas de los platos típicos de la provincia de Cotopaxi.	Desplazarse con seguridad en el campo de juego.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rompecabezas.</li> <li>• Cd.</li> <li>• Grabadora.</li> </ul>	Reconoce con facilidad cuales son los platos típicos de la Provincia.
FICHA #2	Pictogramas de las fiestas tradicionales.	Reconocer las fiestas autóctonas y tradicionales de cada pueblo para desarrollarse con seguridad en su ámbito social y cultural.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pictogramas.</li> </ul>	Identifica cuales son las fiestas tradicionales y expresa sus ideas.
FICHA #3	Rompecabezas del Danzante de Pujilí.	Aceptar y respetar la diversidad de cada uno de sus compañeros para aprender a	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Imagen del danzante de Pujilí.</li> <li>• Rompecabezas .</li> </ul>	Identifica cuales son las piezas que encajan en el rompecabezas.

		vivir y desarrollarse con armonía.		
FICHA #4	Las carretillas	Expresar movimientos con lenguaje corporal añadiendo equilibrio, dirección, velocidad y control para lograr su coordinación motriz.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Espacio físico.</li> <li>• Premios.</li> <li>• Tiza.</li> </ul>	Tiene dominio de su equilibrio y desarrolla con más energía su velocidad.
FICHA #5	Carrera de ponis.	Expresar movimientos con lenguaje corporal añadiendo equilibrio , dirección, velocidad y control para lograr su coordinación motriz.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Espacio físico.</li> <li>• Premios.</li> <li>• Tizas.</li> </ul>	Sabe escuchar las opiniones de su compañero y mejora su coordinación motriz.
FICHA #6	El palo encebado.	Expresar movimientos con lenguaje corporal añadiendo equilibrio , dirección, velocidad y control para lograr su	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Espacio físico.</li> <li>• Palo aproximadamente de unos 8 a 10 metros.</li> </ul>	Tiene agilidad y seguridad en las cosas que hace, se concentra con facilidad.

		coordinación motriz.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Palas.</li> <li>• Grasa.</li> <li>• Clavos.</li> <li>• Regalos para colgar.</li> </ul>	
FICHA #7	Las ollas encantadas.	Expresar movimientos con lenguaje corporal añadiendo equilibrio , dirección, velocidad y control para lograr su coordinación motriz.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ollas de barro.</li> <li>• Papel chocolatín de varios colores.</li> <li>• Goma .</li> <li>• Tijeras.</li> <li>• Lana.</li> <li>• Regalitos.</li> </ul>	Participa con entusiasmo en las actividades grupales , respeta su turno.
FICHA #8	La rayuela.	Reconocer las fiestas y juegos autóctonos y tradicionales de cada pueblo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Espacio físico.</li> <li>• Tiza.</li> <li>• Fichas.</li> </ul>	Tiene coordinación motriz y se desenvuelve con seguridad al momento de saltar.
FICHA #9	Los trompos.	Participar en actividades grupales	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Espacio físico.</li> <li>• Trompos.</li> </ul>	Es seguro de sí mismo y aprende técnicas

		para socializarse con los demás.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Piolas.</li> <li>• Premios.</li> </ul>	nuevas.
FICHA #10	Los ensacados.	Reconocer las fiestas y juegos autóctonos y tradicionales de cada pueblo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lonas o saquillos.</li> <li>• Espacio fisco.</li> <li>• Premios.</li> </ul>	Se desenvuelve sin dificultades al momento del juego.





ESTE MANUAL ESTÁ HECHO CON MUCHO  
CARIÑO Y DEDICACIÓN



DE: JOHANA JAQUELINE RIERA JIMÉNEZ.



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y  
HUMANÍSTICAS

CARRERA: LICENCIATURA EN PARVULARIA

PROPUESTA:

“CREAR Y APLICAR UN MANUAL DE RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS PARA FORTALECER LAS TRADICIONES Y COSTUMBRES EN LA LUDOTECA DE LA CARRERA PARVULARIA, DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI, EN EL SECTOR ELOY ALFARO DEL CANTÓN LATACUNGA, PROVINCIA DE COTOPAXI DURANTE EL PERIODO 2011-2012”

ELABORADO POR:

Johana Jaqueline Riera Jiménez.





MANUAL

DE RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

PARA FORTALECER

LAS TRADICIONES Y COSTUMBRES

## CONTENIDOS

- \*Rompecabezas de los platos típicos de la provincia de Cotopaxi.
- \*Pictogramas de las Fiestas tradicionales.
- \*Rompecabezas del danzante de Pujilí.
- \*Las carretillas.
- \*Carrera de ponis.
- \*El palo encebado.
- \*Las ollas encantadas.
- \*La rayuela.
- \*Los Trompos.
- \*Los ensacados.







