

Urkund Analysis Result

Analysed Document: TESINA - Gladys y Vera 2.docx (D42501281)
Submitted: 10/13/2018 12:30:00 AM
Submitted By: gtovara@unemi.edu.ec
Significance: 0 %

Sources included in the report:

Instances where selected sources appear:

0

CAPÍTULO 1

PROBLEMA DE

INVESTIGACIÓN

TEMA Elaboración de juego didáctico visual para la reivindicación de la identidad cultural Milagro-Quevedo en la ciudad de Milagro.

1.1.

Planteamiento del Problema Actualmente se vive una era en la que el mundo se encuentra con un alto índice tecnológico y existe una falta de interés por la investigación, apatía a la lectura, un rápido crecimiento a las necesidades propias, sin preocuparse por las raíces culturales e identidad propia en cuanto a la sociedad. Todo esto refleja una crisis total de la falta de identidad cultural causando un vacío de aprendizaje en la mentalidad de cada niño en su etapa escolar. Lastimosamente en algunos países, incluido el Ecuador, la falta de enseñanza sobre las raíces culturales en la sociedad actual, es escasa, dándole poca importancia a la riqueza cultural, incumpliendo con las normas establecidas según la Constitución de la República del Ecuador, dando como resultado la falta de conocimiento sobre cultura. El éxito de todo proyecto radica en que las personas involucradas demuestren interés en el aprendizaje sobre el tema. Por ello es muy importante que la ciudadanía conozca sobre las raíces culturales ya que esto ayudaría a despejar dudas sobre quiénes son y de donde provienen y de esta manera puedan ser una generación no tecnológica sino más bien una generación rica interculturalmente. Expuesto el planteamiento del problema se puede deducir las consecuencias futuras, y que

si los adultos no son capaces de dar a conocer información acerca de la cultura, con patrones positivos y valorativos de la identidad cultural, no se puede esperar que los niños muestren interés por conocer y aprender sobre la identidad cultural que los caracteriza; cabe mencionar que los adultos son un ejemplo a seguir para los niños y que las acciones tienen mayor peso que las palabras. La familia es el pilar fundamental en la enseñanza de un niño; Es el hogar donde se inculcan valores. Se puede intervenir en la vida de una criatura e inculcar buenas o malas enseñanzas mediante el ejemplo y la enseñanza de amor a la patria y la cultura que los identifica. Sin embargo debido a la débil economía en la que vive el Ecuador, no se le da mucha importancia a la identidad cultura a los patrimonios culturales, a las historias de cada pueblo, a los antecedentes, dejando en abandono la enseñanza de lo antes mencionado, lo cual es de mucha importancia para los niños que actualmente no son formados con identidad cultural, al aprendizaje, a la formación con calidad brindada en casa y en las instituciones educativas. Pero el caos de la sociedad en la cual se vive, enseña que se debe tener enseñanzas actuales, y que la historia no tiene importancia en los tiempos actuales; es realmente absurdo que los niños crezcan con esa mentalidad, aprender historia es bueno, tan bueno que si se lee se tiene la capacidad de no volver a cometer los mismos errores que se cometieron en el pasado y de esta manera tener la oportunidad de poseer una sociedad, un pueblo, una ciudad y un país

diferente que tenga amor por lo propio. Enrique Florescano historiador mexicano, menciona que: “La enseñanza de la historia es indispensable para el conocimiento del ser humano viviendo en la sociedad”
CITATION ENFL99 \l 12298

(FLORESCANO, 1999). Esto implica que es necesario aprender historia, si se da un salto desde los tiempos remotos hasta los días actuales; el pasado fue el modelo para el presente y el futuro, en cierta manera el conocimiento del pasado es la clave del futuro, esto significa que lo viejo trae consigo sabiduría no solo en términos de una larga experiencia acumulada, si no la historia plasmada de como las cosas fueron hechas y por lo tanto, que esto lleve a reflexionar de cómo se debería hacer las cosas ahora para no cometer los mismos errores. Por otra parte, el conocimiento histórico promueve el desarrollo de los individuos, las familias, los grupos o las naciones; conduce a percibir la singularidad de esos grupos, se puede notar que

sus rasgos propios y los lazos de identidad los unen con el pasado cultura. El conocimiento histórico enseña que desde los tiempos más remotos los seres humanos se organizaron en grupos, tribus, pueblos y naciones dotados de un profundo sentimiento de solidaridad e identidad. Al mismo tiempo que el conocimiento histórico destaca la naturaleza social de los seres humanos. Por las razones anteriormente mencionadas se puede afirmar que el conocimiento histórico es indispensable para preparar a los niños y jóvenes a vivir en sociedad, debido a que proporciona un conocimiento global del desarrollo de los seres humanos y del mundo que los rodea. El conocimiento histórico es ante todo, conocimiento del ser humano viviendo en sociedad. Si las nuevas generaciones están obligadas a conocer el presente, es conveniente que se lo haga a partir del pasado que ha construido ese presente. Es necesario que cada generación sepa actuar en el presente fundado en el conocimiento que le proporciona el análisis de la experiencia pasada. Tomando en consideración todo lo mencionado en las líneas anteriores, se puede observar claramente que la enseñanza de la historia en el ser humano es indispensable para el conocimiento porque el pasado fue el modelo para el presente y el futuro de la sociedad actual.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA ¿Cómo el juego didáctico visual para la reivindicación de la cultura Milagro-Quevedo contribuye a los niños de la institución de educación básica “Jerusalén”?

