

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN. MENCIÓN: ENSEÑANZA DE LA GEOGRAFIA E HISTORIA

PROPUESTA DE UNIDAD DIDÁCTICA

IDENTIDAD CULTURAL: "JUEGOS TRADICIONALES ANCESTRALES"



AUTOR: Marcelo Gómez Jara. CI. 1711045359

TUTORA: DRA. FUENTES MORENO CONCEPCIÓN. CI.

AZOGUES - ECUADOR

20/10/2018.

RESUMEN.

La presente secuencia didáctica trata sobre "Los Juegos Tradicionales Ancestrales", investigados principalmente en bibliotecas vivientes (adultos mayores), analizados, seleccionados y aplicados respectivamente en la U.E. Ascázubi, con los estudiantes del noveno año de educación básica superior. El objetivo principal con la ejecución de los juegos tradicionales ancestrales del Ecuador, es crear personas humanas y activas, con sentimientos de compañerismo y hermandad, dejando a un lado los juegos electrónicos y desaparecer la figura de personas sedentarias, logrando así que los adolescentes se empoderen al menos un poco de nuestras costumbres que ha sido lentamente desplazadas por el efecto de la globalización y despertar en nuestros jóvenes el espíritu ciudadano y que comprendan que se debe rescatar nuestra "**Identidad cultural**"

Palabras Clave:

IDENTIDAD. Conjunto de rasgos o características de una persona o cosa que permiten distinguirla de otras en un conjunto.

CULTURA. Conjunto de conocimientos, ideas, tradiciones y costumbres que caracterizan a un pueblo, a una clase social, a una época, etc.

DIVERSIÓN. Actividad o afición que hace pasar el tiempo de manera agradable y sirve de pasatiempo.

SUMMARY.

The present didactic sequence deals with "Traditional Ancestral Games", researched mainly in living libraries (older adults), analyzed, selected and applied respectively in the U.E. Ascázubi, with students in the ninth year of higher basic education. The main objective with the execution of the traditional ancestral games of Ecuador, is to create human and active people, with

feelings of camaraderie and brotherhood, leaving aside the electronic games and disappear the figure of sedentary people, thus achieving that adolescents empower themselves At least a little of our customs that have been slowly displaced by the effect of globalization and awaken in our young people the spirit of the citizen and understand that we must rescue our "cultural identity"

Keywords:

IDENTITY. Set of features or characteristics of a person or thing that allow to distinguish it from others in a set.

CULTURE. Set of knowledge, ideas, traditions and customs that characterize a people, a social class, an era, etc.

FUN. Activity or hobby that makes time pass pleasantly and serves as a hobby.

Contenido

PROPUESTA DE UNIDAD DIDÁCTICA, IDENTIDAD CULTURA, LOS JUEGOS TRADICIONALES ANCESTRALES.	6
1. INTRODUCCIÓN.	6
1. A. INTERESES Y CONTEXTUALIZACIÓN DE SU LABOR DOCENTE.	6
1.B. ESTRUCTURA DEL DOSSIER O MEMORIA	7
2. PRESENTACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA PLANTEADA.	8
2. A. PRESENTACIÓN DE OBJETIVOS.	9
2. B. PRESENTACIÓN DE CONTENIDOS Y SU CONTEXTUALIZACIÓN EN LOS CURRÍCULOS OFICIALES.	9
2.C. DISEÑO DE LAS ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN RELACIÓN CON LOS OBJETIVOS Y CONTENIDOS.	10
2.D. PRESENTACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN FORMATIVA.	31
3. IMPLEMENTACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA.	32
3.A. ADECUACIÓN DE LOS CONTENIDOS IMPLEMENTADOS A LOS PLANIFICADOS Y ADAPTACIONES REALIZADAS.	32
3. B. RESULTADO DE APRENDIZAJE DE LOS ALUMNOS.	32
3,C, INTERACCIÓN OBSERVADA ENTRE LOS ALUMNOS DEL CENTRO Y PROFESOR.	36
3.D. DIFICULTADES DE APRENDIZAJE ADVERTIDAS.	36
3.D.1. EN LOS ALUMNOS	36
3.D.2. DIFICULTADES INHERENTES A LA PROPIA ACTUACIÓN COMO PROFESOR.	37
4. VALORACIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN Y PAUTAS DE REDISEÑO DE LA UNIDAD.	37
4.A. Reflexión descriptiva.	38
4.B. Reflexión analítica	38
4. C. ¿Qué cambiaría? ¿Por qué?	40
5. REFLEXIONES FINALES.	42
EVALUACIÓN GENERAL DE LO APRENDIDO EN EL TFM.	42
5,A. EN RELACIÓN A LAS ASIGNATURAS TRONCALES DE LA MATERIA.	42
5.B. EN RELACIÓN A LAS ASIGNATURAS DE LA ESPECIALIDAD.	46
5.C. EN RELACIÓN A LO APRENDIDO DURANTE EL TFM.	48
6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	52
AUTOEVALUACIÓN GENERAL DE LOS APRENDIZAJES ADQUIRIDOS	53
7. ANEXOS	58

CARTA DE SESIÓN DE DERECHOS DEL AUTOR.



Azogues, 20 de octubre de 2018.

Yo, Marcelo Gómez Jara, autor/a del Trabajo Final de Maestría, titulado: **LOS JUEGOS TRADICIONALES ANCESTRALES**, estudiante de la Maestría en Educación, mención **ENSEÑANZA DE LA GEOGRAFÍA E HISTORIA**, con número de identificación 1711045359, mediante el presente documento dejo constancia de que la obra es de mi exclusiva autoría y producción.

1. Cedo a la Universidad Nacional de Educación, los derechos exclusivos de reproducción, comunicación pública, distribución y divulgación, pudiendo, por lo tanto, la Universidad utilizar y usar esta obra por cualquier medio conocido o por conocer, reconociendo los derechos de autor. Esta autorización incluye la reproducción total o parcial en formato virtual, electrónico, digital u óptico, como usos en red local y en internet.

2. Declaro que en caso de presentarse cualquier reclamación de parte de terceros respecto de los derechos de autor/a de la obra antes referida, yo asumiré toda responsabilidad frente a terceros y a la Universidad.

3. En esta fecha entrego a la Universidad, el ejemplar respectivo y sus anexos en formato digital o electrónico.

Nombre: Marcelo Gómez Jara.

Firma 

PROPUESTA DE UNIDAD DIDÁCTICA, IDENTIDAD CULTURA, LOS JUEGOS TRADICIONALES ANCESTRALES.

1. INTRODUCCIÓN.

1. A. INTERESES Y CONTEXTUALIZACIÓN DE SU LABOR DOCENTE.

Mi experiencia profesional como docente, empieza en la Escuelita particular "Ecuador Soberano" de mi parroquia Ascázubi perteneciente al cantón Cayambe, Provincia de Pichincha de mi querido Ecuador, en el 2005, como profesor de CC.SS y música. Para septiembre del 2007, logré ingresar a trabajar por horas en la Academia Militar "Acrópolis" de la misma parroquia, hasta el año 2010. Después a través de una invitación en el 2010. Ingreso a laborar de igual manera por horas la Unidad Educativa Particular "Nueva Era" de la vecina parroquia el Quinche. En ese mismo año, tengo la oferta de un trabajo en un proyecto que ejecutaría el Ministerio de Educación sobre las "Aulas Tecnológicas Comunitarias ATC", que consistía en dar cursos gratuitos de computación básica a personas adultas, la cual acepté con gusto, pues trabajaría en las tardes y ello me permitía seguir trabajando en las mañanas. Aquí es donde me inicio en magisterio nacional, para posteriormente en el año 2014, mediante concurso de méritos y oposición, pasé a formar parte del colegio (hoy Unidad Educativa) "Técnico Ascázubi" (lugar en donde curiosamente me formé como bachiller), en donde laboro hasta la presente fecha. Poseo los títulos de: Licenciado en Ciencias de la Educación en la especialización "Secretariado Ejecutivo en Español".

Actualmente me encuentro en la fase final de la Maestría de Formación de Profesorado de Educación Secundaria del Ecuador en la Universidad de Barcelona – España. Mi experiencia docente ha sido trabajar con alumnos desde los niveles segundos de Educación General Básica, adultos mayores (Experiencia muy linda por cierto) hasta tercer año de

Bachillerato General Unificado. En estos dos últimos años lectivos, me desempeñé como Inspector General Encargado.

Desde que inicié mi labor docente ha transcurrido apenas 13 años de servicio y a través de este tiempo he tratado de seguir aprendiendo y capacitándome profesionalmente con el fin de brindar a mis alumnos una metodología diferente enseñando las Ciencias Sociales, en especial historia y geografía. Por esta razón, el interés profesional en esta maestría fue el de adquirir nuevos métodos, técnicas y estrategias de enseñanza, ya que así lo exige nuestra sociedad actual que cada vez va cambiando, impulsada especialmente por los avances tecnológicos. La experiencia obtenida ha sido muy positiva, pues a través de acciones y reflexiones, los docentes de la Universidad han fomentado en mí, mayores conocimientos que son aplicables en mi trabajo y que repercutirán en mejorar la relación con los alumnos y fomentar el gusto por enseñar y aprender la historia y la geografía.

1.B. ESTRUCTURA DEL DOSSIER O MEMORIA

Este Dossier es el Trabajo Final de Máster (TFM) que constituye el resultado sobre lo aprendido y el análisis de nuestra propia práctica como docentes en los centros escolares donde laboramos. Su estructura se lo ha realizado siguiendo el esquema propuesto por la comisión del TFM de la Universidad de Barcelona.

La presente memoria está constituida de 6 apartados. En el apartado 1 consta la INTRODUCCIÓN, con la contextualización de la labor docente y la estructura del Dossier o Memoria. En el apartado 2 se hace referencia a la presentación de la Unidad Didáctica implementada.

En el apartado 3 se tiene la implementación de la Unidad Didáctica, con sus respectivas adecuaciones, adaptaciones realizadas, resultados de aprendizaje de los alumnos, la descripción de las interacciones y las dificultades observadas.

En el apartado 4 está la valoración de la implementación y pautas de rediseño de la unidad con 3 reflexiones, con sus respectivas valoraciones y propuestas de mejora, siguiendo las pautas que cada especialidad ha proporcionado.

En el apartado 5 constan las reflexiones finales con la respectiva evaluación general de lo aprendido en el master, enfocado a las materias troncales, de especialidad y referente al TFM. Y en el apartado 6, están las referencias bibliográficas con la autoevaluación de los conocimientos adquiridos.

2. PRESENTACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA PLANTEADA.

La unidad didáctica planteada corresponde a una parte de lo que es el gran tema general, Nuestra identidad cultural, "**Los juegos Tradicionales Ancestrales**", para ser aplicados con los alumnos del noveno año de Educación Básica Superior de la Unidad Educativa "Ascázubi". Se partió de conceptos y ejemplos prácticos, también se relacionó el estudio de los juegos tradicionales, como parte de nuestra identidad cultural con otras áreas y ciencias de estudio, para que los alumnos deduzcan definiciones, conceptos y aplicaciones lógicas; y se den cuenta que la historia siempre está presente en nuestro convivir diario y la gran importancia que tiene su estudio.

Estaremos cumpliendo uno de los grandes objetivos de los países del mundo, el rescate y valoración de nuestra Identidad Cultural. Los Juegos Tradicionales Ancestrales, forman parte de esa identidad cultural, en muchos casos ya olvidados y solo presentes en la memoria de los ancianos que todavía nos acompañan.

Para llegar a esta comprensión se aplicó los conocimientos adquiridos y nuevas propuestas planteadas por los docentes de la Universidad de Barcelona, utilizando todo el material didáctico y espacio físico con los que cuenta el plantel y los que se adaptó del entorno.