## FICHA DIDÁCTICA # 1

<b>TEMA:</b>	Sistema Esar.
<b>NOMBRE DEL JUEGO:</b>	“Rompecabezas de los platos típicos de la Provincia de Cotopaxi”.
<b>OBJETIVO:</b>	Desplazarse con seguridad en el campo de juego.
<b>FUNCIÓN:</b>	Comprensión e integración.
<b>METODOLOGÍA:</b>	Juego
<b>DESARROLLO:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Sentar a los párvulos en grupos de 2 o tres en cada mesa.</li><li>• Entregar el rompecabezas a cada uno de los párvulos.</li><li>• Dar la orden que desarmen el rompecabezas.</li><li>• Luego el párvulo debe buscar y encontrar la pieza correcta para armar el rompecabezas.</li></ul>
<b>QUE VA APRENDER EL PARVULO:</b>	Aprenderá a identificar cuáles son los platos típicos de su ciudad.
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Entregar un rompecabezas al párvulo dar la orden que desarmen y vuelvan armar el rompecabezas.
<b>SUGERENCIAS:</b>	Colocar en cada mesa a 2 párvulos para evitar que se confundan las piezas.
<b>RECOMENDACIONES:</b>	En las mesas únicamente deben estar los rompecabezas.
<b>DURACIÓN:</b>	Dependiendo la agilidad de cada párvulo.
<b>RESPONSABLE:</b>	Johana Jaqueline Riera Jiménez.
<b>EVALUACIÓN:</b>	Reconoce con facilidad cuales son los platos típicos de la Provincia.



**ROMPECABEZAS DE LOS PLATOS TÍPICOS DE LA PROVINCIA DE COTOPAXI**





## FICHA DIDÁCTICA # 2

<b>TEMA:</b>	Sistema Esar.
<b>NOMBRE DEL JUEGO:</b>	“Pictogramas de las fiestas tradicionales”.
<b>OBJETIVO:</b>	Reconocer las fiestas autóctonas y tradicionales de cada pueblo para desarrollarse con seguridad en su ámbito social y cultural.
<b>FUNCIÓN:</b>	Conocimiento e integración.
<b>METODOLOGÍA:</b>	Juego
<b>DESARROLLO:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hacemos un círculo con las sillas.</li> <li>• Luego hacemos sentar a los párvulos alternando una niña y un niño.</li> <li>• Se indica los pictogramas a los párvulos para que ellos identifiquen que fiesta tradicionales.</li> <li>• Comentamos que es lo que observan.</li> <li>• Luego pedimos una idea de loa que observaron.</li> </ul>
<b>QUE VA APRENDER EL PARVULO:</b>	A reconocer y valoras su herencia cultural.
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Sentar a todos los párvulos con la vista al pictograma
<b>SUGERENCIAS:</b>	Empezar con una dinámica para para despertar el ánimo de aprender de los párvulos.
<b>RECOMENDACIONES:</b>	El pictograma debe estar fabricado en tamaño gigante.
<b>DURACIÓN:</b>	No hay límite de tiempo.
<b>RESPONSABLE:</b>	Johana Jaqueline Riera Jiménez.
<b>EVALUACIÓN:</b>	Identifica cuales son las fiestas tradicionales y expresa sus ideas.

**PICTOGRAMAS DE LAS FIESTAS TRADICIONALES**





### FICHA DIDÁCTICA # 3

<b>TEMA:</b>	Sistema Esar.
<b>NOMBRE DEL JUEGO:</b>	“Rompecabezas del Danzante de Pujilí”.
<b>OBJETIVO:</b>	Aceptar y respetar la diversidad de cada uno de sus compañeros para aprender a vivir y desarrollarse en armonía.
<b>FUNCIÓN:</b>	Conocimiento e integración.
<b>METODOLOGÍA:</b>	Juego
<b>DESARROLLO:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sentar a los párvulos en grupos de 2 o tres en cada mesa.</li> <li>• Entregar el rompecabezas a cada uno de los párvulos.</li> <li>• Dar la orden que desarmen el rompecabezas.</li> <li>• Luego el párvulo debe buscar y encontrar la pieza correcta para armar el rompecabezas.</li> </ul>
<b>QUE VA APRENDER EL PARVULO:</b>	A reconocer y valorar su herencia cultural.
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Ubicar dos párvulos por cada mesa para evitar confundir las piezas.
<b>SUGERENCIAS:</b>	Empezar con una dinámica para despertar el ánimo de aprender de los párvulos.
<b>RECOMENDACIONES:</b>	Se debe utilizar la mesa únicamente para el rompecabezas. Es importante poner una música suave para levantar los ánimos de los párvulos.
<b>DURACIÓN:</b>	Depende de la habilidad y rapidez que tenga el párvulo.
<b>RESPONSABLE:</b>	Johana Jaqueline Riera Jiménez.
<b>EVALUACIÓN:</b>	Identifica cuales son las piezas que encajan en el rompecabezas.

**ROMPECABEZAS DEL DANZANTE DE PUJILÍ**



©Yallie.



## FICHA DIDÁCTICA # 4

<b>TEMA:</b>	Juego popular.
<b>NOMBRE DEL JUEGO:</b>	“Las carretillas”.
<b>OBJETIVO:</b>	Expresar movimientos con lenguaje corporal añadiendo equilibrio, dirección, velocidad, y control para lograr su coordinación motriz.
<b>FUNCIÓN:</b>	Conocimiento e integración.
<b>METODOLOGÍA:</b>	Juego
<b>DESARROLLO:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se hacen parejas y un participante debe hacer de carretilla, colocándose boca abajo sobre el suelo.</li> <li>• El otro participante hace de conductor cogiendo de las pantorrillas al que está en el suelo.</li> <li>• El participante que esta sobre el suelo apoya las manos y con agilidad empieza a caminar de manos.</li> <li>• La primera pareja que llegue a la meta es la ganadora.</li> </ul>
<b>QUE VA APRENDER EL PARVULO:</b>	A relacionarse con los demás y a coordinar sus movimientos.
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Colocamos a los demás párvulos alrededor de la cancha para hacer barras al equipo favorito.
<b>SUGERENCIAS:</b>	Empezar con una dinámica para para despertar el ánimo de aprender de los párvulos.
<b>RECOMENDACIONES:</b>	El espacio físico debe ser amplio para evitar accidentes.
<b>DURACIÓN:</b>	No hay límite de tiempo.
<b>RESPONSABLE:</b>	Johana Jaqueline Riera Jiménez.
<b>EVALUACIÓN:</b>	Tiene dominio de su equilibrio y desarrolla con más energía su velocidad.