1.3.

OBJETIVOS

1.3.1. Objetivo General

Crear un juego didáctico visual para la reivindicación de la cultura Milagro- Quevedo a los niños de la Unidad Educativa Jerusalén, para el aprendizaje e interés sobre las raíces culturales y la identidad cultural.

1.3.2. Objetivo Específico • Analizar cuáles son los materiales didácticos visuales que utilizan los docentes para desarrollar el aprendizaje de los estudiantes.

- Determinar los recursos didácticos visuales que prefieren los padres y docentes para el aprendizaje de la historia y la identidad cultural.
- Incluir un juego didáctico visual para la reivindicación y aprendizaje de la identidad cultural Milagro – Quevedo.

1.4. JUSTIFICACIÓN

Justificación de la Investigación

El presente proyecto se justifica debido a que se vive en una sociedad donde la historia y los antecedentes de la cultura no tienen mucha importancia generando en los niños a seguir sus estudios con un vacío intelectual sobre sus raíces culturales, existe la necesidad de implementar nuevas estrategias creativas para poder incentivar a la sociedad a que las raíces patrimoniales y la cultura son importantes para toda persona en especial los niños que son el mejor futuro de toda nación. La historia no es solo leer un libro y saber que existen diferentes tipos de culturas si no

que el conocimiento puede cambiar toda una sociedad de un país; y son el conocimiento, los valores, la identidad cultural, los que rigen un comportamiento de nacionalidad propio en cada ser humano y que esto tendrá resultados positivos en la sociedad

CITATION Hob97 \p 28 \l 12298 (Hobsbawm, 1997, pág. 28).

Se cuenta con el apoyo de la Universidad Estatal de Milagro y su Facultad de Ciencias Sociales, carrera de Diseño Gráfico y Publicidad, permitiendo realizar el trabajo de investigación y así lograr los objetivos planteados; como impulsadoras del proyecto se dispone de los recursos básicos necesarios para ponerlo en ejecución, como recursos: económicos, materiales, personales

y

tiempo, ya que se proporciona todo tipo de material a usarse. Las razones que motivó a realizar este proyecto es lo observado en la mencionada Unidad Educativa. Existe falta de conocimientos sobre la identidad cultural; por ello es importante enseñar a los niños sobre la identidad cultural; para tal efecto es mejor con material didáctico visual para poder captar la atención. Los juegos didácticos son un buen material de recreación, son un medio para poder desarrollar capacidades mediante la participación activa y efectiva de los niños, y de esa forma el aprendizaje creativo se convertirá en una experiencia feliz para los niños.

CAPÍTULO 2

MARCO TEÓRICO

CONCEPTUAL

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN 2.1.1. Identidad Cultural En

Perú en el año 2013 el Doctor en Filosofía José Virgilio Mendo realizó un estudio sobre Identidad Cultural al observar un bajo contenido cultural en la educación de su país, en su estudio se refiere a la Identidad Cultural y Escuela en Escancia Colonial en el cual menciona que:

CITATION Vir13 \l 3082 (Virgilio, 2013) La educación, a lo largo de la historia del Perú republicano, ha servido para impedir la forja de la identidad cultural y la construcción de la nación peruana. Esta aseveración va en contra de la creencia generalizada de que la educación implica, por sí misma, un perfeccionamiento continuo, de tal modo que a dosis crecientes de más educación se obtendría indefectiblemente una sociedad con mayor desarrollo, más democrática y con mayor integración social. Sin embargo, nada de esto último es verdad. Mariátegui hace ya más de 75 años caracterizó la educación republicana como “colonial y colonizadora”, carente de un “espíritu nacional”. Colonial porque estableció una distinción entre colonizadores y colonizados, y colonizadora porque es hasta ahora una educación que viene de afuera y se impone a otra realidad, distinta de la de su origen. Por ello, se puede concluir entonces que la educación republicana tuvo y tiene hasta el presente un carácter antinacional. Desde la independencia primero y durante todo el desarrollo de la República Aristocrática, la escuela oficial continuó perpetuando los intereses y los privilegios de los herederos de los aristócratas, terratenientes y encomenderos de la colonia (Mariátegui, op.cit.) La educación en la República fue siempre una educación blanca, europea y occidental, escandalosamente de espaldas a la realidad andino-amazónica y que, al desarrollarse como trasplante en un medio distinto y como símbolo y aspecto de la dominación española, se constituyó en punta de lanza para desvalorizar destruir las culturas nacionales, la andina y amazónica en particular.