2. A. PRESENTACIÓN DE OBJETIVOS.

OBJETIVO GENERAL.

Investigar y Analizar la ejecución básica de los juegos tradicionales ancestrales del Ecuador, para crear personas humanas y activas, con sentimientos de compañerismo y hermandad, dejando a un lado los juegos electrónicos y desaparecer la figura de personas sedentarias.

ESPECÍFICOS DIDÁCTICOS.

- ✚ Seleccionar y disfrutar de juegos tradicionales que se realizan a través de acciones interpersonales y construir un verdadero significado de compañerismo.
- ✚ Participar en discusiones sobre juegos tradicionales con el aporte de información, experiencias y opiniones para desarrollar progresivamente el interés por el tema.
- ✚ Elegir actividades (juegos) basándose en preferencias personales de los participantes y el manejo de diferentes habilidades en los juegos, para formarse como líderes al momento de su ejecución.
- ✚ Aplicar los recursos físicos y conocimientos científicos y en algunos casos hasta empíricos, a partir de los textos (juegos ancestrales) para fortalecer y profundizar el concepto de interculturalidad e identidad cultural.
- ✚ Reconocer en un juego tradicional los elementos característicos que le dan sentido.
- ✚ Participar en discusiones sobre juegos tradicionales con el aporte de información, experiencias y opiniones para desarrollar progresivamente el interés por el tema.

2. B. PRESENTACIÓN DE CONTENIDOS Y SU CONTEXTUALIZACIÓN EN LOS CURRÍCULOS OFICIALES.

TÍTULO DE LA UNIDAD: "JUEGOS TRADICIONALES ANCESTRALES".

Los juegos tradicionales ancestrales del Ecuador.

- ✓ Determinación de lo que es un juego tradicional.

- ✓ Identificación de características del juego.
- ✓ Reconocimiento de los diferentes juegos.
- ✓ Lecturas, reflexión y utilidad del juego seleccionado.
- ✓ Uso de recursos materiales y físicos.
- ✓ Actividad grupal.
- ✓ Emisión de opiniones al respecto.
- ✓ Resolución de inconvenientes presentados al realizar la actividad.
- ✓ Trabajos en equipo.
- ✓ Identificación de la intención u objetivo principal de la actividad.
- ✓ Realización final del juego tradicional seleccionado.

2.C. DISEÑO DE LAS ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN RELACIÓN CON LOS OBJETIVOS Y CONTENIDOS.

SESIÓN 1

TEMA: Los juegos tradicionales ancestrales del Ecuador.

TIEMPO: 40 minutos.

OBJETIVO:

Conocer el concepto más acertado de lo es un juego tradicional.

CONTENIDOS.

- **Escucha diferentes conceptos de lo que son los juegos tradicionales ancestrales (Trabajo participativo).**
- **Debate, que sabemos sobre estos juegos tradicionales y**
- **Descripción breve sobre uno de ellos que conozca o haya escuchado.**

DESARROLLO DEL CONTENIDO DE CLASE.

En esta sesión se escuchó el o los conceptos de lo que son los juegos tradicionales ancestrales. En silencio oyeron las lecturas o explicaciones del docente.

JUEGOS TRADICIONALES DEL ECUADOR

Es importante la consideración y el rescate de los juegos tradicionales de nuestro país, reflexionando que son juegos divertidos que han sido transmitidos de generación en generación, de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente y que aparte, de divertirnos rescatamos tradiciones y costumbres de nuestros antepasados.

Reconsiderando que la recreación es el objetivo de todos los juegos tradicionales muy aplicables para los niños, nosotros como educadores poder adaptarlos a nuestra realidad y utilizarlos como un recurso fundamental para el desarrollo destrezas, habilidades motoras e intelectuales de forma divertida.

Son aquellos juegos que se transmiten de generación en generación y por tradición, son juegos populares en el pueblo, cuyo proceder sale de la necesidad de distracción y del poco recurso, en nuestro país los juegos tradicionales son variados y llegan a este por temporadas, está la temporada para jugar metras, para elevar los papagayos, para competir con las perinolas, y los juegos que se mantienen durante toda la época y se practican en las escuelas o comunidades, estos juegos han ido pasando a lo largo de la historia, por generaciones.

Los juegos populares son parte de la cultura de todos los pueblos, en algunos casos reflejan las necesidades, las vivencias e incluso ayudan a educar a las nuevas generaciones.

Actualmente muchos de estos juegos se están perdiendo por las opciones comerciales que aparecen día con día.

Dentro del vasto campo lúdico se encuentran los juegos tradicionales, aquellos juegos que desde mucho tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, manteniendo su esencia, juegos de transmisión oral, que guardan la producción espiritual de un pueblo. **El origen de estos juegos es contemporáneo al de las sociedades.** Constituían el bien personal del mago, del chamán, que al utilizarlos con fines religiosos atribuían a perpetuar dichos legados a sus fieles.

Todos estos principales conceptos son extraídos de los textos consultados por los estudiantes, generalmente bajados del internet y se dan lectura al inicio de la sesión de clase.



En esta actividad de integración, se escuchó diversos criterios sobre el tema, pero todos estuvieron enfocados a despertar el interés en lo que se iba a trabajar.

Seguidamente entramos a un debate o a una lluvia de ideas, sobre que sabemos de estos juegos tradicionales.

La intervención fue individual y voluntaria opinando o dar a conocer cuánto saben sobre el tema y los materiales que se utilizaron fueron: la pizarra, cuaderno de apuntes, esferos y marcadores de tiza líquida.



Con todo lo leído y lo expuesto por los alumnos, sacamos nuestro propio concepto sobre lo que son los juegos tradicionales ancestrales.

LOS JUEGOS TRADICIONALES ANCESTRALES SON: (Se llena en la clase)

Para concluir la sesión de trabajo N°1, quedo como tarea para la casa, consultar a una persona adulta, sobre los juegos tradicionales que ellos practicaban en su niñez y juventud. También preguntar a un niño@ o un pariente adolescente, que juegos practica en sus tiempo libre.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

- Responde preguntas orales sobre lo expuesto.
- Exposición del tema frente a los compañeros.
- Escritura de ideas en el organizador gráfico.

SESIÓN 2

TEMA: Los juegos tradicionales ancestrales del Ecuador.

TIEMPO: 40 minutos.

OBJETIVO.

Indagar sobre los juegos tradicionales que practicaban los adultos.

CONTENIDOS:

- Lee y reflexiona sobre los juegos tradicionales que practicaban las personas adultas en su niñez y las recomendaciones que nos dan con respecto a la tecnología (aprendizaje basado en la investigación).
- Compara los juegos practicados por los adultos y los que se realizan hoy.
- Escucha la experiencia más destacada luego de llenar el cuestionario para adultos.

DESARROLLO DE LOS CONTENIDOS DE LA CLASE.

En esta clase se leyó y reflexionó sobre los juegos tradicionales que practicaban las personas entrevistadas en su niñez y las recomendaciones que nos brindaron, de acuerdo a su experiencia, con respecto a la tecnología.

Algunas personas que fueron entrevistadas, tenían más de cincuenta años de edad y las recomendaciones fueron súper interesantes, como por ejemplo:

Doña María Patiño de 52 años, madre de la estudiante Katherine Chalaca nos cometa: "La tecnología tristemente está cambiando nuestras tradiciones, Los juegos han cambiado mucho, antes se disfrutaba más de estos, debido a que se socializaba con los demás niños, ahora se encierran en el mundo virtual y de los videojuegos convirtiéndoles en entes solitarios y fríos".

Algo parecido piensa y siente don Tomás Gordón de 72 años de edad, abuelo del estudiante Kevin Gordón.

Este trabajo se lo realizó de forma individual, pero el análisis y la reflexión se lo hizo de forma grupal en el aula. Se creó un pequeño cuadro para anotar los juegos para cada edad, para la labor siguiente.

Seguidamente se comparó los juegos practicados por los adultos y los que se realizan hoy, de que se presenten diferencias fue una probabilidad de un 99%, pues los antiguos no conocían el internet y solo disponían de su inteligencia y habilidades. Para la realización de todo esto, nos ayudamos de los cuestionarios enviados a llenar con los estudiantes.

Para concluir esta sesión, escuchamos la experiencia más destacada luego de que llenaron el cuestionario para adultos, lo trataros de realizar cada alumno, pero el tiempo no alcanzó, por lo que se ayudaron de sus cuestionarios y respectivos apuntes ejecutados anteriormente.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

- Elaboración de un formato sobre los juegos ejercitados por los adultos y los que practican los jóvenes de hoy en día.
- Cuestionarios llenos.
- Responde preguntas y aporta con ideas semejantes.

SESIÓN 3

TEMA: Ventajas y desventajas de los juegos tradicionales ancestrales del Ecuador.

TIEMPO: 40 minutos.

OBJETIVO.

Conocer lo positivo y lo negativo que tiene la práctica de los juegos tradicionales.

CONTENIDOS:

- Reflexiona utilizando el coloquio, sobre las ventajas y desventajas que tiene la práctica de los juegos tradicionales (Discusión en pequeños grupos).
- Determina conclusiones.

DESARROLLO DE CONTENIDOS DE LA CLASE.

Reflexionaron utilizando el coloquio, sobre las ventajas y desventajas que tiene el practicar los juegos tradicionales.

Se trabajó en grupos, dentro de cada grupo se formaron dos subgrupos, unos a favor otros en contra de la práctica de los juegos tradicionales y se eligió un moderador, el cual guio y tomó apuntes de las intervenciones que se realizaron.



Cada subgrupo buscaba convencer a sus compañeros su modo de pensar, basándose en pruebas que obtuvieron entre sus integrantes, los debates fueron fuertes, pero como siempre los buenos somos más y la mayoría queremos practicar los juegos tradicionales.



Para concluir, determinamos conclusiones con la intervención de los moderadores, los cuales se ayudaron de sus cuadros comparativos y apuntes, para escribir los resultados del coloquio y como ya lo dijimos anteriormente, **la mayoría queremos practicar los juegos tradicionales.**

CRITERIOS DE EVALUACIÓN;

- Participa en el coloquio cuando su moderador lo solicita.
- Escritura de los resultados del coloquio.

SESIÓN 4

TEMA: Aplicación de Los juegos tradicionales ancestrales del Ecuador.

TIEMPO: 40 minutos.

OBJETIVO.

Desarrollar el juego tradicional llamado Las Cebollitas.

CONTENIDOS:

- JUEGO LAS CEBOLLITAS.
- Aplicación del juego de las cebollitas (trabajo colaborativo y participativo)
- Reflexión sobre el juego aplicado.

DESARROLLO DE LOS CONTENIDOS DE LA CLASE.

Luego del trabajo en el aula sobre la consulta, el coloquio y la explicación de los diferentes juegos ancestrales más interesantes, ¡vino lo bueno!, **!La realización en el patio de dichos juegos!**

Las Cebollitas.

El juego que más llamó la atención a los chic@s fue el de las cebollitas, por eso iniciamos con este, para ello se formaron dos equipos de juego con su respectivo capitán. Se dio la respectiva explicación sobre la metodología del juego, para esta etapa de la clase y todas las demás, solo contábamos con escasos 10 minutos, el resto del tiempo se emplearía en jugar (20 minutos), parece demasiado tiempo, pero a la hora de la práctica, nos faltó.



El juego consistía en que todos los integrantes de cada equipo, se debían agarrar fuertemente de la cintura de su compañero, sea de pie o sentados y los primeros aferrarse a un soporte, un jugador contrario de cada equipo, generalmente el más fuerte, trataría de arrancar las cebollitas de una en una o ¡las que salgan!, ganaba el equipo que menos cebollitas pierda.



Este juego y los demás, se los realizó en uno de los espacio libres que existen en la institución, como es el patio de cemento, la cancha encespada o cualquier espacio abierto acorde a la necesidad del juego.