## LAS CARRETILLAS



## FICHA DIDÁCTICA # 5

<b>TEMA:</b>	Juego popular
<b>NOMBRE DEL JUEGO:</b>	“Carrera de ponis”.
<b>OBJETIVO:</b>	Expresar movimientos con lenguaje corporal añadiendo equilibrio, dirección, velocidad, y control para lograr su coordinación motriz.
<b>FUNCIÓN:</b>	Conocimiento e integración.
<b>METODOLOGÍA:</b>	Juego
<b>DESARROLLO:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Se conversa con los párvulos como es el juego para que participen voluntariamente formamos las parejas.</li><li>• Las parejas deben elegir cual será el participante que actuara como poni quien será el jinete.</li><li>• Los participantes que van a ser los ponis deben ubicarse de rodillas en el suelo.</li><li>• El otro participante que va a ser el jinete debe colocarse sobre el poni y sujetarse con fuerza.</li><li>• A la orden de ya los jinetes y sus ponis salen hacia la meta.</li></ul>
<b>QUE VA APRENDER EL PARVULO:</b>	A socializar con los demás para que pueda disfrutar del juego.
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Con los demás párvulos gritamos haciendo barras a cada pareja.
<b>SUGERENCIAS:</b>	Se debe escuchar las opiniones de los párvulos sobre el juego.
<b>RECOMENDACIONES:</b>	Este juego es recomendable aplicarlo en un lugar plano y si es mejor donde haya césped o arena.
<b>DURACIÓN:</b>	No hay límite de tiempo.
<b>RESPONSABLE:</b>	Johana Jaqueline Riera Jimenez.
<b>EVALUACIÓN:</b>	Sabe escuchar las opiniones de su compañero y mejora su coordinación motriz.



**CARRERA DE PONIS**



## FICHA DIDÁCTICA # 6

<b>TEMA:</b>	Juego tradicional
<b>NOMBRE DEL JUEGO:</b>	“El palo encebado”.
<b>OBJETIVO:</b>	Expresar movimientos con lenguaje corporal añadiendo equilibrio, dirección, velocidad, y control para lograr su coordinación motriz.
<b>FUNCIÓN:</b>	Conocimiento e integración.
<b>METODOLOGÍA:</b>	Juego
<b>DESARROLLO:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Consiste en enterar un palo de 10 a 15 metros de altura.</li> <li>• Cubrir de manteca, aceite el palo con el fin de hacer más difícil el descenso de los participantes hacia la punta del palo donde se encuentran los premios.</li> <li>• Elegir cuales van a ser los participantes.</li> <li>• Cuando el participante llegue a la cipa del palo debe lanzar los regalos para que los demás párvulos lo cojan.</li> </ul>
<b>QUE VA APRENDER EL PARVULO:</b>	A reconocer y valorar su herencia cultural.
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Formar un círculo alrededor del palo con los párvulos.
<b>SUGERENCIAS:</b>	Este juego está apto para personas adultas ya que es muy peligroso que los niños lo hagan.
<b>RECOMENDACIONES:</b>	Este juego se lo debe realizar en un espacio físico amplio
<b>DURACIÓN:</b>	No hay límite de tiempo.
<b>RESPONSABLE:</b>	Johana Jaqueline Riera Jiménez.
<b>EVALUACIÓN:</b>	Tiene agilidad y seguridad en las cosas que hace, se concentra con facilidad.



## EL PALO ENCEBADO





## FICHA DIDÁCTICA # 7

<b>TEMA:</b>	Juego tradicional.
<b>NOMBRE DEL JUEGO:</b>	“Las ollas encantadas”.
<b>OBJETIVO:</b>	Expresar movimientos con lenguaje corporal añadiendo equilibrio, dirección, velocidad, y control para lograr su coordinación motriz.
<b>FUNCIÓN:</b>	Conocimiento e integración.
<b>METODOLOGÍA:</b>	Juego
<b>DESARROLLO:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprar ollas de barro.</li> <li>• decorar la olla de barro y llenarla de dulces, papel picado, regalos, entre otras cosas luego tapar y sujetar la olla con una piola.</li> <li>• colgarla de una sogá donde estarán expuestas para ser rotas por los participantes.</li> <li>• Vendar los ojos al participante con un pañuelo o bufanda.</li> <li>• Al participante le entregamos un palo de escoba decorado para que rompa la olla.</li> </ul>
<b>QUE VA APRENDER EL PARVULO:</b>	A divertirse y a reconocer y valorar su herencia cultural.
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Formar un círculo alrededor de la cancha y empezamos a guiarle al participante.
<b>SUGERENCIAS:</b>	No hay que colgar muy alto las ollas para que sea fácil romperlas.
<b>RECOMENDACIONES:</b>	No se debe estar cerca del participante ya que puede golpearnos con el palo.
<b>DURACIÓN:</b>	No hay límite de tiempo.
<b>RESPONSABLE:</b>	Johana Jaqueline Riera Jiménez.
<b>EVALUACIÓN:</b>	Participa con entusiasmo en las actividades grupales, respeta su turno.