Analizando dicho estudio se puede deducir que el problema sobre la falta de enseñanza de la identidad cultural es evidente en Perú, debido al desarrollo tecnológico, y nuevas formas y contenido de la maya curricular, aun en la actualidad presenta un carácter antinacional, por lo que sustenta y justifica el desarrollo de la presente investigación, debido a la importancia del aprendizaje de la identidad cultural en la niñez para que de esta manera incentive a recuperar las raíces.

2.1.2.

Promoviendo la Identidad Cultural En Perú en el año 2012 el Consultor REDEM Percy Carlos Morante Gamarra realizó un estudio promoviendo la identidad cultural desde el jardín de infantes al observar un interés por conocer expresiones y manifestaciones culturales propias de su región y país en el cual menciona que:

CITATION Mor12 \l 3082 (Percy, 2012) Con frecuencia se observaba que un número considerable de Instituciones educativas del país, habían relegado a un segundo plano el estudio y práctica de los temas relacionados con la identidad y el fortalecimiento de nuestra conciencia nacional, priorizando la incorporación de contenidos que muchas veces respondían a realidades ajenas muy diversas y opuestas a la

nuestra. Fenómenos como la globalización y la revolución tecnológica, que en una concepción sesgada podrían entenderse como factores limitantes para el rescate y conservación de los valores y manifestaciones auténticas de una región o país, han sido favorablemente asimilados por maestros y maestras. Se han convertido en medios que facilitan y optimizan la promoción, difusión masiva y efectiva de todo el conjunto de saberes, costumbres, tradiciones y expresiones artísticas que acercan a nuestros niños y niñas al entorno cultural del cual son parte; sin embargo les es ajeno y extraño, como consecuencia de la indiferencia con que siempre en las instituciones educativas se ha abordado el problema de la falta de identidad y compromiso de la población con su región y país. La escuela de hoy, en nuestro país, está comprendiendo y reconociendo la urgente necesidad de formar ciudadanos capaces valorar y reconocer su diversidad cultural y de responder de manera eficiente y eficaz a los grandes retos que cada día surgen, como consecuencia del mismo progreso y avance del hombre en todos los campos y ramas del saber universal. Asimismo existe la convicción de asumir que uno de los pilares que se debe fortalecer en el seno de una comunidad, es la auto identificación y aceptación de sus orígenes que les permita asimilar todas las tendencias que el mundo de hoy impone; sin el temor ni las sombras de sentirse avasallado, alienado y dependiente; por lo contrario valerse de ellas para que nuestros estudiantes conozcan y disfruten al vivenciar ese vasto saber que nace del pueblo y se transmite de generación en generación. Analizando

dicho estudio se puede evidenciar que el aumento de los recursos tecnológicos en Perú, han disminuido notablemente el contenido de la identidad cultural en la maya curricular de los niños del jardín, tomando así medidas urgentes y necesarias para rescatar de manera rápida la identidad cultural, y que la niñez de ese país crezca conociendo y amando las raíces culturales que les corresponden, para de esa manera se cree o exista un pueblo con conocimiento y riqueza cultural

y se pueda transmitir de generación en generación.

2.1.3. Cómo Incide la Educación Cultural en los Niños Un estudio similar realizado en Ecuador realizado por María del Rosario Barragán y Fanny Guanolema refiere en su trabajo investigativo que:

CITATION Mar12 \l 3082 (Guanolema, 2012) El presente trabajo tiene como fin, determinar cómo la educación Intercultural Bilingüe (EIB) incide en la revitalización de la identidad cultural de los niños y niñas del Centro Educativo Comunitario "Santiago de Quito" de la comunidad de Pardo Troje, parroquia Santiago de Quito, cantón Colta, provincia de

Chimborazo. La EIB busca desarrollar una educación que esté en función de la realidad sociocultural de la población indígena. Es urgente establecer la atención educativa a los pueblos indígenas que, por mantener características sociales, culturales particulares, requieren políticas y estrategias acordes con su cultura para lograr una educación en la que se recupere y fortalezca la riqueza cultural que los diferentes pueblos han logrado generar y mantener a través de su historia. Este modelo de educación es una invitación a la Paz, es el camino a la convivencia.

Se puede observar que la Educación Intercultural Bilingüe busca de manera urgente incluir o establecer programas que enseñen a mantener vigente la identidad cultural de los pueblos indígenas, como un modelo de educación, para el resto del país, en torno al tema mencionado, se puede deducir la importancia o el impacto que genera, el conservar las raíces culturales de cada pueblo o nación.

Según la Organización Mundial de la Salud CITATION Org15 \I 3082 (Salud, 2015) “Los niños han de poder alcanzar un crecimiento físico y un desarrollo psicológico óptimos. Para el futuro de las sociedades humanas es fundamental que los niños puedan alcanzar un crecimiento físico y un desarrollo psicológico óptimo”.

2.2.

ANTECEDENTES HISTÓRICOS 2.2.1.