En los restantes 10 minutos, todos reflexionamos sobre el juego aplicado, tomaron nota sobre lo más relevante y divertido del juego y el logro más grande obtenido al término de la actividad fue que todos nos divertimos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

- Sigue las instrucciones dadas por uno de los capitanes.
- Gana el equipo que más cebollitas arrancó.
- Todos se divierten.

SESIÓN 5

TEMA: Aplicación de Los juegos tradicionales ancestrales del Ecuador.

TIEMPO: 40 minutos.

OBJETIVO.

Desarrollar el juego tradicional llamado El burro castigado.

CONTENIDOS:

- Juego: El burro castigado.
- Aplicación del juego (Trabajo colaborativo y participativo).
- Reflexión sobre el juego aplicado.

DESARROLLO DE LOS CONTENIDOS DE LA CLASE.

El burro castigado.

Se formaron dos equipos de juego con su respectivo capitán, como en el juego anterior, se dio la respectiva explicación sobre la metodología del juego.

Eligieron de cinco a siete integrantes por equipo, los más fuertes, se colocaron uno tras de otro agachaditos colocando su cabeza entre las piernas de su compañeros de enfrente, formando una especie de plataforma con sus espaldas planas. Este juego consiste en los demás integrantes logren trepar de un salto desde atrás hacia adelante, y logren sostenerse sobre sus

compañeros que hacen de burritos, mientras más adelante se ubiquen, más espacio tendrán sus demás compañeros para ubicarse detrás de ellos.



El equipo que ganaba el evento sería aquel que más integrantes logren sostenerse sobre el burrito castigado, es por eso que los alumnos que hacen de dicho animalito, deben ser fuertes, para sostener el peso de los demás sobre sus espaldas.

En los restantes 10 minutos, todos reflexionamos sobre el juego aplicado, tomaron nota sobre lo más relevante y divertido del juego y el logro más grande obtenido al término de la actividad fue que todos nos divertimos den especial los que hicieron de burritos. Cabe anotar que en este juego, las mujeres fueron las más entusiastas y participativas.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

- Sigue las instrucciones dadas por uno de los capitanes.

- Gana el equipo que más integrantes acumule en sus espaldas.
- Todos se divierten en especial los que hacen de burritos.

SESIÓN 6

TEMA: Aplicación de Los juegos tradicionales ancestrales del Ecuador.

TIEMPO: 40 minutos.

OBJETIVO.

Desarrollar el juego tradicional llamado Las cogidas.

CONTENIDOS:

- Juego: Las cogidas.
- Aplicación del juego (Trabajo colaborativo y participativo)
- Reflexión sobre el juego aplicado.

DESARROLLO DE LOS CONTENIDOS DE LA CLASE.

Las cogidas.

Explicación del juego.

Se juntan los dos equipos de juego ya conformados anteriormente con sus respectivos capitanes, (Un equipo hace el papel de perros, que son los que atrapan y el otro equipo serán los venados, es decir los que huyen). El espacio ideal para la realización de este juego es un campo abierto, algo que si contábamos.

Antes de iniciar el juego, se establecieron las reglas y se señalaron los conventos (lugar seguro para los venados, donde los perros no pueden hacer nada). Cuando un perro agarraba a un@ venad@, este tiene que quedarse quieto hasta que un compañer@ le salve.

Ganaba el equipo que atrapaba a todos los venad@s, luego se cambiaron los papeles y se inició nuevamente el juego.



En los últimos diez minutos de la hora clase, reflexionamos sobre la actividad, cansados, sudados pero muy contentos por compartir estos momentos tan gratos y que mucha falta nos hace.



Este juego es el que más me gustaba practicar en mi infancia, pues como como tenía compañeritas muy bonitas, era un gran pretexto para abrasarlas al momento que las atrapaba y como estábamos en pleno juego, no se molestaban. **¡Cosas de muchachos!**

CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

- Sigue las instrucciones dadas por uno de los capitanes.
- Gana el equipo que logre atrapar a los venados en menos tiempo.
- Todos se divierten en especial los que atrapan, en especial alas venaditas.

SESIÓN 7

TEMA: Aplicación de Los juegos tradicionales ancestrales del Ecuador.

TIEMPO: 40 minutos.

OBJETIVO.

Desarrollar el juego tradicional llamado Saltando la cuerda.

CONTENIDOS:

- Juego: Saltando la cuerda
- Aplicación del juego (Trabajo colaborativo y participativo).
- Reflexión sobre el juego aplicado.

DESARROLLO DE LOS CONTENIDOS DE LA CLASE.

Saltando la cuerda.

Explicación del juego.

Se formaron dos equipos de juego con su respectivo capitán. Como las demás actividades, se la realizó en un espacio abierto dentro de la institución, utilizamos una cuerda de unos tres metros o más, con dos estudiantes, uno cada extremo de la cuerda.



El juego consistía en girar la cuerda y que uno o más estudiantes salten el cordel al ritmo de una canción típica de este juego:

Soltera, viuda, casada, divorciada.

Cuantos hijos vas a tener.....

Ganaba el equipo cuyos integrantes se mantengan saltando la cuerda más tiempo. Todos se divirtieron en especial los que tenían más resistencia en sus piernas para mantener el ritmo de salto en la cuerda.

Cuando saltaban en grupo, era necesario mantener una coordinación entre todos, para que la cuerda no se enrede en las piernas de alguien y así poder ganar el juego.



En los últimos diez minutos de la hora clase, reflexionamos sobre la actividad, cansados, sudados pero muy contentos por compartir estos momentos tan gratos y que mucha falta nos hace.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

- Sigue las instrucciones dadas por uno de los capitanes.
- Gana el equipo cuyos integrantes se mantengan saltando la cuerda más tiempo.
- Todos se divierten en especial los que tienen más resistencia para saltar la cuerda.

SESIÓN 8

TEMA: Aplicación de Los juegos tradicionales ancestrales del Ecuador.

TIEMPO: 40 minutos.

OBJETIVO.

Desarrollar el juego tradicional llamado Las ollitas.

CONTENIDOS:

- Juego: Las ollitas
- Aplicación del juego (Trabajo colaborativo y participativo).
- Reflexión sobre el juego aplicado.

DESARROLLO DE LOS CONTENIDOS DE LA CLASE.

Las ollitas.

Explicación del juego.

Se formaron dos equipos de juego con su respectivo capitán. Como las demás actividades, se la realizó en un espacio abierto dentro de la institución, cada equipo formaron pequeños grupos de tres integrantes (dos grandes, fuertes y uno flaquito).



El juego consistía en que el integrante flaquito hacía el papel de la ollita, ubicaba sus brazos por debajo de sus piernas agarrado fuertemente de sus manos, para que sus dos compañeros lo lleven de un lugar a otro sostenido de sus brazos sin soltarse.

Ganaba el equipo cuyos integrantes llevaron a los compañeros que hacen de ollitas por más tiempo sin que se suelte y se rompa la ollita.



En los últimos diez minutos de la hora clase, reflexionamos sobre la actividad, cansados, sudados pero muy contentos por compartir estos momentos tan gratos y que mucha falta nos hace, los estudiantes que hicieron de ollitas se quejaban que les dolía sus brazos pero satisfechos por participar.

SESIÓN 9

TEMA: Aplicación de Los juegos tradicionales ancestrales del Ecuador.

TIEMPO: 40 minutos.

OBJETIVO.

Desarrollar el juego tradicional llamado La carretilla.

CONTENIDOS:

- Juego: La carretilla.

- Aplicación del juego (Trabajo colaborativo y participativo).
- Reflexión sobre el juego aplicado.

DESARROLLO DE LOS CONTENIDOS.

La carretilla.

Explicación del juego.

Se formaron dos equipos de juego con su respectivo capitán. Como las demás actividades, se la realizó en un espacio abierto dentro de la institución, cada equipo formaron pequeños grupos de dos integrantes (tienen que ser en el mejor de los casos similares en peso y estatura).



Uno de los jugadores del grupo se apoyaba boca abajo en sus manos de manera horizontal (la carretilla) y el compañero, lo tomó (la carretilla) por los tobillos y se trasladaron por una pista previamente descrita. La carretilla debió soportar su peso para completar el viaje y su compañero, tener fuerza para cargar y manipular el peso de la carretilla.



Hasta nuestra mascota quiso ser partícipe de la diversión, dando ánimos a los que hacían de carretillas humanas.



En los últimos diez minutos de la hora clase, reflexionamos sobre la actividad, cansados, sudados, un poco adoloridos pero muy contentos por compartir estos momentos tan gratos y que mucha falta nos hace, los estudiantes se intercambiaron en los papeles, luego de ello se quejaban que les dolía sus brazos pero satisfechos por participar y todos coincidieron que se requiere de cierta habilidad para caminar de manos y coordinar con los movimientos de su compañero, también se necesita de brazos fuertes.

Para ganar este juego, todos los grupos del equipo debían cumplir el recorrido, **¡y vaya que si lo hicieron!**

CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

- Sigue las instrucciones dadas por uno de los capitanes.
- Gana el equipo cuyos integrantes lleven al compañero que hacen de carretilla por toda la pista demarcada.
- Todos se divierten en especial los que llevan a la carretilla por que deben ayudar a mantener el equilibrio.



El factor tiempo fue el mayor inconveniente que tuvimos en la realización de los juegos tradicionales, pues una vez iniciado, los jóvenes no querían detenerse y solo teníamos nueve jornadas de trabajo de tan solo 40 minutos por cada una.

Quedaron muchos juegos por detallar en esta labor, pero todo tiene su límite, pero bueno, para muestra un botón, hemos puesto pequeños ejemplos de lo que se trabajó con el grupo de estudiantes, porque ese era uno de los objetivos planteados, **¡trabajar todo el grupo!**



METODOLOGÍA:






Para la aplicación de las sesiones propuestas, se tomaron en cuenta lo siguiente:

MÉTODOS:

- Forma de razonamiento: Deductivo, analógico
- Coordinación de movimientos: Psicomotriz.
- Concretización de la enseñanza: intuitivo
- Abordaje del tema de estudio: Analítico, sintético
- Por descubrimiento: Encontrar habilidades ocultas.
- Socializado: Trabajo de equipo, **participación-colaborativa**, responsabilidad colectiva, ayuda mutua, toma de decisiones grupales, ejercicios corporales.

TÉCNICAS:

-  Expositiva
-  Discusión en pequeños grupos

-  Lluvia de ideas
-  Trabajo colaborativo
-  Trabajo participativo
-  Aprendizaje basado en investigación
-  Preguntas y respuestas.

ESTRATEGIAS:

Estrategias de enseñanza que promueven el desarrollo de competencias grupales e individuales:

- Activar o generar conocimientos previos: pre interrogativas, enunciación de objetivos
- Orientar y mantener la atención: preguntas insertadas, uso de pistas o claves, uso de ilustraciones
- Promover el enlace entre los conocimientos previos y la nueva información:
Resúmenes, mapas conceptuales, e ilustraciones.

Estrategias de apoyo

- ✓ Generar un ambiente propicio en el aula
- ✓ Motivar hacia el objeto de aprendizaje
- ✓ Favorecer la autonomía del aprendizaje
- ✓ Favorecer el uso de fuentes de información diversas
- ✓ Favorecer el uso integrado y significativo de las TIC
- ✓ Impulsar la aplicación de lo aprendido fuera del ámbito escolar.

RECURSOS:

- ❖ **Talentos:** Docente, estudiantes, padres de familia, representantes o algún conocido (fuentes primarias).

- ❖ **Materiales:** Textos de consulta, cuestionario para la entrevista, hojas de papel bon, marcadores, cuaderno, uniforme de cultura física, cuerda, espacios físicos deportivos de la institución.
- ❖ **Tecnológicos:** Laptop, TV.