## LAS OLLAS ENCANTADAS



## FICHA DIDÁCTICA # 8

<b>TEMA:</b>	Juego tradicional.
<b>NOMBRE DEL JUEGO:</b>	“La rayuela”.
<b>OBJETIVO:</b>	Reconocer las fiestas y juegos autóctonos y tradicionales de cada pueblo.
<b>FUNCIÓN:</b>	Conocimiento e integración.
<b>METODOLOGÍA:</b>	Juego
<b>DESARROLLO:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se puede jugar dividiendo en grupos para que este sea más divertido.</li> <li>• Se dibuja con tiza en el suelo una figura como un avión, un conejo o una serpiente.</li> <li>• Luego se elige un objeto que servirá de ficha para lanzarla sobre la rayuela.</li> <li>• El recuadro donde caiga la rayuela no debe ser pisado al momento de saltar si esto ocurre el participante pierde.</li> </ul>
<b>QUE VA APRENDER EL PARVULO:</b>	Coordinar sus movimientos a través de la expresión corporal.
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Alrededor de la rayuela formamos un círculo con los párvulos.
<b>SUGERENCIAS:</b>	Debemos poner una música de fondo para que los párvulos se sientan más alegres y dinámicos.
<b>RECOMENDACIONES:</b>	Premiar a los ganadores y no ganadores.
<b>DURACIÓN:</b>	No hay límite de tiempo.
<b>RESPONSABLE:</b>	Johana Jaqueline Riera Jiménez.
<b>EVALUACIÓN:</b>	Tiene coordinación motriz y se desenvuelve con seguridad al momento de saltar.



# LA RAYUELA





## FICHA DIDÁCTICA # 9

<b>TEMA:</b>	Juego tradicional
<b>NOMBRE DEL JUEGO:</b>	“Los trompos”
<b>OBJETIVO:</b>	Participar en actividades grupales para socializarse con los demás.
<b>FUNCIÓN:</b>	Conocimiento e integración.
<b>METODOLOGÍA:</b>	Juego
<b>DESARROLLO:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Enrollar el trompo con una piola y lanzarlo para hacerlo bailar.</li> <li>• En este juego el que gana es el trompo que más tiempo gire.</li> </ul>
<b>QUE VA APRENDER EL PARVULO:</b>	A reconocer y valorar su herencia cultural.
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Consistía en hacer girar al trompo y mientras giraba se debía cogerlo con las manos.
<b>SUGERENCIAS:</b>	Empezar con una dinámica para despertar el ánimo de aprender de los párvulos.
<b>RECOMENDACIONES:</b>	Se debe premiar a los ganadores
<b>DURACIÓN:</b>	No hay límite de tiempo.
<b>RESPONSABLE:</b>	Johana Jaqueline Riera Jiménez.
<b>EVALUACIÓN:</b>	Es seguro de sí mismo y aprende técnicas nuevas.

## LOS TROMPOS





## FICHA DIDÁCTICA # 10

<b>TEMA:</b>	Juego tradicional.
<b>NOMBRE DEL JUEGO:</b>	“Los ensacados”.
<b>OBJETIVO:</b>	Reconocer las fiestas y juegos autóctonos y tradicionales de cada pueblo.
<b>FUNCIÓN:</b>	Conocimiento e integración.
<b>METODOLOGÍA:</b>	Juego
<b>DESARROLLO:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Formar dos equipos de juego, el primer equipo se llamaran rojos y el segundo azules.</li><li>• A cada integrante de cada equipo se le entrega una lona o saquillo.</li><li>• Deben meter los pies en un saquillo o lona.</li><li>• A la orden de salida deben saltar hasta llegar a la meta.</li><li>• El primer equipo que termine en llegar a la meta gana.</li></ul>
<b>QUE VA APRENDER EL PARVULO:</b>	A reconocer y valoras su herencia cultural.
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Los demás párvulos hacen barras a su equipo favorito.
<b>SUGERENCIAS:</b>	Se necesita un espacio amplio y de superficie plana.
<b>RECOMENDACIONES:</b>	El pictograma debe estar fabricado en tamaño gigante.
<b>DURACIÓN:</b>	No hay límite de tiempo.
<b>RESPONSABLE:</b>	Johana Jaqueline Riera Jiménez.
<b>EVALUACIÓN:</b>	Se desenvuelve sin dificultades al momento del juego.

## LOS ENSACADOS







**COLORÍN COLORADO**

**ESTE MANUAL**

**SE HA**

**TERMINADO**

### **3.8 EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA**

Durante el tiempo de la aplicación de la propuesta la maestra y los párvulos van a tener un aprendizaje significativo que les servirá a la par para socializarse de mejor manera con todo el contexto donde se desenvuelven y con el que a menudo todos los días socializan para de esta manera lograr tener lazos de amistad con las demás personas y que a futuro no tengan miedo de involucrarse o adentrarse en la sociedad.

### 3.9 GLOSARIO

**ADENTRARSE:** Entrar en el interior de alguna cosa.

**AFECTIVO:** En psicología se usa el término afectividad para designar la susceptibilidad que el ser humano experimenta ante determinadas alteraciones que se producen en el mundo real o en su propio yo.

**AGILIDAD:** Es la habilidad de cambiar rápida y efectivamente la dirección de un movimiento ejecutado a velocidad. Para desarrollar la Agilidad es indispensable trabajar la Movilidad Articular y la Flexibilidad Corporal.