Cultura Milagro – Quevedo CITATION Efr15 \I 3082 (Pino, 2015) Esta importante cultura, ocupó -entre los años 500 y 1.500 D.C., aproximadamente-

la zona comprendida entre las estribaciones occidentales de la cordillera de los Andes y las colinas de la costa,

constituyendo, con los Atacames, Jama Il y Manteño-Huancavilca, las últimas culturas en la costa ecuatoriana antes de la llegada de los primeros españoles en 1526, con quienes se iniciará el período de conquista y colonización. Milagro-Quevedo constituye una de las culturas precolombinas que mayores territorios ocupó, pues su expansión comprendió todo el gigantesco

sistema fluvial del Guayas incluyendo sus dos grandes ríos Daule y Babahoyo y todos sus afluentes.

Definidos étnicamente como Chonos, sus miembros fueron consumados orfebres que trabajaron delicadamente

el oro y la plata, y llevaban para su adorno personal hasta doce aretes, seis en cada oreja, no sólo en el lóbulo sino alrededor del pabellón. Uno de los rasgos que caracterizaron a esta cultura - quizás el más destacado- fue la existencia de gran número de Tolas en casi todo el territorio que ocupó. “

A menudo estas Tolas se encuentran en grupos, pero las hay también aisladas. Los tamaños son variables, así como sus formas. Las más pequeñas suelen medir unos 10 metros de diámetro por apenas sólo dos de

altura, mientras que las más grandes pueden tener dimensiones impresionantes: más de 100 metros de longitud por unos 30 de anchura y sobrepasando los 10 de altura” (

El Período de Integración.- O. Holm y H. Crespo; Historia del Ecuador, Salvat, tomo II, p. 4).

Muy importantes deben haber sido las relaciones tanto comerciales como culturales de

Milagro-Quevedo y algunas de las culturas coetáneas tanto en la costa como en la sierra

(según el arqueólogo Javier Veliz están emparentados con los Puruhaes); vestigios de tumbas Milagro-Quevedo se han localizado en territorios Manteño-Guancavilca, objetos cerámicos de la región andina han sido encontrados en tumbas de la zona de Quevedo. La enorme fertilidad de la cuenca del Guayas y el hallazgo de verdaderas obras de ingeniería conformadas por enormes camellones o bancos artificiales que formaban campos levadizos para el cultivo en zonas anegadizas y zanjas circundantes de las que se extraían los abonos que dejaban las inundaciones, permite aseverar que, aun cuando los camellones comenzaron a construirse desde los tiempos de Chorrera, no fue sino la cultura Milagro-Quevedo la que

se distinguió de todas las demás del período precolombino, por conseguir los mejores logros tecnológicos en el campo agrícola.

En cuanto a su cerámica, aunque es bastante estereotipada y por lo general monocroma, presenta características muy particulares. La gama de sus formas abarca platos de fondo plano, ollas con trípode, vasijas grandes y pequeñas, cuencos y compoteras, etc., es decir, una cerámica utilitaria en la que lo funcional adquiere relevancia sobre lo artístico y estético. La decoración se reduce por lo general a una franja alrededor del borde de los recipientes que consiste en diseños incisos. Cántaros y ollas presentan con frecuencia una superficie de engobe rojo. Manchas negras de combustión que se han observado en ollas trípodes con patas dobles y trenzadas, señalan su clara utilización como recipientes para cocinar alimentos. En la zona comprendida entre Balzar y Quevedo se han encontrado y se siguen sacando muestras de una cerámica más elaborada desde el punto de vista artístico. Otto Von Buchwald, uno de los primeros investigadores, denominó a estos interesantes objetos cerámicos como “Cocinas de Brujo”; nombre muy sugerente por la decoración que presentan las paredes de estos recipientes, conformadas por culebras, ranas, rostros humanos, aves; y elementos visuales o iconos que seguramente constituyeron una simbología en los ritos de sacerdotes, shamanes y brujos. A pesar de ello, su cerámica no se destaca en el período de Desarrollo Regional frente a las calidades conseguidas por las culturas pertenecientes a etapas anteriores. Pusieron mucho empeño en la producción de bellos objetos destinados a destacar su adorno personal, implementado una importante tradición artesanal basada en un arte muy rico en la utilización de recursos que van desde los superficiales como el mismo vestido y la pintura corporal; hasta el uso de accesorios como collares, aretes, narigueras, pectorales, brazaletes, y otros en los que interviene el mismo cuerpo, como las perforaciones, incrustaciones, deformaciones, líneas causadas por cortaduras, etc. Hoy conocemos que los miembros de esta cultura llevaban hasta seis aretes en cada oreja. La función del adorno no solamente estuvo destinada a resaltar la belleza corporal, sino -además- a conseguir una posición o status social y económico dentro del grupo. A pesar de ello, es necesario considerar que en las sociedades amerindias el

embellecimiento del cuerpo fue también la acentuación de los valores mágico-rituales o religiosos. El cobre también fue tratado para elaborar muchos objetos de carácter utilitario como instrumentos musicales, hachas y cinceles. Es importante señalar que las hachas no necesariamente fueron destinadas a la guerra, sino que quizás su mayor función fue para trabajos artesanales y como herramienta agrícola. Se han encontrado hachas muy grandes, de un elevado peso que se consideran como símbolo de estatus económico y como una forma de guardar el metal que era difícil consecución ya que el mismo se obtenía en otras regiones como Esmeraldas o en la zona austral andina. Finalmente, pequeñas hachas elaboradas en laminillas de cobre fueron profundamente estudiadas por el destacado arqueólogo danés Olaf Holm, quien las consideró como posibles monedas utilizadas para transacciones limitadas.