2.D. PRESENTACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN FORMATIVA.

SISTEMA DE EVALUACIÓN:

- ✓ **COGNITIVO (SABER: conocimiento)** Comprensión de conceptos, aprendizaje de contenidos, definiciones, etc., a través de lecciones, exposiciones, participaciones en clase entre otros.
- ✓ **PROCEDIMENTAL: (SABER HACER: Destreza)** Dominio de un conjunto de habilidades: Aplica, observa, utiliza, interactúa, practica, desarrolla, explica, argumenta, etc., a través de la aplicación de la rúbrica en clase.
- ✓ **ACTITUDINAL (SABER SER: valor)** Actitudes y práctica de valores e identificarse culturalmente a través de los pocos juegos realizados.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

- Instrumento para evaluar la destreza con criterio de desempeño individual y grupal
- Instrumento para evaluar la destreza con criterio de desempeño en trabajos de investigación o consulta.
- Instrumento para evaluar la destreza con criterio de desempeño en exposición oral.
- Instrumento para evaluar destrezas en la aplicación de los juegos tradicionales.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN:

EVALUACION FORMATIVA

- Trabajos académicos independientes (Tareas)

- Actividades individuales en clase (Actuación, participación en clase)
- Actividades grupales en clase y en espacio abierto (Trabajo de grupo)

EVALUACIÓN SUMATIVA CUALITATIVA (Rúbrica).

3. IMPLEMENTACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA.

3.A. ADECUACIÓN DE LOS CONTENIDOS IMPLEMENTADOS A LOS PLANIFICADOS Y ADAPTACIONES REALIZADAS.

Con el propósito de mejorar las prácticas pedagógicas de la unidad didáctica implementada, se buscó alternativas para que el aprendizaje en los alumnos sea más significativo y cada vez se mejore el interés, la motivación y las habilidades para el estudio de la historia, por ejemplo, en la sesión sobre la entrevista a personas adultas, se pensó el planteamiento de preguntas que induzcan recordar hechos y sucesos que pasaron muchos años atrás y al final el mismo estudiante sea quien determine de manera autónoma sus conclusiones ante las respuestas obtenidas.

3. B. RESULTADO DE APRENDIZAJE DE LOS ALUMNOS.

Para ejecutar el presente trabajo; sobre la propuesta de una secuencia didáctica a ser aplicada en la Unidad Educativa "Ascázubi" de la parroquia del mismo nombre – Ecuador, se consideró como característica principal el fortalecer los procesos de enseñanza aprendizaje con los alumnos de noveno año de la básica superior con el fin de tener clases más interactivas que ayuden a la comprensión, identificación y rescate de "**Los juegos tradicionales ancestrales**", como parte de nuestra identidad cultural y que sea el propio estudiante el principal protagonista y constructor de su conocimiento. Para ello fue necesario poner en práctica lo aprendido en el Máster de Formación de Profesorado de Educación Secundaria del Ecuador, impartido por los docentes de la Universidad de Barcelona-España.

También, se tomó en cuenta que nuestro currículo posibilita la formación de jóvenes con pensamiento crítico y argumentativo, con **habilidades y destrezas**, capaces de asumir un ejercicio responsable de las tareas de desempeño e investigación que propende al desarrollo integral en los aspectos: físico, intelectual, afectivo y social. Por lo que, como la misión institucional, en donde se aplicó el presente trabajo, se basa en fundamentos pedagógicos del constructivismo, el proceso de aprendizaje se organizó en torno a las siguientes ideas:

- a) El alumno construye el conocimiento por sí mismo y nadie puede sustituirle en esa tarea.
- b) El alumno relaciona la información nueva con los conocimientos previos.
- c) El alumno es el responsable directo de su propio proceso de aprendizaje.
- d) Los conocimientos adquiridos en el área de CC.SS se ven potenciados cuando se establecen relaciones con otras áreas de estudio.
- e) El alumno da un significado a la información que recibe. Para lograr esto se requiere del apoyo constante del profesor, compañeros y padres de familia, recalcando que el profesor es quien guía y facilita el aprendizaje del alumno, intentando al mismo tiempo que la construcción se aproxime a lo que se considera como conocimiento verdadero.

También se ha basado en la Psicología de la Educación, principalmente considerando que tratamos con personas en desarrollo y que los estamos construyendo como personas, de tal forma que la labor de formación integral es de nuestra competencia como docentes, por esta razón en las sesiones planificadas se propuso actividades innovadoras e interesantes y se trabajó en forma colaborativa, cuyo objetivo final no es completar una tarea sino lo primordial es que se presente un aprendizaje significativo y que exista mayor relación entre los integrantes del grupo, mientras que el rol del docente fue de observador, guía y retro alimentador sobre el desarrollo de la tarea.

No podía dejar de lado la fundamentación sociológica, es decir que la educación en el Ecuador se constituya en una práctica social útil al individuo que requiere el conocimiento en valores, destrezas y habilidades que le permitan integrarse con eficacia, eficiencia e igualdad de condiciones en el campo de la formación educativa; es decir, que nuestros alumnos se conviertan en el futuro, antes que aporten de manera efectiva en el desarrollo de nuestro país.

Tomando en cuenta todo lo anterior y conociendo que la planificación es una herramienta que nos permite a los docentes la organización de las actividades y tareas en el aula. Se inició pensando en lo que se impartiríamos, como se lo debería hacer y lo que quería que aprendan mis alumnos. A esto se agregó que en las sesiones de clase debía existir mayor participación y protagonismo de parte de los alumnos para consolidación de su propio aprendizaje, la significatividad y utilidad de lo que aprende. Por ende, en calidad de docente, se planificó desarrollar algunas sesiones expositivas de clase (no todas) fundamentándome en las estrategias didácticas propuestas por Imbernón (2011), quien afirma:

"Toda estrategia formativa tiene una serie de fases que deben ser contempladas para su correcta ejecución. Las acciones de entrada son aquellas que preparan a los asistentes para el desarrollo de la actividad propiamente dicha. Las acciones de desarrollo son las acciones que formador (enseñanza) y asistentes (aprendizaje) protagonizan durante el transcurso de la estrategia y, por último, las acciones de salida se refieren a aquellas actividades de resumen, síntesis y evaluación que permiten al grupo reforzar todos los aprendizajes realizados durante el desarrollo de la sesión.(p.19)"

Ya en el desarrollo de las sesiones expositivas de clase, se propuso crear un buen ambiente de trabajo centrado en lo investigado por el alumno, que mejore su comunicación y le provoque un aprendizaje activo que supere la pura transmisión de conocimientos; todo esto

para que las clases en el aula sean atractivas y motivadoras para poner en práctica al momento de la realización de los juegos respectivos.

Con esto, se logró que los alumnos partiendo de su propio conocimiento (consulta), desarrollen el pensamiento lógico y crítico en el proceso de los juegos tradicionales, apliquen destrezas adecuadas determinando modelos de líderes y lleguen a establecer una identidad cultural.

Al final, lo que se quiso es cambiar la mentalidad de los alumnos, o sea que descubran nuestra identidad cultural a través de los juegos ancestrales, pero entendiendo y comprendiendo los procesos que se dieron, se dan y se darán a lo largo de los años venideros y que los docentes construyamos situaciones ricas en dichos procesos con el fin de que el alumno logre ser competente culturalmente, lo que significa la habilidad de comprensión, juzgamiento, uso de nuestro folclore en una variedad de contextos reales y que incluso relacione a los juegos tradicionales con otras áreas y ciencias de interés.

Al término de la aplicación de las secuencias didácticas se apreció que existe un cambio de actitud y pensamiento tanto en los alumnos como en mi calidad de docente.

Este es el inicio de un gran reto que tenemos con la educación ecuatoriana y el gran objetivo que hoy tenemos es continuar analizando, reflexionando y aplicando nuevas propuestas didácticas, recibidas en este Máster, logrando que los alumnos ecuatorianos se formen de manera integral y sean en el futuro un aporte importante para el desarrollo del país y se cumpla el gran anhelo del estado *"Hacer valer primero lo nuestro, luego lo nuestro y finalmente.....lo nuestro"*.

3,C, INTERACCIÓN OBSERVADA ENTRE LOS ALUMNOS DEL CENTRO Y PROFESOR.

La relación profesor – alumno se fue afianzando cada vez que se iba avanzando en las sesiones de clase, estableciendo el respeto mutuo, la cortesía, la confianza y sobre todo la participación más activa de los alumnos. Para alcanzar esto se generó un clima adecuado en el aula sobre todo con motivaciones y las relaciones que se establecieron entre los juegos tradicionales y otras áreas de estudio como: la literatura, la comunicación, la educación para la ciudadanía, la Historia, la Geografía, las Tics, la Matemática, etc.

La buena interacción entre los alumnos y el profesor, permitió que al final de las sesiones de clase planificadas se motive a la totalidad de estudiantes por el estudio de los juegos tradicionales como parte de nuestra identidad cultural y a su vez se logró captar el interés por las aplicaciones, razonamientos y apropiación de nuestras costumbres que no debemos perder.

3.D. DIFICULTADES DE APRENDIZAJE ADVERTIDAS.

3.D.1. EN LOS ALUMNOS:

Podría decir que no se presentaron en gran medida, pues como eran temas novedosos y más que todo por las explicaciones y comentarios dados por los entrevistados mayores, el interés por ampliar ese conocimiento estaba latente.

En algunas sesiones de clase, lo que si se observó es que varios estudiantes tenían recelo a participar en grupo, en especial con las mujeres, ya que aducían que las podían lastimar y cosas así, y más bien eran las señoritas quienes participaron de manera activa, lo que despertaba la admiración de sus compañeros varones.

3.D.2. DIFICULTADES INHERENTES A LA PROPIA ACTUACIÓN COMO PROFESOR.

Las dificultades que todos los docentes tenemos durante nuestra actuación como profesor en las horas de clase, repercuten en el éxito o fracaso del alumno, es por ello que debemos autoevaluarnos y tomar los correctivos necesarios para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

Durante las sesiones de clase mantenidas con los alumnos se presentaron algunas dificultades, que sobre la marcha se trató de corregir, como el caso de alumnos que en las primeras sesiones de clase tendían a distraerse porque no encontraban interés por el tema de los juegos tradicionales, cosa que luego cambió.

También en las planificaciones de clases, existieron dificultades en cuanto a la duración de la sesión académica, ya que en la práctica al realizar las actividades propuestas nos tomaban más tiempo del previsto.

La utilización de material lúdico no fue motivo de preocupación, pues como eran cosas sencillas, de igual manera el espacio físico eran adecuados para los juegos.

4. VALORACIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN Y PAUTAS DE REDISEÑO DE LA UNIDAD.

El diseño e implementación de la Unidad Didáctica denominada **“Los Juegos Tradicionales Ancestrales”**, se aplicó en la Unidad Educativa "Ascázubi" de la parroquia del mismo nombre, perteneciente al cantón Cayambe-Ecuador.

La valoración de esta implementación tuvo lugar en clases de 30 estudiantes del noveno año de educación Básica Superior, con edades comprendidas entre los 13-14 años. El profesor tiene 13 años de experiencia como docente (es decir yo) en el área de CC,SS y otras,

actualmente se desempeña en la función de Inspector General. Las clases se desarrollaron desde el 02 hasta el 17 de mayo del 2018, se planificó nueve sesiones de clase de 40 minutos c/u, bajo el enfoque de **Aprendizaje Significativo**; integrando los conocimientos previos y conocimientos a lograr, evaluándose el proceso de enseñanza y aprendizaje para la valoración, esto ha permitido reflexionar sobre las propuestas didácticas en torno a la enseñanza de la historia y las diversas problemáticas que surgen en el quehacer educativo y luego se tomó decisiones para mejorarlas.