**ÁMBITO:** espacio comprendido entre varios límites determinados.

**ARMONÍA:** En general, armonía es el equilibrio de las proporciones entre las distintas partes de un todo, y su resultado siempre connota belleza.

**AUTOESTIMA:** es un conjunto de percepciones, pensamientos, evaluaciones, sentimientos y tendencias de comportamiento dirigidas hacia nosotros mismos, hacia nuestra manera de ser y de comportarnos, y hacia los rasgos de nuestro cuerpo y nuestro carácter.

**COMPLEJIDAD:** es la cualidad de lo que está compuesto de diversos elementos. En términos generales, la complejidad tiende a ser utilizada para caracterizar algo con muchas partes que forman un conjunto intrincado.

**CONTEXTO:** es un entorno físico o de situación a partir del cual se considera un hecho.

**COORDINACIÓN:** puede hablarse de distintos tipos de coordinación para referirse al trabajo conjunto de distintos órganos, como por ejemplo en la coordinación mano-ojo o la coordinación.

**COTIDIANAS:** son las actividades o algo periódico que se lo practica a diario.

**DESTREZAS:** capacidad o habilidad para realizar algún trabajo primariamente relacionado con trabajos físicos o manuales.

**DIVERSIDAD:** actitudes biológicas, físicas, sexuales en fin, que posee toda persona.

**EQUITATIVA:** se refiere a la igualdad de cosas.

**FALENCIAS:** palabra que se utiliza para determinar un error o engaño.

**FLEXIBLE:** Que cede o se acomoda fácilmente al dictamen de otro.

**HERENCIA:** es la transmisión a través del material genético contenido en el núcleo celular, de las características anatómicas, fisiológicas o de otro tipo, de un ser vivo a sus descendientes. El ser vivo resultante tendrá características de uno o de los dos padres.

**IDENTIDAD:** conjunto de valores, símbolos creencias y costumbres de una cultura

**INTERACCIÓN:** es una acción recíproca entre dos o más objetos, sustancias, personas o agentes.

**LINAJES:** es la línea de ascendencia o descendencia de una familia o clan.

**METODOLOGÍAS:** conjunto de procedimientos racionales utilizados para alcanzar una gama de objetivos que rigen en una investigación científica, una exposición doctrinal.

**MOTIVADORES:** persona hacia un determinado medio de satisfacer una necesidad, creando o aumentando con ello el impulso necesario para que ponga en obra ese medio o esa acción, o bien para que deje de hacerlo.

**PARADIGMA:** puede indicar el concepto de esquema formal de organización, y ser utilizado como sinónimo de marco teórico o conjunto de teorías.

**PICTOGRAMAS:** es un signo que representa esquemáticamente un símbolo, objeto real o figura, es el nombre con el que se denomina a los signos de los sistemas alfabéticos basados en dibujos significativos.

**PIOLA:** cuerda gruesa, delgada, larga o corta que sirve para sujetar algo.

**PLENITUD:** estado de personalidad o la cosa que alcanzó su máximo grado de desarrollo.

**PRIORIDAD:** Elemento cualitativo que determina la máxima preferencia; se utiliza en planeación o programación para señalar lo que tiene mayor importancia y que por consiguiente requiere de mayor atención.

**SAQUILLO:** es una bolsa elaborada de cabuya o hilo de plástico.

**SISTEMA ESAR:** es un sistema inédito de seis facetas. Estas facetas traducen en un cuadro síntesis las etapas del desarrollo del niño a través de las principales formas de actividades lúdicas.

**SUPERSTICIOSAS:** persona que cree en que un determinado fenómeno o situación tiene una explicación mística, mágica o simplemente asumida cultural, social o religiosamente sin ningún tipo de evidencia científica.

**TRANSCENDENTAL:** acción que se viene dando año tras año.

**TÍPICOS:** objeto, animal, comida, etc. que es representativo y propio de un lugar determinado.

### 3.10 CONCLUSIONES

- Con el trabajo investigativo teórico-práctico desarrollado se ha logrado alcanzar los objetivos propuestos consiguiendo cumplir con las suposiciones planteadas por lo que se llegó a las siguientes conclusiones:
- Mediante la Creación de La Ludoteca se puede difundir permanentemente los propósitos y objetivos de la Universidad Técnica de Cotopaxi así como ofertar con mayor seguridad la carrera de parvularia, mejorando el vínculo que existe entre la Universidad y la Sociedad.
- Con la aplicación del manual de recursos y materiales didácticos para fortalecer las tradiciones y costumbres logre plasmar y ayudar a que los párvulos construyan de mejor manera su identidad y sus conocimientos sobre su cultura.
- Según los resultados obtenidos de las encuestas y entrevistas realizadas es muy evidente que La Ludoteca va a explotar las habilidades que cada estudiante tiene en su interior y que con la motivación que esta les va a brindar ellas podrán superarse y estar seguras de lo que son y lo aprendieron.
- La Creación de esta Ludoteca resulta un medio de comunicación que trasmite mensajes a través de la utilización de cada rincón que lo conformaran y también permitirá mejorar la vinculación que la Universidad tiene con toda la sociedad Cotopaxense

### 3.11 RECOMENDACIONES

- Se recomienda a las estudiantes de la carrera de Parvularia que hagan un buen uso de esta Ludoteca, de todos los materiales y actividades que en ella se encuentran, ya que esto les va a permitir mejorar sus conocimientos, también es importante recalcar que cada objeto debe ser cuidado y conservado de mejor manera.
- Concientizar a todos los usuarios de esta Ludoteca para que ayuden a conservar de mejor manera los, materiales que en ella se encuentran y hacer un llamado a todas las personas que visiten la Ludoteca, que conozcan que es lo que la hace tan creativa e importante.
- Organizar concursos y eventos en donde participen los párvulos, adultos, y demás personas haciendo uso de cada ambiente o rincón de la Ludoteca de la Universidad Técnica de Cotopaxi.
- Palpar las necesidades que tienen algunos párvulos e instruirlos de forma dinámica para que su aprendizaje sea significativo ayudándose de todos los materiales que brinda la ludoteca.
- Compartir experiencias y vivencias nuevas que cada una de las compañeras parvularias han de tener durante sus clases de práctica en la ludoteca.