2.2.2.

El medio ambiente CITATION Est76 \p 213 \l 12298 (Estrada, 1976, pág. 213) Era una zona generalmente plana y pantanosa cubierta de agua varios meses al año por la inundación de innumerables ríos. La agricultura se la puede practicar solo cuando las aguas se retiran dejando un terreno sumamente rico en sedimentos húmíferos.

2.2.3. Las Urnas o Sepulcros CITATION UNE12 \l 3082 (UNEMI, CULTURA

UNEMI, 2012)

Las urnas eran vasijas construidas en barro por los hombres de Milagro-Quevedo, las utilizaban

para darles usos funerarios y para el almacenaje de sus productos (como el maíz, el fréjol, el agua, etc.). En lo que respecta al uso funerario, las vasijas contenían en su interior varios esqueletos, la mayor parte de ellos eran huesos incompletos; esto se explica probablemente porque la persona no fue sepultada seguidamente después de su muerte, sino que se dejó su cadáver al aire libre hasta descomponerse por completo, para luego proceder a su enterramiento almacenando los restos en una vasija.

2.2.4.

Sepulcros de Chimenea

CITATION VIER12 \l 3082 (UNEMI, CULTURA UNEMI , 2012) Estas

eran urnas gruesas y de grandes tamaños, se las realizaban con una forma desenfocada; es decir su base era cóncava, se componían de dos o tres vasijas, una encima de otra hasta formar una especie de tubo, por ello se las conocía con el nombre de sepulcros de chimenea; en ellas se colocaban los restos de las personas en posición fetal, mientras que en las otras vasijas se ponían objetos íntimos y estimados por el difunto, incluso a sus mujeres más queridas. La costumbre de levantar montículos y enterrar a sus muertos a grandes metros de profundidad formaba parte de los ritos fúnebres propios de esta cultura, esto fue una adaptación a las

condiciones climáticas para enfrentar las inundaciones periódicas y así preservar adecuadamente los preciados restos de sus antepasados.

2.2.5

Tamaños CITATION VIER12 \I 3082 (UNEMI,

CULTURA

UNEMI , 2012) “El tamaño que alcanzaban las urnas llegaba hasta los 4 o 5 metros de altura, pues de esta manera distinguían la importancia y el poder económico del sujeto sepultado”. 2.2.6. Hallazgos CITATION VIER12 \I 3082 (UNEMI,

CULTURA

UNEMI , 2012) En

la ciudad de Milagro se realizaron excavaciones en una Tola de la antigua hacienda “Rosa María”, propiedad que por muchos años fue del Ingenio Azucarero Valdez, en donde se hallaron elementos como: vasijas, figurillas de barro y tinajas. Se conoce que las tinajas fueron usadas para las sepulturas de sus muertos, colocándolos en cuclillas y en la misma posición en lo que se hacían en las urnas de chimenea.

2.3.

FUENTES TEORICAS 2.3.1. REFERENCIAS CONCEPTUALES 2.3.1.1.

Juegos Didácticos en el Proceso de Aprendizaje de los Niños CITATION Bel12 \I 12298

(Belisario, 2012) El juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del educativo pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas. El juego que posee un objetivo educativo, se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de los contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad.

El uso de esta estrategia persigue una cantidad de objetivos que están dirigidos hacia la ejercitación de habilidades en determinada área. Es por ello que es importante conocer las destrezas que se pueden desarrollar a través del juego, en cada una de las áreas de desarrollo del educando como: la físico-biológica; socio-emocional, cognitivo-verbal y la dimensión académica. Así como también es de suma importancia

conocer las características que debe tener un juego para que sea didáctico y manejar su clasificación para saber cuál utilizar y cuál sería el más adecuado para un determinado grupo de educandos.

Una vez conocida la naturaleza del juego y sus elementos es donde el docente se pregunta cómo elaborar un juego, con qué objetivo crearlo y cuáles son los pasos para realizarlo, es allí cuando comienza a preguntarse cuáles son los materiales más adecuados para su realización y comienzan sus interrogantes. El propósito de generar estas inquietudes gira en torno a la importancia que conlleva utilizar dicha estrategia dentro del aula y que de alguna manera sencilla se puede crear sin la necesidad de manejar el tema a profundidad, además de que a partir de algunas soluciones prácticas se puede realizar esta tarea de forma agradable y cómoda tanto para el docente como para los alumnos.