Tres reflexiones se consideraron para su valoración, estas son:

4.A. Reflexión descriptiva. ¿Qué ha ocurrido? En esta descripción se tomó en cuenta las actividades de los alumnos, las actividades del profesor y los comentarios de las actividades propuestas en las sesiones de clase. En lo referente a los alumnos se anotó sobre los conocimientos previos, la concentración, la actitud, la aptitud, la participación, las inquietudes, las dificultades, la motivación intrínseca y extrínseca. Respecto al profesor se anotó sobre la experiencia en el aula, fuera de ella, la planificación, la secuenciación de contenidos, comunicación, monitorización, percepción del aprendizaje, el estilo de enseñanza, la metodología aplicada y las dificultades observadas. Y en cuanto a los comentarios sobre las actividades propuestas se tomó en cuenta el entorno fuera del aula, la interacción profesor – alumnos, la interacción alumnos – alumnos, la selección de espacios físicos y recursos materiales, actividades y participación de los estudiantes.

Ver anexo. Análisis de las clases desarrolladas.

4.B. Reflexión analítica. ¿Por qué ha ocurrido así? En esta parte se realizó un análisis de las sesiones de clase planificadas, aplicando los criterios de idoneidad propuesto por (Godino, Bencomo, Font & Wilhelmi, 2007). De ahí que anotamos lo más relevante:

Idoneidad epistémica.- En la sesión de clase 2 a los estudiantes se les solicitó que relacionen y analicen situaciones reales como: La edad en años de personas y su conocimiento. Esta propuesta me parecía evidente y fácil de realizar, sin embargo existió dificultades en algunos escolares, quienes llegaron a concluir que a más edad menor conocimientos. Aquí fue necesaria la participación y la explicación del docente para hacerles caer en cuenta que el grado de conocimientos de las personas es generalmente mayor con la edad que tienen (A mayor edad, más sabios). Al final de la clase los alumnos reflexionaron e indicaron que es la primera vez que relacionan el conocimiento y la edad en situaciones reales.

Idoneidad cognitiva.- En la sesión de clase 2 detectamos que los alumnos no tuvieron los suficientes conocimientos previos para la aplicación de la tarea propuesta, tienen dificultades en la aplicación de una entrevista y en plantear preguntas sencillas ya elaboradas. Por tanto para que el aprendizaje sea significativo, fue necesario que nos aseguramos que los alumnos dominen los conocimientos previos, para ello se tuvo que recordarles y explicarles la forma de iniciar una entrevista de manera formal, así como la forma de terminar y agradecer dicha actividad, en especial con personas mayores que son más detallistas en el saludo.

Idoneidad emocional.- En las sesiones de clase se procuró seleccionar tareas que sean de interés para los todos los alumnos, se propuso actividades con ejercicios que involucren a todo el grupo y no solo a unos representantes, algo que fue lo más acertado en aplicar.

Desde el primer día de clases se indicó la importancia que tienen los alumnos en la realización de las actividades y la participación grupal en las horas de clase, esto provocó que al poner en práctica los diferentes juegos seleccionados, exista gran expectativa por la competencia a realizarse.

En todo momento se fomentó un ambiente de confianza para fortalecer la participación y espontaneidad del alumno. Se elogió las actitudes, logros y comportamientos del estudiante frente a sí mismo y en el grupo.

Idoneidad ecológica.- En la secuencia didáctica llevada a cabo se han desarrollado varias competencias como: La competencia física, en donde se analizó y relacionó variables para llegar a deducir el estado físico de los participantes, utilizamos recursos del medio circundante, las TICs, el lenguaje común y tradicional. La competencia de aprender jugando, en donde se valoró el estudio de la historia a través de la consulta, entrevista, entre otros, que nos permitió conocer actividades que poco a poco están quedando en el olvido, debido a la invasión de la tecnología, convirtiéndonos en seres fríos y sedentario

En función de estos criterios de idoneidad, se elaboró la siguiente tabla que es producto del análisis realizado en cada una de las sesiones de clase.

CRITERIOS DE IDONEIDAD	SESIONES								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Epistémica	baja	baja	alta	alta	alta	alta	baja	baja	alta
Cognitiva	baja	baja	media	baja	baja	media	media	baja	media
Emocional	alta	alta	alta	alta	alta	alta	alta	alta	alta
Ecológica	media	media	alta	alta	alta	alta	alta	alta	alta

4. C. ¿Qué cambiaría? ¿Por qué?

Una vez analizado y valorado la implementación didáctica, considerando todo lo descrito anteriormente, fue necesario dejar planteado algunas propuestas de mejora según la experiencia sobre la práctica realizada como docente, las mismas que detallo a continuación:

1) En calidad de docente debo ser más observador con los estudiantes que tienden a distraerse. Hay que proponer actividades que impliquen la participación de todos los alumnos mediante preguntas de carácter reflexivo para que les llame la atención a los alumnos y puedan razonar, discutir, representar, relacionar y proponer soluciones.

2) Al realizar la planificación de clase se debe tomar en cuenta el tiempo que pueden demorarse en realizar las actividades que se proponen, sobre todo cuando al final, los chicos están como se dice criollamente "embalados en el juego", de manera que se puede tener tiempo para realizar el trabajo final del análisis, porque si dejamos para después, es muy difícil recordar si no lo anotamos en el momento.

3) Para algunos estudiantes les resultó complejo el trabajar y el debatir en equipo, a pesar que la mayoría de las actividades eran juegos, ya que no estuvieron acostumbrados a trabajar en cooperación con otros compañeros fuera del aula.

Frente a esta situación observada en los alumnos, se debe procurar buscar o diseñar más ejercicios de aplicación práctica cooperativa en el aula o fuera de ella con preguntas reflexivas, acordes a nuestro entorno y realidad, en especial en lo que concierne a nuestra identidad cultural y que al final de la clase sean los mismos alumnos que redescubran y valores los procesos y las definiciones correspondientes del tema de estudio.

4) Se debería disponer de un proyector en las aulas de clase para que los alumnos visualicen de mejor manera determinados temas a través de videos tutoriales, documentales, etc. Si es posible se debería contar con el servicio de internet para que de manera inmediata se pueda ampliar la información de los temas que se propongan tratar en clase.

5) La aplicación de la metodología de evaluación de la clase, se la deberá aplicar de pronto en otra sesión, porque al momento de querer realizarla como estaba planificado, fue casi

imposible, ya que el tiempo era nuestro peor enemigo y cuando sonaba el cambio de hora, nosotros todavía seguíamos en los juegos.

5. REFLEXIONES FINALES.

EVALUACIÓN GENERAL DE LO APRENDIDO EN EL TFM.

Para poder acceder a la presente Maestría, la selección por parte del Ministerio de Educación Ecuatoriano, fue muy exigente, pero al saber que logre ser beneficiario, mi emoción fue grade, al mismo tiempo que sabía la responsabilidad y la oportunidad que se me presentaba y no dude en aceptar el reto, porque estaba consiente sobre los beneficios profesionales y personales, que obtendría al aprobar este nivel educativo.

5,A. EN RELACIÓN A LAS ASIGNATURAS TRONCALES DE LA MATERIA.

En la actualidad los docentes nos vemos avocados a una gran dificultad, debido al cambio del sistema educativo en lo que se refiere a la evaluación de los aprendizajes adquiridos por el estudiante, pues es cada vez más el facilismo que se otorga a los mismos para que puedan acceder al grado inmediato superior, descuidando la calidad de esos conocimientos que les serán necesarios para cuando se incorporen a la vida productiva de una sociedad en constante cambio y cada vez más competitivo.

Por todo esto, se inició el master con una de las **materias troncales** como es la **sociología**, pues es la que nos ayuda a comprender el rol que cumple o mejor dicho, que ha venido cumpliendo la escuela en preparar personas para llenar fuentes de trabajo, pues como todos sabemos la escuela produce, lo que la sociedad necesita, pero actualmente la escuela debe preparar gente para que cree esas fuentes de trabajo tan necesarias, es por eso que se debe moldear esas mentes innovadoras para que aparezcan ideas innovadoras.

La Sociología nos permite analizar esto, pues como dice *Émile Durkheim (1902)*:

"Nunca como ahora ha sido más necesaria al educador una cultura sociológica. La sociología puede proporcionarnos lo que necesitamos más urgentemente, quiero decir un conjunto de ideas directrices que sean el alma de nuestra práctica y que la apoyen, que presten un sentido a nuestra acción, y que nos unan a ella estrechamente. Es la condición necesaria para que esta acción resulte fecunda"

También el Sociólogo Dr. Martínez Celorrio manifiesta que la sociedad es pensable y reformable, ya que la sociología estudia cómo se organizan los sistemas institucionales (la escuela), para distribuir educación formal y a quien debe favorecer, además que explica los procesos de socialización y aprendizaje informal de las nuevas generaciones.

Quiere decir que las personas pueden generar cambios acordes a las necesidades del mundo globalizado, reemplazando el aprendizaje repetitivo por aprendizajes producidos por descubrimientos, generando así ideas innovadoras en la sociedad actual que se proyecten a un futuro mejor.

De manera simultánea, trabajamos en la materia troncal de **Psicología con el Dr. Luis Alberto D'aubeterre A.**, ya que si queremos crear mentes innovadoras para el presente y el futuro de nuestro país, debemos conocer los cambios y comportamientos del elemento con el que los docentes trabajamos, "**Los adolescentes**", ya que como todos sabemos, los chicos de hoy no se comportan como los de antaño, los jóvenes de la actualidad son más rebeldes, inquietos, se podría decir que hasta intocables, pero se podría decir que suya no es la culpa, sino del mismo sistema educativo que nos rige actualmente, el mismo que ha proporcionado cierta libertad y derechos, limitando por otro lado a padres y maestros, dan do paso a un tipo de juventud libertina.

Por eso la Psicología de la educación, es la encargada de estudiar los cambios comportamentales en las personas (adolescentes), debido a su participación en situaciones educativas, justamente para responder a las preguntas:

- ¿Cómo son los alumnos de secundaria?
- ¿Cómo aprenden?
- ¿Cómo se les puede ayudar?

Todo esto tomando en cuenta las teorías de aprendizaje de Piaget, la teoría del desarrollo moral de Kohlberg, la teoría del desarrollo de la personalidad de S. Freud, estadios psicosociales de Erikson, la teoría de la identidad de J. Marcia (1980), cambios en dimensiones sociocognitivas de D. Baumbrind (1977), entre otros, todo esto para poder contestar a la siguiente pregunta:

¿Es la Adolescencia una Construcción Psico-social?... ¿Es un Invento Social?... ¿Es un Mito?...

Porque ya no se es un niño, pero todavía no se es un adulto.

Continuamos estudiando la materia troncal de **Tutoría y Orientación Educativa**, con el **Dr. Oscar Martínez**, aquí analizamos el concepto de Didáctica y su finalidad, ya que como docentes debemos manejar esta herramienta indispensable para poder ejecutar las innovaciones educativas deseadas en este master, también nos explicó sobre la función docente, función tutorial y la función de orientación dentro de la escuela y su importancia dentro de la formación del estudiante.

También vimos las características de un **Profesor Tutor**, como es la realización de la **Carpeta de aprendizaje**, como herramienta de estudio y conservación de las memorias. Hablamos también sobre el **PAT** (Plan de Acción Tutorial), un tema novedosos, al menos para

mí, pues haciendo algunas investigaciones en mi colegio, encontré que este tipo de actividades las realizaban únicamente los encargados de los DECES. Todo esto fue muy útil para elegir el tema de mi TFM.

Seguidamente, estudiamos la asignatura **METODOLOGÍA DIDÁCTICA DE LA ENSEÑANZA**, con la Dra. Gisella Quinteros, quién nos habló sobre: *Evaluación de los aprendizajes. Un enfoque basado en competencias*. Otro elemento útil al momento de aplicar la unidad didáctica.