## 3.12 BIBLIOGRAFÍA

### 3.12.1 Bibliografía Citada

- ALMAGUER, VARGAS Y GARCÍA “ interculturalidad”, Sudamérica, 2007.
- BREGER Y LUCKMAN “Identidad cultural” , Buenos Aires, 1896.
- COMENIUS JAN AMOS “Didáctica Magna” 1632, Editorial Porrúa, México 2000.
- DELORS JACQUES (1992) “la educación”.
- MAFFESOLI “Ejes Transversales”, Francia, 1990.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2010): “Actualización y fortalecimiento curricular de educación básica general”, pag. 7
- RAMIREZ DE VELOZ JUDITH “**Leyendas** y Tradiciones de mi tierra” Pujilí Octubre 1994, Editorial Pedagógica Freire , pag. 20.

### 3.12.2 Bibliografía Consultada

- BARRIGA LÓPEZ FRANKLIN “la provincia de Cotopaxi” Latacunga 2009.
- COLECCIÓN ARCOIRIS DE LOS NIÑOS “Leyendas y tradiciones ecuatorianas” , Septiembre 2002 , Ministerio de Bienestar Social.
- EL COMERCIO “los ejes transversales ¿para qué sirven?” Febrero 2009 Quito- Ecuador.
- ENCICLOPEDIA DEL ESTUDIANTE “historia y geografía del Ecuador” grupo Santillana, pág. 194.
- HARRIS BRANDON “las tradiciones patrones culturales” fundador wikipedia,2008.
- NARANJO RUMAZO CESAR FRANCISCO “Pujilí a través del tiempo” Octubre 1964 ,Editorial Santo Domingo, pag. 33.
- REVISTA MUNICIPAL CONMEMORATIVA DEL PRIMER CENTENARIO DE CANTONIZACION DE PUJILI 1952.

- TUCUMBI CHCESAR FRANCISCO. “ Maravilloso Cotopaxi” Ministerio de Cultura 2008.
- ESPINOSA DE LOS MONTEROS PAULA , Mayo 1999.
- GUZMÁN FELIX . “los ejes transversales en el nuevo diseño curricular” diario opinión , Valencia 1 de julio de 1998.
- LOPEZ TOLEDO BEATRIZ “ Materiales didácticos” marzo 2010.
- MASSÓ GUIJARRO ESTER, “La identidad cultural como patrimonio inmaterial” .2006, PAGINA 89 -99.
- juegos populares y tradicionales(Carmen Cervantes Trigueros. 1998).
- NOTICIAS UNIVERSITARIAS diciembre de 2010 11 (al rescate de los juegos tradicionales )

### 3.12.3 Bibliografía Virtual

-  Eldiario.com.ec publicado el lunes, 14 Enero 2008 20:59. Viernes 6 de enero del 2012 , 10:00 pm.
- <http://ar.answers.yahoo.com/question/index?qid=20080618184748AAjCG1F>  
de enero del 2012 , 10:00 pm
- <http://es.scribd.com/doc/36997994/19/Destrezas-con-criterios-de-desempenoviernes>. 27 de enero del 2012 9:00 am.
- <http://www.arrakis.es/~cagica/garcimolina/WebGarci%20Tradiciones.htm>.  
Jueves 17 de mayo del 2012 9:00 am.
- <http://www.conevyt.org.mx/cursos/cursos/vaco/contenido/revista/vc07r.htmV>.  
jueves 17 de mayo del 2012 , 10:00 pm
- <http://www.laminasescolares.com/> miércoles 6 de junio del 2012, 1:00pm.
- <http://www.misrespuestas.com/que-es-la-identidad.html> viernes 29 de junio del 2012, 1:00pm.



ANEXOS



## ANEXO #1

### UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS

**ESPECIALIZACIÓN:** LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN PARVULARIA.

**ENCUESTA:** ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE PARVULARIA.

**OBJETIVO:** RECOPIRAR INFORMACIÓN PARA LA CREACIÓN E IMPLEMENTACIÓN DE LA LUDOTECA.

**SALUDO:** RECIBAN UN CORDIAL SALUDO DE LAS POSTULANTES PARA LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN PARVULARIA.

**INDICACIONES:** \* LEER DETENIDAMENTE Y CONTESTAR CON VERACIDAD.  
\* LA INFORMACIÓN QUE USTED PROPORCIONE SERÁ MANEJADA CON ABSOLUTA RESERVA Y SOLO CON FINES INVESTIGATIVOS

1.- ¿Cree usted que los juegos tradicionales permiten al párvulo conocer tradiciones y costumbres que hoy en la actualidad se han perdido?

Si  Tal vez  No

2.- ¿Son de gran utilidad los juegos tradicionales en el desarrollo socio afectivo de los párvulos?