2.3.1.2. Juegos Como Actividades Lúdicas CITATION Gon17 \I 12298 (González, 2017) El juego es una actividad intrínseca del ser humano. Su práctica involucra cualquier nivel social y a través de él se puede formar la personalidad del niño. En primer lugar, por ser una práctica espontánea, relajada, entre personas con los mismos intereses, casi siempre, es idónea para aprender por medio de ella. Kathy Hirsh-Pasek, profesora del Departamento de Psicología de la Universidad de Temple, Estados Unidos, asegura que el juego a temprana edad es un elemento relevante para el desarrollo cognitivo, ya que según evidencias científicas, cuando se combinan algunas estrategias con el juego como protagonista se acelera el aprendizaje en los niños.

CITATION Men01 \I 12298 (Meneses, 2001)El estudio de la naturaleza humana y sus diferentes conductas, a través de muchos años ha involucrado una serie de pensadores, enfocados principalmente a explicar el juego y su influencia en el ser humano. Para Torbert y Schnieder (1986) el juego es “la llave que abre muchas puertas”. Erickson y Piaget manifiestan que el juego es “un agitado proceso de la vida del niño”; y White lo resumió como “una diversión, pero también como un serio negocio. Durante esas horas el niño estructura firmemente su aptitud en las relaciones con el ambiente”. Todos tratan de resumir conductas del juego y el ser humano y viceversa. Díaz (1993) resume varias de ellas y las agrupa en lo que llama dos vertientes: Primero ¿Por qué el niño juega?, llamada teoría eficiente o causal y Segundo ¿Para qué juega el niño?, llamada teoría de causa final o teleológica. En la primera se encuentran las teorías del descanso y distracción, energía superflua, el atavismo o recapitulación y la catártica. En las teorías de causa final están: la del ejercicio preparatorio o la de la práctica del instinto, de la derivación por ficción y la psicoanalítica. Los educadores físicos, maestros y maestras, al iniciar las sesiones de juegos, deben basarse en teorías pedagógicas que les permitan adecuar las actividades y hacer un buen uso de la actividad natural del niño.

Se ha asimilado que saber de historia e identidad cultural va a ser bueno para la generación actual, ya que esto ayudará a evitar muchos errores que se cometieron en el pasado, aprendiendo de una manera dinámica y divertida, en compañía de nuestros compañeros y docentes.

2.4.

BASES LEGALES

Para sustentar lo dicho en líneas anteriores reforzaremos con el Art.377, sección quinta, "Título VII" REGIMEN DEL BUEN VIVIR de la constitución de la República del Ecuador el cual menciona que:

CITATION ASA13 \l 12298 (CONSTITUYENTE, 2013)

El sistema nacional de cultura tiene como finalidad fortalecer la identidad nacional, proteger promover la diversidad de las expresiones culturales; incentivar la libre creación artística y la producción, difusión, distribución y disfrute de bienes y servicios culturales; y salvaguardar la memoria social y el patrimonio cultural. Se garantiza el ejercicio pleno de los derechos culturales.

Conociendo estos antecedentes, se puede deducir que son las instituciones educativas las obligadas a formar los valores culturales y sociales a los niños de nuestra sociedad.

2.5.

MARCO CONCEPTUAL Historia: Narración y exposición de los acontecimientos pasados y dignos de memoria, sean públicos o privados Cultura: Conjunto de modos de vida y costumbres, conocimientos y grado de desarrollo artístico, científico, industrial, en una época, grupo social, etc.

Cultura Milagro-Quevedo: CITATION Efr15 \l 3082 (Pino, 2015) Esta importante cultura, ocupó entre los años 500 y 1.500 d.C., aproximadamente-

la zona comprendida entre las estribaciones occidentales de la cordillera de los Andes y las colinas de la costa, constituyendo, con los Atacames, Jama II y Manteño-Huancavilca.

Sociedad: Conjunto de personas, pueblos o naciones que conviven bajo normas comunes. Identidad cultural: Conjunto de caracteres sociales, culturales, religiosos, etc. que diferencian una colectividad de otra. Juegos didácticos visuales: Estrategias metodológicas utilizadas por el docente para impartir su clase de manera dinámica. Sabías que?:

Palabra tiene un efecto de inquietud en un niño ya que el niño por naturaleza propia es curioso.

Institución: Lugar establecido para la educación intelectual del ser humano. Docentes:

Individuo que se encarga de impartir conocimiento intelectual a niños, jóvenes o adultos. Estudiantes: Individuo que asiste a una institución para tener conocimiento intelectual.

CAPÍTULO 3

METODOLOGÍA

La metodología del trabajo investigativo explicará de forma detallada el proceso metodológico a utilizar para esta propuesta. Este trabajo investigativo es de carácter cualitativo-no experimental y su enfoque está basado en los antecedentes investigativos al tema establecido.

3.1. Tipos de Investigación 3.1.1. Investigación cualitativa

“Utiliza la recolección de datos sin medición numérica para descubrir o afirmar preguntas de investigación en el proceso de interpretación. Datos cualitativos son descripciones detalladas de situaciones, eventos, personas, interacciones, conductas observadas y sus manifestaciones” CITATION Stu16 \l 12298 (StuDocu, 2016).