En la misma asignatura, tuvimos el honor de recibir clases con la **Dra. Ana Delia Barrera**, quien abordó el tema de lo que es la Planeación Didáctica:

Recurso que permite al docente organizar, de forma sistemática, el desarrollo y la evaluación de competencias y orientar desde un modelo pedagógico su labor en el aula. De mucha ayuda también en mi TFM.

Para el miércoles 12 de julio, fue el turno del Dr. **José Luis Medina**, quien abordaría el tema de **METODOLOGÍA PARTICIPATIVA EN EL AULA. ESTRATEGIAS DE PARTICIPACIÓN DEL ALUMNADO**, donde el objetivo era: **Desarrollar y fundamentar estrategias de aprendizaje activo**, pues como sabemos hay dos formas de enseñar el conocimiento académico: Mediante el **aprendizaje pasivo** del alumnado (denominado pasivo ya que el protagonismo lo asume el docente mediante la sesión transmisora) y el **aprendizaje activo**, donde el alumnado asume mayor protagonismo en su participación en la enseñanza. Yo elegí el método activo al aplicar en mi colegio la Unidad Didáctica de mi TFM.

Para el jueves 13 de julio, le tocó el turno de trabajar con nosotros al **Dr. Francisco Inbernon** con **Buenas prácticas del profesor**.

El objetivo de este taller es:

- Mejorar la comunicación con el alumnado en las sesiones expositivas.
- Incorporar orientaciones y metodologías que tengan en cuenta la necesidad de provocar en los estudiantes un aprendizaje activo, que supere la pura transmisión de conocimientos a la sesión expositiva o clase magistral.
- Suministrar herramientas de trabajo y estrategias de acción por mejorar la sesión expositiva centrada en el docente.

Gracias profesor, cuanta ayuda nos brindó, al decirnos que no seamos "Bustos parlantes".

Al final de la semana, es decir el viernes 14 de julio, fue el turno del **Dr. Serafín Antunez** de compartir sus conocimientos en la materia de: **La gestión del aula.**

Gestionar el aula consiste en llevar a cabo procesos didácticos orientados a promover prácticas de enseñanza y actividades de aprendizaje adecuadas para favorecer el desarrollo de capacidades de los estudiantes, considerados como grupo y como individuos con sus características peculiares. Yo en mi trabajo para TFM, aplique el trabajo en grupo.

5.B. EN RELACIÓN A LAS ASIGNATURAS DE LA ESPECIALIDAD.

Para la semana del 17 al 21 de julio, tuvimos el grato honor de trabajar con el Dr. Miquel Albert, en la materia de **METODOLOGIA Y ENSEÑANZA DE LA HISTORIA**

Aprendimos sobre: **LA DIDACTICA Y LA HISTORIA.**

Luego indagamos sobre el lugar que ocupa la historia en las aulas de los adolescentes, y la respuesta fue unánime “Segundo plano y en algunos casos peor”.

Hablamos de igual manera sobre la importancia de las memorias históricas y vimos sobre la diferencia entre **memoria histórica y recuerdos**. En mi trabajo de TFM. Fue necesario recurrir a las memorias de fuentes primarias, es decir de personas vivas que guardaban los conocimientos que necesitaba.

En la misma semana y en jornadas alternas, trabajo con nosotros la **Dra. GLADYS PORTILLA**, en la materia de **SISTEMA EDUCATIVO ECUATORIANO PARA UNA EDUCACIÓN INTERCULTURAL**.

Aprendimos sobre **SINTETIZAR = PENSAR**.

"Lo que no se piensa no se sabe".

Aprendimos a realizar una **Historia de Vida (I.V)**, con un ejercicio práctico.

También sobre **Identidad Profesional Docente (IPD)**. Estos aportes no fueron de tanta ayuda para mi TFM.

Tuvimos también el **Seminario de Investigación** vía ON LINE, lo cual me permitió plantear de mejor manera mi trabajo de TFM.

En la semana del 24 al 28 de julio, trabajamos en la materia de **Unidad de Programación, innovación y Buenas Prácticas**, con la **Dra. Concepción Fuentes**.

Su enfoque decisivo para mirar a nuestro trabajo de TFM, como algo innovador aplicando buenas prácticas en el aula y las diversas maneras de evaluar.

Otro de los docentes de la Maestría que nos aportó enormemente en nuestros conocimientos de Historia fue el Dr. Jhoan Santacama, en la materia de **INNOVACIÓN EDUCATIVA**, aprendiendo en especial a clasificar la información de las fuentes y crear hipótesis. Para mi TFM, fue muy motivante aplicar lo aprendido.

En la semana del 12 al 16 de febrero del 2018, tuvimos el agrado de trabajar con dos docentes de alto nivel como fueron Dra. Concepción Fuentes, en la materia de **DIDÁCTICA DE LA GEOGRAFÍA**, la misma que nos despejó la idea tradicional que la Geografía estudia las montañas, ríos, etc., sino **La relación que existe entre el hombre y la naturaleza**.

El Dr. Pedro Miralle, con la materia **Educación para la Ciudadanía**, aquí vimos sobre la relación que existe entre la ciudadanía y la historia, ya que: "**la historia no es solo una materia, es parte de la formación ciudadana**", entonces que mejor manera de crear buenos ciudadanos en mi colegio que enseñando la historia como parte nuestra realidad, así como aprendimos en la Maestría.

Terminamos las fases presenciales trabajando con los docentes Dra. Cielo Zaidenweg, con la materia Complementos Disciplinarios de Historia, la cual afianzó lo enseñado por los demás docentes de historia y recalcando que la historia es parte de nuestro presente, pues todo a nuestro alrededor **es historia**.

Finalmente, más no menos importante, tuvimos el gusto y el placer de conocer y trabajar con el Dr. Francisco García, una eminencia en la materia de **Complementos de Geografía**, el mismo que nos hizo ver el mundo y nuestro país de una manera realista y actualizada, con datos e imágenes impactantes, que nos llamó a la reflexión del mundo en que vivimos.

Todos estos conocimientos impartidos por tan excelente cuerpo docente de la U. de Barcelona, permitieron elegir y realizar de la mejor manera este trabajo de fin de master (TFM).

Terminada la aplicación de la secuencia didáctica propuesta, fue necesario pensar en lo que ha pasado y hemos aprendido al realizar el Trabajo Final de Máster (TFM) y todo lo que ello implica para el mejoramiento de nuestras prácticas educativas.

5.C. EN RELACIÓN A LO APRENDIDO DURANTE EL TFM.

Al iniciar el TFM tenía grandes expectativas, creí saber lo suficiente acerca de la asignatura(Geografía-Historia), sin embargo cuando conocí a mis profesores y en especial a quien es mi tutora y mantuvimos la primera reunión se me clarificó lo que debía hacer y saber, me supo explicó la finalidad de esta asignatura, que principalmente consistía en el análisis,

reflexión y valoración de lo que ocurre en nuestras propias clases sobre una secuencia didáctica que nosotros debíamos proponer para aplicar en nuestros centros escolares.

En la propuesta didáctica debía reflejarse todo lo impartido por los docentes de la Universidad de Barcelona, lo fundamental fue realizar una auto - evaluación de la metodología, estrategias, métodos y técnicas de enseñanza aprendizaje con el fin de mejorar nuestras clases y que estas sean más activas y de mayor participación de los alumnos, sobre todo dejando atrás los esquemas tradicionales que proponen algunos textos de Ciencias Sociales (En especial el memoritismo y la transcripción) y que lo hacemos de manera formal.

A través del TFM, la propuesta didáctica implementada y los conocimientos adquiridos en este máster, he logrado un cambio sustancial en mi quehacer educativo. Pues haciendo un breve análisis del antes y después de las situaciones vividas en las sesiones de clase puedo indicar que anteriormente, las clases que mantenía con los alumnos, eran más o menos de la siguiente forma: saludaba con los alumnos, corría lista y de manera inmediata solicitaba sacar el texto y abrirlo donde habíamos quedado en la clase anterior, les indicaba el tema para leerlo y analizarlo (Algunos compañeros siguen el proceso del dictado y al otro día dar la lección de memoria como esta en el libro), claro que el análisis casi siempre lo hacía yo, porque no despertaba ese interés por la asignatura, algo que comprendí en este master, en especial con el Dr. Miquel Albert y la Dra. Concepción Fuentes.

Al final realizaba las enmiendas correspondientes del tema y evaluaba o enviaba tarea extra- escolar, que por lo general consistía en un informe de lo tratado o desarrollo un cuestionario de actividades.

Valorando esta actividad considero que no era lo más adecuado, pues a pesar de la ayuda, observación y retroalimentación que hacía, no lograba obtener los resultados esperados, ya que existían alumnos muy cómodos que no se concretaban a realizar lo solicitado o le dejaban al

alumno más dedicado para que realice el trabajo propuesto, para luego únicamente copiar, por lo que era evidente que faltaba motivación y mayor protagonismo de los alumnos.

Actualmente con las nuevas ideas y estrategias adquiridas puestas en práctica a través del TFM, he iniciado aplicando a mis prácticas educativas la metodología participativa con el fin de provocar un aprendizaje activo. Para ello, ahora considero los tres aspectos fundamentales de la sesión expositiva de clase: las acciones de entrada, las acciones de desarrollo y las acciones de salida.

En cuanto a las acciones de entrada; hoy, a más del saludo cordial, realizo motivaciones en donde participan todos los alumnos, presento el tema de clase con sus objetivos correspondientes y les indico cuales son las pretensiones de la actividad que se va a desarrollar y lo que espero alcanzar con ella, de igual forma tomo muy en cuenta los conocimientos previos de los alumnos, algo que les encanta, pues sienten que sus conocimientos son importantes.

En relación a las acciones de desarrollo; he dado importancia al “razonamiento”, partiendo de hechos reales o problemas, y con la participación activa de los alumnos, a quienes se les ha ido guiando, para que ellos mismos vayan generando, redescubriendo sus nuevos conocimientos sobre historia y geografía, pero utilizando sus propias palabras y conclusiones, utilizando algún organizador gráfico, acorde al tema, con el cual desarrollan su vocabulario y mejoran su léxico sin desviarse del tema central y puedan aplicarlos o relacionarlos en diferentes contextos, sea de la misma asignatura, de la vida diaria o de otras ciencias.

Esta estrategia me ha dado buenos resultados, porque he logrado que todos los alumnos se motiven y participen activamente en la clase. Además observo que hay mayor responsabilidad y el aprendizaje es compartido por todos y lo más importante es que entienden mejor los temas propuestos ya que el docente no es el que genera el conocimiento, sino más bien el que guía de manera adecuada para que los estudiantes sean los protagonistas de la clase.

En las acciones de salida; realizo una retroalimentación y los mismos alumnos se dan cuenta de la importancia del estudio de las CC.SS, mediante preguntas verifico si se cumplió con los objetivos de clase y termino haciendo una síntesis o resumen. Al hacer las evaluaciones, se obtienen cada vez mejores resultados, en especial si lo realizo a través de exposiciones y evito los molestos cuestionario de preguntas, lo que me motiva mucho y en el futuro seguiré buscando y aplicando más estrategias que involucren la participación de los alumnos, pues de esta manera las clases serán más activas en donde los alumnos se sienten a gusto y motivados, además poco a poco voy logrando en ellos un verdadero aprendizaje significativo que contribuya al desarrollo del conocimiento tiempo-espacio, algo que es deficiente en los estudiantes.