Si  Tal vez  No

3.- ¿El aprendizaje visual y la tecnología es una de las mejores formas de aprendizaje y comprensión de los párvulos?

Si  Tal vez  No

4.- ¿Piensa usted que las fiestas tradicionales dejan un mensaje claro para que los párvulos pueda construir su identidad?

Mucho Poco   Nada

5.- ¿Cree usted importante que el material didáctico debe estar diseñado con creatividad para que estimule la percepción visual del niño?

Mucho Poco

6.- ¿La creatividad en el diseño de los recursos didácticos estimula la atención y comprensión de los párvulos?

Si  Tal vez  No

7.- ¿Conoce usted qué es una Ludoteca?

Si  No

8.- ¿Cree usted importante crear una Ludoteca para el desarrollo intelectual y práctico de las estudiantes y maestras de la carrera de Parvularia?

Si  No

**Marque con una x tomando en cuenta esta escala de valor.**

**-2) Nada      -1) Poco      0) No se      1) Algo      2)Mucho**

9.- ¿La implementación de una Ludoteca en la carrera de Parvularia ayudará a mejorar las actividades académicas de las estudiantes?

-2	-1	0	1	2
----	----	---	---	---

10.- ¿Cree usted que la Ludoteca mejora la experticia de las estudiantes de la Carrera de Parvularia en el cuidado de las niñas/os?

-2	-1	0	1	2
----	----	---	---	---

**GRACIAS**

## ANEXO # 2



### UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS

**ESPECIALIZACIÓN:** LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN PARVULARIA.

**ENTREVISTA:** ENTREVISTA DIRIGIDA A LA DIRECTORA DE LA UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS.

**OBJETIVO:** RECOPIRAR INFORMACIÓN PARA LA CREACIÓN E IMPLEMENTACIÓN DE LA LUDOTECA.

**SALUDO:** RECIBAN UN CORDIAL SALUDO DE LAS POSTULANTES PARA LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN PARVULARIA.

**INDICACIONES:** \* LA INFORMACIÓN QUE USTED PROPORCIONE SERÁ MANEJADA CON ABSOLUTA RESERVA Y SOLO CON FINES INVESTIGATIVOS

## ENTREVISTA

1.- ¿Conoce usted qué es una Ludoteca?

2.- ¿Cree usted importante crear una Ludoteca para el desarrollo intelectual y práctico de las estudiantes y maestras de la carrera de Parvularia?

3.- ¿La implementación de una Ludoteca en la carrera de Parvularia ayudará a mejorar las actividades académicas de las estudiantes?