La investigación tiene un alcance cualitativo sobre el conocimiento de la identidad cultural en los niños de la Unidad Educativa Jerusalén, tales como: la falta de conocimiento de la cultura Milagro – Quevedo, el poco contenido Histórico al momento de impartir las enseñanzas, la falta de conocimiento cultural en los padres de familia, entre otros.

3.1.2.

Investigación no experimental. CITATION Ecu181 \l 12298 (EcuRed, 2018) Se basa fundamentalmente en la observación de fenómenos tal y como se dan en su contexto natural para analizarlos con posterioridad. En este tipo de investigación no hay condiciones ni estímulos a los cuales se expongan los sujetos del estudio. Los sujetos son observados en su ambiente natural.

Para la elaboración de la presente, se planteó utilizar el método no experimental ya que la población de estudio se muestra en forma natural, no manipulando intencionalmente las variables independientes, pudiendo así detectar la situación conflicto. Se elaborará los instrumentos tales como: entrevista sobre el conocimiento existente en los niños de la Unidad Educativa “Jerusalén” sobre la Cultura Milagro – Quevedo; esta información ayudará a determinar la situación real del problema y por ende formular un juego didáctico visual, el mismo que contiene toda la información necesaria de la cultura Milagro – Quevedo.

3.2.

Técnica para la Investigación 3.2.1. Revisión

Será utilizado el método Inductivo para interpretación de resultados del trabajo de investigación. Se efectuará una entrevista y por medio de los datos obtenidos en la misma se realizará el informe correspondiente.

El método Deductivo será utilizado para realizar los conceptos de hechos observables directa e indirectamente en la investigación. Se basará en la aplicación, comprensión y demostración de la

interrelación de las variables de los componentes de la investigación. Para la elaboración del presente trabajo investigativo se encuentra fundamentado en las siguientes técnicas:

3.2.2. Observación.- Mediante esta técnica de investigación estructurada se podrá analizar y buscar pruebas acerca de las causas y consecuencias del objeto de estudio.

3.2.3. Entrevista.- Permitirá obtener datos reales del problema mediante una conversación libre e informal con los niños de la Unidad Educativa Jerusalén de la ciudad de Milagro. CAPÍTULO 4

DESARROLLO

DEL

TEMÁTICO

En el siguiente trabajo de investigación se ha considerado desarrollar un material didáctico para niños escolares y de esa manera facilitar la enseñanza de los mismo aparte de producir y diseñar este material didáctico con fundamentos pedagógicos de aprendizaje de las cultura Milagro – Quevedo. Pasos:

Fase I: Diseño del Material Didáctico Las características de un juego didáctico son: atractivo visualmente para los niños con el objetivo de fortalecer sus bases intelectuales; esta idea está planteada para los estudiantes de la unidad educativa “Jerusalén” ubicada en nuestra ciudad de Milagro.

El juego didáctico visual está formado por un solo escenario, que era recurrentes en aquella época como: las montañas y los ríos; en el transcurso del camino se van a presentar obstáculos en los cuales los niños deben responder preguntas y también debe leer datos curiosos sobre la cultura a tratar para que ellos puedan avanzar en el juego. Fase II: Elaboración del Contenido Escenario del Juego Didáctico Visual, “Sabías que?” El juego contiene un solo escenario que está formado por montañas y ríos, pero a medida que avanza va a ir conociendo los lugares de donde a donde los personajes de aquella época viajaban y de esta manera hacían intercambios de sus trabajos u obras elaborados por ellos mismo; la idea de este escenario es que los niños puedan aprender datos curiosos de sus raíces culturales y que de esta manera ellos puedan tener amor propio y una identidad cultural propia.

El juego también contiene unas huellas que corresponden al niño, que son la guía para que él no se pierda del camino y pueda seguir la ruta correcta de su viaje que en aquel momento de iniciar con el juego él será la pieza que de manera activa realizará los pasos o movimientos que en el transcurso del juego se van realizando, ya sea avanzando, tomando atajos, retrocediendo, perdiendo turno o encontrándose con obstáculos como las cartas sabías que? y Avanza.

Fase III: Elaboración del Material Didáctico Descripción del Logotipo

“Sabías que?” Sabías que?:El juego está elaborado para niños de 7 a 10 años y esa palabra tiene un efecto de inquietud en un niño ya que el niño por naturaleza propia es curioso, y una pregunta va a causar intriga en querer saber de qué se trata.

El logotipo es de color celeste, amarillo, rojo y blanco, su tipografía es animada y redonda.

El isotopo está representado por un niño con la parte superior de su cuerpo, vestido de color amarillo y celeste.

Instrucciones del Juego Didáctico Visual En el lado derecho, parte inferior se pueden encontrar plasmadas las instrucciones del juego en color amarillo; en el texto de las instrucciones se ha utilizado dos tipografías que son: Century Gothic para el título y Arial para el contenido; las dos tipografías no tienen serifas para que la lectura sea clara y legible; el título es con letras color celeste y su información es con letras color café.