Solo me resta decir que el Trabajo Final del Máster me ha permitido poner en práctica todo lo aprendido de los docentes de la Universidad de Barcelona, a quienes expreso mi profundo agradecimiento, pues ahora ya no hay excusas para continuar con la metodología tradicional que solo nos permitía transmitir conocimientos de manera memorística, hoy disponemos de herramientas adecuadas, metodología e ideas necesarias para hacer de nuestra labor docente y del estudio de las CC. SS más interesante en función del razonamiento e ir mejorando y proponiendo nuevas propuestas didácticas que vaya en beneficio de nuestro principal actor que son los alumnos.

Lo más difícil, según mi punto de vista y la experiencia en mi institución, es cambiar la mentalidad cuadrada de algunos compañeros del área, incluso de las mismas AUTORIDADES, ya que según ellos, los estudiantes no están preparados para cambiar de estrategia, siendo totalmente lo contrario, pues son los docentes quienes tienen recelo de experimentar algo nuevo, pues como todo va cambiando e innovándose, también nos toca cambiar e innovar nuestra forma de trabajar, si queremos tener mejores resultados.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bonals, J. (2000), *El trabajo en pequeños grupos en el aula*. Barcelona. Graó.
- Coll, C. (coord.) (2010) *Desarrollo, aprendizaje y enseñanza en educación secundaria*. Barcelona: Graó.
- Imbernon, F. y Medina, JL (2005). *Metodología participativa en el aula universitaria: La participación del alumnado*. Barcelona: ICE_ UB.
- Monereo, C.; (coord..) 1998) *Estrategias de enseñanza y aprendizaje*. Barcelona: Graó
- Novak, J.D. y Gowin D.B. (1988), *Aprendiendo a aprender*. Barcelona: Martínez Roca.
- Mercado, A. y Hernández, A. V. (2010). El proceso de construcción de la identidad colectiva. *Convergencia, Revista de Ciencias Sociales*, 53(2010), 229-251.
- García Martínez, A. (2007). La construcción de las identidades. *Cuestiones Pedagógicas*, 18(2006/2007), 207-228.
- Arias Sandoval, L. (2009). La identidad nacional en tiempos de globalización. *Revista Electrónica@ Educare*, XIII(2), 7-16.
- Memorias de Doña María Patiño de 52 años, madre de la estudiante Katherine Chalaca
- Memorias de don Tomás Gordón de 72 años de edad, abuelo del estudiante Kevin Gordón.
- REVISTA AULA - 044 (NOVIEMBRE 95)- JUEGO TRADICIONAL Y EDUCACION FISICA
- <http://www.efdeportes.com/efd193/los-juegos-tradicionales-para-tiempo-libre.htm>
- <https://es.calameo.com/read/003450737d58d71c65ad7>
- <https://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/11234/1/T-ESPE-049408.pdf>
- <https://www.lifeder.com/juegos-tradicionales-ecuador/>
- <http://tradicione.blogspot.com/>

- <http://www.forosecuador.ec/forum/ecuador/educaci%C3%B3n-y-ciencia/12550-todos-los-juegos-tradicionales-y-populares-del-ecuador>

AUTOEVALUACIÓN GENERAL DE LOS APRENDIZAJES ADQUIRIDOS

	Apartados	Indicadores	A	B	C	D	Puntuación (0-10)
AUTOEVALUACIÓN DEL ESTUDIANTE	Actividades realizadas durante la elaboración del TFM	Tutorías presenciales	Falté a las tutorías sin justificar mi ausencia.	Falté a las tutorías presenciales y sí justifiqué mi ausencia.	Asistí a las tutorías presenciales sin prepararlas de antemano.	Asistí a las tutorías presenciales y preparé de antemano todas las dudas que tenía. Asimismo, planifiqué el trabajo que tenía realizado para contrastarlo con el tutor/a.	D
		Tutorías de seguimiento virtuales	Ni escribí ni contesté los mensajes del tutor/a.	Fui irregular a la hora de contestar algunos mensajes del tutor/a e informarle del estado de mi trabajo.	Contesté todos los mensajes virtuales del tutor/a y realicé algunas de las actividades pactadas en el calendario previsto.	Contesté todos los mensajes virtuales del tutor/a realizando las actividades pactadas dentro del calendario previsto y lo he mantenido informado del progreso de mi trabajo.	D
	Versión final del TFM	Objetivos del TFM	El trabajo final elaborado no alcanzó los objetivos propuestos o los ha logrado parcialmente.	El trabajo final elaborado alcanzó la mayoría de los objetivos propuestos.	El trabajo final elaborado alcanzó todos los objetivos propuestos.	El trabajo final elaborado alcanzó todos los objetivos propuestos y los ha enriquecido.	C
		Estructura de la unidad didáctica implementada	La unidad didáctica implementada carece de la mayoría de los elementos de la programación (objetivos, contenidos según el currículum,	La unidad didáctica implementada contiene casi todos los elementos de la programación (objetivos, contenidos según el currículum,	La unidad didáctica implementada contiene todos los elementos de la programación (objetivos, contenidos según el currículum,	La unidad didáctica implementada contiene todos los elementos de la programación (objetivos, contenidos según el currículum, actividades de enseñanza y aprendizaje y	D

			contenidos según el currículum, actividades de enseñanza y aprendizaje y actividades de evaluación).	actividades de enseñanza y aprendizaje y actividades de evaluación).	actividades de enseñanza y aprendizaje y actividades de evaluación).	actividades de evaluación) y además incluye información sobre aspectos metodológicos, necesidades educativas especiales y el empleo de otros recursos.	
	Implementación de la unidad didáctica	El apartado de implementación carece de la mayoría de los aspectos solicitados (adecuación de contenidos, dificultades de aprendizaje advertidas, observación de la interacción sobre las dificultades halladas inherentes a la actuación como profesor).	El apartado de implementación contempla casi todos los aspectos solicitados (adecuación de contenidos, dificultades de aprendizaje advertidas, observación de la interacción sobre las dificultades halladas inherentes a la actuación como profesor).	El apartado de implementación contempla todos los aspectos solicitados (adecuación de contenidos, dificultades de aprendizaje advertidas, observación de la interacción sobre las dificultades halladas inherentes a la actuación como profesor).	El apartado de implementación contempla todos los aspectos solicitados (adecuación de contenidos, dificultades de aprendizaje advertidas, gestión de la interacción y de las dificultades en la actuación como profesor), además de un análisis del contexto y de las posibles causas de las dificultades.		D
	Conclusiones de la reflexión sobre la implementación	Las conclusiones a las que he llegado sobre la implementación de la unidad didáctica son poco	Las conclusiones a las que he llegado están bastante fundamentadas a partir de la práctica reflexiva, pero algunas	Las conclusiones a las que he llegado están bien fundamentadas a partir de la práctica reflexiva, y son coherentes con la secuencia y los datos obtenidos.	Las conclusiones a las que he llegado están muy bien fundamentadas a partir de la práctica reflexiva porque aportan propuestas de mejora contextualizadas a		D

			fundamentadas y excluyen la práctica reflexiva.	resultan difíciles de argumentar y mantener porque son poco reales.		una realidad concreta y son coherentes con todo el diseño.	
	Aspectos formales	El trabajo final elaborado carece de los requisitos formales establecidos (portada con la información correcta, índice, paginación, diferenciación de apartados, interlineado que facilite la lectura, etc.) y no facilita su lectura.	El trabajo final elaborado casi cumple los requisitos formales establecidos (portada con la información correcta, índice, paginación, diferenciación de apartados, interlineado que facilite la lectura, etc.), pero su lectura es posible.	El trabajo final elaborado cumple los requisitos formales establecidos (portada con la información correcta, índice, paginación, diferenciación de apartados, interlineado que facilite la lectura, etc.) y su lectura es posible.		El trabajo final elaborado cumple los requisitos formales establecidos (portada con la información correcta, índice, paginación, diferenciación de apartados, interlineado que facilite la lectura, etc.) y ha incorporado otras que lo hacen visualmente más agradable y facilitan la legibilidad.	D
	Redacción y normativa	La redacción del trabajo, la distribución de los párrafos y los conectores textuales dificultan la lectura y comprensión del texto. El texto contiene faltas graves de la normativa española.	La redacción del trabajo, la distribución de los párrafos y los conectores textuales facilitan casi siempre la lectura y comprensión del texto. El texto contiene algunas carencias de la normativa española.	La redacción del trabajo, la distribución de los párrafos y los conectores textuales ayudan a la lectura y comprensión del texto. El texto cumple con los aspectos normativos de la lengua española, salvo alguna errata ocasional.		La redacción del trabajo, la distribución de los párrafos y los conectores textuales ayudan perfectamente a la lectura y comprensión del texto. El texto cumple con los aspectos normativos de la lengua española y su lectura es fácil y agradable.	D

		Bibliografía	Carece de bibliografía o la que se presenta no cumple los requisitos formales establecidos por la APA.	Se presenta una bibliografía básica que, a pesar de algunos pequeños errores, cumple los requisitos formales establecidos por la APA	Presenta una bibliografía completa y muy actualizada, que cumple los requisitos formales establecidos por la APA.	Presenta una bibliografía completa y muy actualizada, que cumple los requisitos formales establecidos por la APA de forma excelente.	A
		Anexo	A pesar de ser necesaria, falta documentación anexa o la que aparece es insuficiente.	Hay documentación anexa básica y suficiente.	Hay documentación anexa amplia y diversa. Se menciona en los apartados correspondientes.	La documentación anexa aportada complementa muy bien el trabajo y la enriquece. Se menciona en los apartados correspondientes.	D
		Reflexión y valoración personal sobre lo aprendido a lo largo del máster y del TFM	No reflexioné suficientemente sobre todo lo que aprendí en el máster.	Realicé una reflexión sobre lo aprendido en el máster y sobre la realidad educativa.	Realicé una buena reflexión sobre lo aprendido en el máster y sobre la realidad educativa. Esta reflexión me ayudó a modificar concepciones previas sobre la educación secundaria y la formación continuada del profesorado.	Realicé una reflexión profunda sobre todo lo aprendido en el máster y sobre la realidad educativa. Esta reflexión me ayudó a hacer una valoración global y me sugirió preguntas que me permitieron una visión nueva y más amplia de la educación secundaria y la formación continuada del profesorado.	D

Nota final global (sobre 1,5):

7. ANEXOS

TÍTULO DE LA UNIDAD DE PROGRAMACIÓN	ETAPA	NOVENO
JUEGOS TRADICIONALES ANCESTRALES ECUATORIANOS.	NIVEL	Básica Superior
	QUIMESTRE	Segundo
INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN		
<p>Los juegos tradicionales es una competencia de carácter fantástico que provoca en las participantes sensaciones de emoción, tensión, recelo y cierto grado de adrenalina, manteniendo durante toda la contención en expectativa permanente a los partícipes. Este tema ha sido compartido por las personas (en especial los niños y jóvenes) durante todas las generaciones, pues radica en la importancia de descubrir las emociones desconocidas de cualquier otro tipo de actividades.</p> <p>Luego de un análisis profundo se escogió el tema de “JUEGOS TRADICIONALES ANCESTRALES DEL ECUADOR” para un grupo de 30 estudiantes. Este contenido se encuentra en el bloque de Estudios Sociales; correspondiente a la Malla Curricular Nacional y a través de esta actividad se va a integrar los bloques de Identidad Cultural y cómo aprovechar el tiempo Libre.</p> <p>El contenido de trabajo está en la unidad seis y se realizará en un período de nueve horas clase.</p>		

El presente trabajo plantea indagar y practicar los diferentes juegos tradicionales ancestrales, que poco a poco han ido quedando en el olvido, desde su análisis, estructura y ejecución; con el fin de despertar la creatividad, fundamentar la aplicación física, vencer los temores de actuar ante el público y dar paso a la generación de futuros jóvenes amantes de la actividad recreativa al aire libre.

Además, sirve de motivación para los estudiantes ya que despierta el interés y fantasía, permitiendo desarrollar y perfeccionar el hábito de la inter racionalidad, así como las habilidades físicas y de compañerismo.