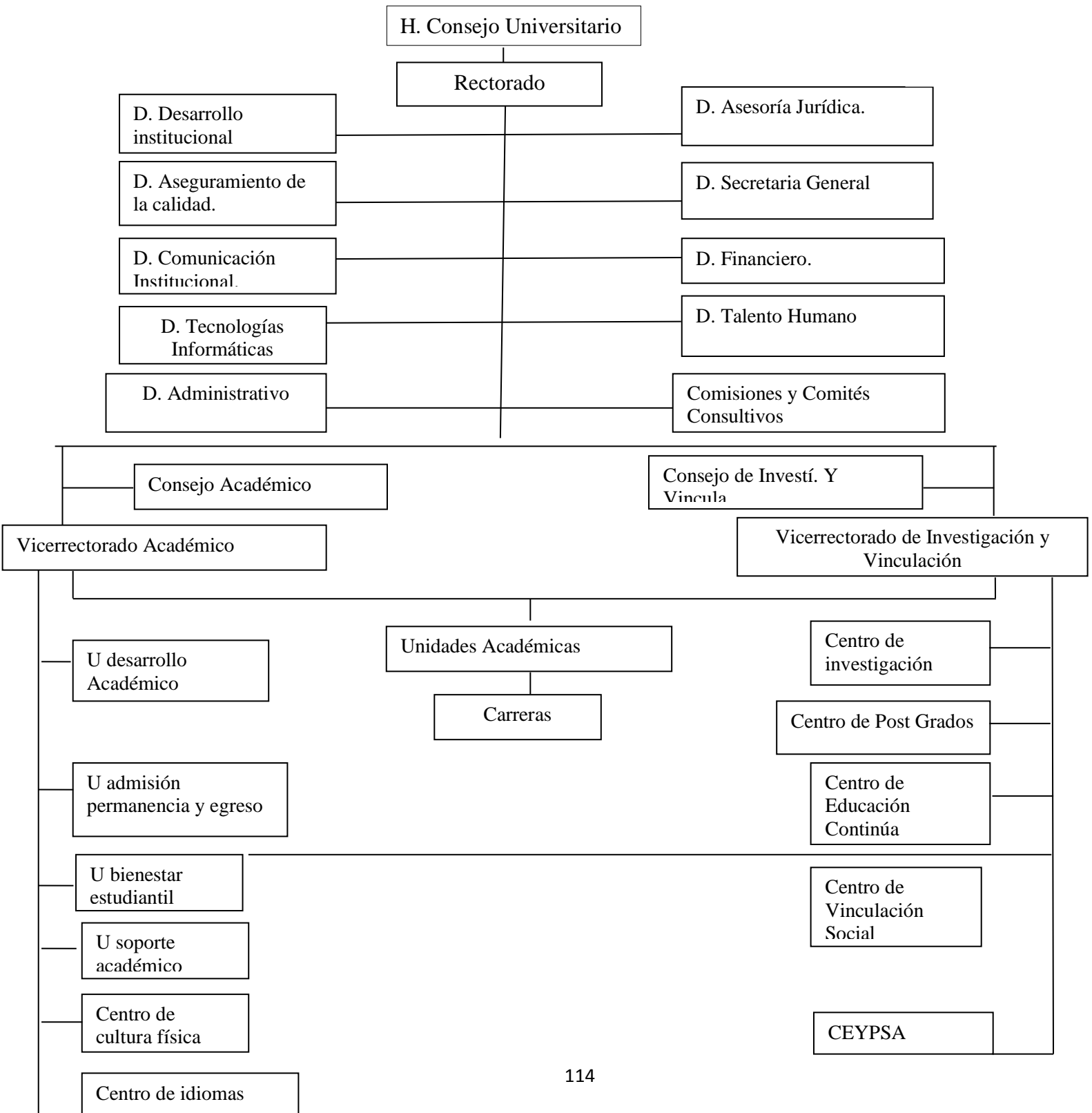


4.- ¿Cree usted que la Ludoteca mejora la experticia de las estudiantes de la Carrera de Parvularia en el cuidado de las niñas/os?

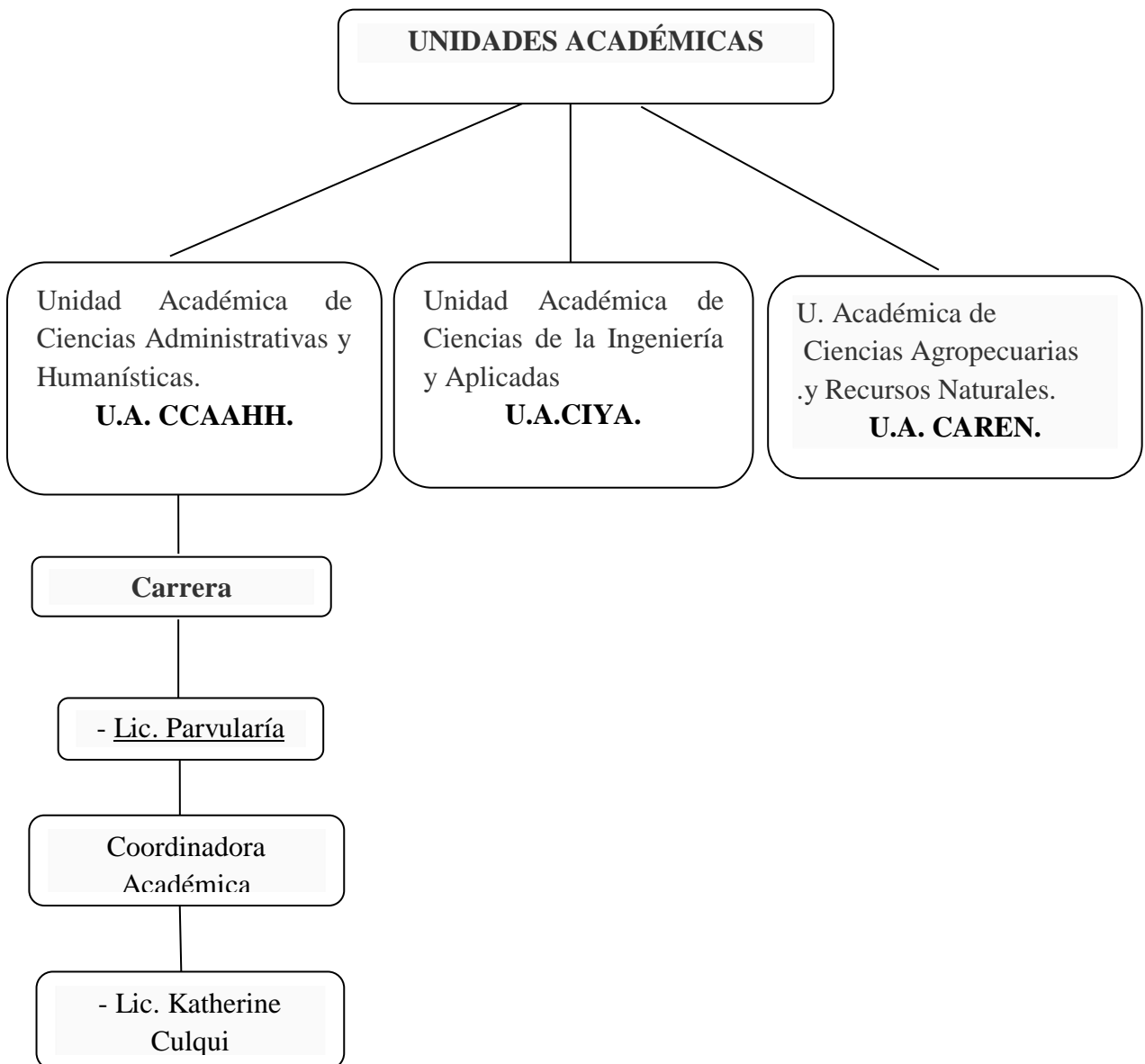
**ANEXO # 3**



## CARACTERIZACIÓN ADMINISTRATIVA Y ORGANIGRAMA DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI.



## ANEXO #5



**ANEXO #6**  
**LA LUDOTECA**



**ANEXO #7**



**ANEXO #8**

**COSTUMBRES Y TRADICIONES “EL MONIGOTE DE A  
VIEJO”**