Diseño de Tarjetas En el juego de mesa didáctico visual se puede encontrar dos tipos de tarjetas

Sabías que? Esta tarjeta muestra datos curiosos en cuanto al aprendizaje de la cultura Milagro-Quevedo dando a conocer de una manera didáctica y divertida sobre sus raíces culturales. Ejemplos de tarjeta: 1. Sabías que? • Nuestros ancestros tenían una costumbre funeraria muy religiosa y especial. 2. Sabías que? • Regularmente los que estaban en categoría intermedia eran sepultados en cantaros. 3. Sabías que? • La cerámica era una muestra de que las personas que la portaban eran de un nivel socio económico bajo.

Diseño: El diseño es de color amarillo llamativo a la vista del estudiante, tiene algunos signos de preguntas y una ilustración de un niño asombrado. Avanza! Esta tarjeta es un comodín de dos y tres

opciones de respuestas si respondes bien a la pregunta realizada podrá avanzar un espacio y si responde mal retrocede un espacio; de

esta manera va a poner interés en el contexto de las preguntas sabias qué? ya que esta es la repuesta a las preguntas realizadas en esta tarjeta.

Ejemplos de tarjetas: 1.

Avanza! Cuál era la costumbre funeraria de nuestros ancestros • Tradicional y especial •

Religiosa y especial • Efectiva y especial 2. Avanza! Quienes eran sepultados en cantaros • Categoría ancestral • Categoría infantil • Categoría intermedia 3. Avanza! Qué tipo de nivel socio económico poseía cerámica • Bajo • Medio • Alto Diseño: Estas tarjetas es de

color rojo en la parte superior tiene el nombre de la tarjeta y en la parte inferior tiene una ilustración de dos manos una con el dedo meñique hacia arriba y la otra con el dedo meñique hacia abajo y la parte posterior encontramos la pregunta con las dos o tres opciones a responder y la instrucción que si responde bien avanza un espacio y si responde mal, retrocede un espacio.

Material Didáctico Visual: Juego Didáctico En este grafico se puede observar el escenario que será utilizado en el transcurso del juego, aprendiendo sobre la cultura Milagro-Quevedo.

El diseño de este juego está plasmado con ilustraciones y colores que capten la atención del niño para q esto sea más atractivo visualmente e incentive al niño el querer jugar y aprender.

En la parte superior izquierda se ha colocado un espacio de felicitaciones porque el niño ha logrado llegar a la ruta establecidas en el transcurso del juego.

También existen dos cuadros blancos con transparencias para la ubicación de las tarjetas; Sabías que? Y Avanza!, y en la parte inferior derecha hasta la mitad se encuentran las instrucciones del juego.

Recurso Humano Este trabajo de investigación ha sido realizado por la señorita Gladys Amada Cedeño Arreaga y la señorita Evelyn Jazmín Vera Zúñiga egresadas de la carrera de Licenciatura en Diseño Gráfico y Publicidad de la Universidad Estatal de Milagro.

Recursos Materiales • Internet • Computadora • Laptop Personal • Impresora • Pen Drive • Programas de Diseño (Ilustrador)

Impacto La aplicación de este juego didáctico visual será aplicada dentro de la institución educativa a los diferentes cursos escolares, y

esto generará un ambiente de armonía, dinamismo, curiosidad y aprendizaje en lo cual será importante que todos los alumnos interactúen con el docente.

Por el escenario que ha sido plasmado en el juego didáctico visual los niños a través de su imaginación se trasladaran a un ambiente natural, caminando, en la cual se encontraran con diferentes pueblos y obstáculos que lo llevaran a conocer sobre la historia de la cultura Milagro-Quevedo;

y

esto ayudará a que el estudiante conozca de manera didáctica y divertida; también será una manera factible con la que el docente pueda saber que el estudiante aprendió.

Existen diferentes tipos de culturas, pero en el diseño de este juego está plasmada la cultura Milagro-Quevedo, la cual pretendemos reivindicar a través de este juego didáctico visual que nos enseñará sobre la cultura antes mencionada, aprendiendo datos interesantes sobre la misma.

CONCLUSIONES

En el transcurso de esta investigación y en la aplicación del juego didáctico visual para los estudiantes escolares de la Unidad Educativa "Jerusalén" se dedujo que:

1. Se determina que la falta de conocimiento sobre la identidad cultural Milagro-Quevedo afecta en gran manera a su conocimiento sobre sus raíces culturales.
2. Se establece que en las instituciones educativas deban inculcar el valor de amor por su identidad cultural y así se formaran individuos con amor propio por sus raíces patrimoniales.
3. Se determina que la aplicación del juego didáctico visual crea un ambiente de armonía y diversión, en el cual los estudiantes al igual que el docente crean un ambiente de armonía y diversión en el aula de clase.
4. Al analizar las reacciones de los niños ante la implementación del juego se puede establecer que existen el interés por aprender sobre la cultura.
5. La implementación de este juego didáctico visual en la institución educativa contribuye a disminuir la falta de conocimiento sobre historia e identidad cultural de la cultura MilagroQuevedo.

, 20

Hit and source - focused comparison, Side by Side:

Left side: As student entered the text in the submitted document. Right side: As the text appears in the source.