ÁREA PRINCIPAL Y ÁREAS RELACIONADAS	SESIONES
CIENCIAS SOCIALES HISTORIA, CULTURA FÍSICA.	9 horas clase de 40 minutos c/u
<p>OBJETIVO GENERAL:</p> <p>Investigar y Analizar la ejecución básica de los juegos tradicionales ancestrales del Ecuador, para crear personas humanas y activas, con sentimientos de compañerismo y hermandad, dejando a un lado los juegos electrónicos y desaparecer la figura de personas sedentarias.</p>	
OBJETIVOS DIDÁCTICOS	COMPETENCIAS BÁSICAS
<p>Seleccionar y disfrutar de juegos tradicionales que se realizan a través de acciones interpersonales y construir un verdadero significado de compañerismo.</p>	<p>Participar en discusiones sobre juegos tradicionales con el aporte de información, experiencias y opiniones para desarrollar progresivamente el interés por el tema.</p>

	Elegir actividades (juegos) basándose en preferencias personales de los participantes y el manejo de diferentes habilidades en los juegos, para formarse como líderes al momento de su ejecución.
Aplicar los recursos físicos y conocimientos científicos y en algunos casos hasta empíricos, a partir de los textos (juegos ancestrales) para fortalecer y profundizar el concepto de interculturalidad e identidad cultural.	Reconocer en un juego tradicional los elementos característicos que le dan sentido. Participar en discusiones sobre juegos tradicionales con el aporte de información, experiencias y opiniones para desarrollar progresivamente el interés por el tema.

CONTENIDOS

CONCEPTOS	PROCEDIMIENTOS	ACTITUDES, VALORES Y NORMAS
Los juegos tradicionales ancestrales del Ecuador.	Determinación de lo que es un juego tradicional. Identificación de características del juego. Reconocimiento de los diferentes juegos. Lecturas, reflexión y utilidad del juego seleccionado.	Disposición para indagar los diferentes juegos tradicionales de antaño. Colaboración en las actividades grupales. Respeto por las opiniones y fallas resultantes de la actividad.

	<p>Uso de recursos materiales y físicos.</p> <p>Actividad grupal.</p> <p>Emisión de opiniones al respecto.</p> <p>Resolución de inconvenientes presentados al realizar la actividad.</p> <p>Trabajos en equipo.</p> <p>Identificación de la intención u objetivo principal de la actividad.</p> <p>Realización final del juego tradicional seleccionado.</p>	
--	--	--

ACTIVIDADES DE LA SECUENCIA DIDÁCTICA.

CLASE 1

FASE Y Nº	ACTIVIDAD	ORGANIZACIÓN DEL AULA	RECURSOS MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
I 1	Escuchar conceptos de lo	En silencio escuchar las	Textos de consulta, generalmente	15 min	Responde preguntas orales

	que son los juegos tradicionales ancestrales.	lecturas o explicaciones del docente.	bajados del internet.		sobre lo expuesto.
12	Debatir, que sabemos sobre estos juegos tradicionales y describir brevemente sobre uno de ellos que conozca o haya escuchado.	Intervención individual y voluntaria.	Pizarra y marcadores.	10 min	Exposición del tema frente a los compañeros.
13	Sacar un concepto propio en el aula.	Análisis grupal mediante lluvia de ideas.	Organizador gráfico, marcadores y pizarra.	10 min	Escritura de ideas en el organizador gráfico.
14	Consultar a una persona adulta, sobre los juegos tradicionales que ellos practicaban.	Trabajo individual.	Imágenes Cuestionario elaborado.	5 min	Tarea para la casa.

	También a un joven.				
CLASE 2.					
S 5	Leer y reflexionar sobre los juegos tradicionales que practicaban las personas adultas en su niñez y las recomendaciones que nos dan con respecto a la tecnología.	Trabajo individual. Reflexión grupal	Cuestionarios elaborados y llenados por los adultos y estudiantes consultados.	15 min	Elaboración de un formato sobre los juegos ejercitados por los adultos y los que practican los jóvenes de hoy en día.
S 6	Comparar los juegos practicados por los adultos y los que se realizan hoy.	Trabajo grupal.	Cuadro comparativo. Cuestionario llenado por adultos y jóvenes	15 min	Cuestionarios llenos.
S 7	Escuchar la experiencia más destacada luego de llenar el	Relato a los compañeros del curso.	Cuestionario. Apuntes personales.	10 min	Responde preguntas y aporta con

	cuestionario para adultos.				ideas semejantes.
CLASE 3.					
S 8	Reflexionar utilizando el coloquio, sobre las ventajas y desventajas que tiene el practicar los juegos tradicionales.	Trabajo por grupos. Unos a favor otros en contra de la práctica de los juegos tradicionales.	Apuntes personales sobre los juegos tradicionales consultados.	30 min	Participa en el coloquio., cuando su moderador lo solicita.
S 9	Determinar conclusiones.	Intervención de los moderadores.	Cuadro comparativo.	10 min	Escritura de los resultados del coloquio.
CLASE 4.					
Luego del trabajo en el aula sobre la consulta. El coloquio y la explicación de los diferentes juegos ancestrales más interesantes, ¡viene lo bueno! , realizar en el patio dichos juegos.					
D 10	JUEGO LAS CEBOLLITAS.	Formar dos equipos de juego. Con su respectivo capitán.	Espacio libre de la institución, puede ser el patio, una cancha encespada o	10 min	Sigue las instrucciones dadas por uno de los capitanes.

		Explicación del juego.	cualquier espacio abierto.		
D 11	Aplicación del juego de las cebollitas.	Intervención de los equipos de juego.	Espacio libre de la institución, puede ser el patio, una cancha encespada o cualquier espacio abierto.	20 min	Gana el equipo que más cebollitas arrancó.
D 12	Reflexión sobre el juego aplicado.	Participación por equipos e individual.	Cuaderno de apuntes del docente.	10 min	Todos se divierten.
CLASE 5					
D 13	Juego: El burro castigado.	Formar dos equipos de juego. Con su respectivo capitán. Explicación del juego.	Espacio libre de la institución, puede ser el patio, una cancha encespada o cualquier espacio abierto.	10 min	Sigue las instrucciones dadas por uno de los capitanes.
D 14	Aplicación del juego.	Intervención de los equipos de juego.	Espacio libre de la institución, puede ser el	20 min	Gana el equipo que más integrantes

			patio, una cancha encespada o cualquier espacio abierto.		acumule en sus espaldas.
D 15	Reflexión sobre el juego aplicado.	Participación por equipos e individual.	Cuaderno de apuntes del docente.	10 min	Todos se divierten en especial los que hacen de burritos.
CLASE 6					
D 16	Juego: Las cogidas.	Formar dos equipos de juego (Un equipo hace el papel de perros, que son los que cogen y el otro equipo serán los venados, es decir los que huyen). Explicación del juego.	Espacio libre de la institución, puede ser el patio, una cancha encespada o cualquier espacio abierto.	10 min	Sigue las instrucciones dadas por uno de los capitanes.

D 17	Aplicación del juego.	Intervención de los equipos de juego.	Espacio libre de la institución, puede ser el patio, una cancha encespada o cualquier espacio abierto.	20 min	Gana el equipo que logue atrapar a los venados en menos tiempo.
D 18	Reflexión sobre el juego aplicado.	Participación por equipos e individual.	Cuaderno de apuntes del docente.	10 min	Todos se divierten en especial los que atrapan, en especial alas venaditas☺
CLASE 7					
D 19	Juego: Saltando la cuerda	Formar dos equipos de juego. Con su respectivo capitán. Explicación del juego.	Espacio libre de la institución, puede ser el patio, una cancha encespada o cualquier espacio abierto.	10 min	Sigue las instrucciones dadas por uno de los capitanes.

			Una cuerda de unos tres metros o más.		
D 20	Aplicación del juego.	Intervención de los integrantes que representen a los equipos de juego.	<p>Espacio libre de la institución, puede ser el patio, una cancha encespada o cualquier espacio abierto.</p> <p>Una cuerda de unos tres metros o más.</p>	20 min	Gana el equipo cuyos integrantes se mantengan saltando la cuerda más tiempo.
D 21	Reflexión sobre el juego aplicado.	Participación por equipos e individual.	Cuaderno de apuntes del docente.	10 min	Todos se divierten en especial los que tienen más resistencia para saltar la cuerda.
CLASE 8					
D 22	Juego: Las ollitas	Formar dos equipos de	Espacio libre de la institución,	10 min	Sigue las instrucciones

		juego. Con su respectivo capitán. Explicación del juego. Grupos de tres integrantes.	puede ser el patio, una cancha encespada o cualquier espacio abierto. Grupos de tres integrantes.		dadas por uno de los capitanes.
D 23	Aplicación del juego.	Intervención de los integrantes que representen a los equipos de juego.	Espacio libre de la institución, puede ser el patio, una cancha encespada o cualquier espacio abierto. Grupos de tres integrantes.	20 min	Gana el equipo cuyos integrantes lleven a los compañeros que hacen de ollitas por más tiempo.
D 24	Reflexión sobre el juego aplicado.	Participación por equipos e individual.	Cuaderno de apuntes del docente.	10 min	Todos se divierten en especial los que hacen de ollitas por que deben tener brazos robustos.
CLASE 9					

D 25	Juego: La carretilla.	Formar dos equipos de juego. Con su respectivo capitán. Explicación del juego. Grupos de dos integrantes.	Espacio libre de la institución, puede ser el patio, una cancha encespada o cualquier espacio abierto. Grupos de dos integrantes.	10 min	Sigue las instrucciones dadas por uno de los capitanes.
D 26	Aplicación del juego.	Intervención de los integrantes que representen a los equipos de juego.	Espacio libre de la institución, puede ser el patio, una cancha encespada o cualquier espacio abierto. Grupos de dos integrantes.	20 min	Gana el equipo cuyos integrantes lleven al compañero que hacen de carretilla por toda la pista demarcada.
D 27	Reflexión sobre el juego aplicado.	Participación por equipos e individual.	Cuaderno de apuntes del docente.	10 min	Todos se divierten en especial los que llevan a la carretilla por que deben ayudar a

					mantener el equilibrio.
--	--	--	--	--	-------------------------

DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE:

FASE INICIAL:

Actividad 1

Escuchar el concepto de lo que son los juegos tradicionales ancestrales.

Es importante una actividad motivadora al iniciar una clase, especialmente con estudiantes inquietos; por tal razón al escuchar el concepto de un juego tradicional es una excelente alternativa, lo que conlleva a despertar el interés y disposición de todo el grupo ante el nuevo aprendizaje.

Actividad 2

Debatir, que sabemos sobre estos juegos tradicionales.

Después de escuchar el concepto, los estudiantes están en posibilidades de definir con sus palabras lo que para ellos es un juego tradicional de manera sintetizada.

Actividad 3

Describir brevemente sobre un juego tradicional que conozca o haya escuchado.

También lograrán deducir y describir las características que tiene un juego que de pronto conoce por que vio o escuchó comentar, ya que a esa altura ellos ya ven diferencia sobre otros tipos de juegos practicados su recorrido estudiantil.

Actividad 4

Consultar a una persona adulta, sobre los juegos tradicionales que ellos practicaban.

También a un joven.

Para reforzar su conocimiento sobre los juegos practicados tiempos atrás, es importante la identificación de los mismos entre otros tipos de juegos no tradicionales y la lectura de imágenes es un gran recurso.

FASE DE SÍNTESIS:

Actividad 5

Leer y reflexionar sobre los juegos tradicionales que practicaban las personas adultas en su niñez y las recomendaciones que nos den con respecto a la tecnología.

Mediante el trabajo en equipo se analizará los aspectos diferentes y se llegará obtener resultados que fundamentan su enseñanza, facilitando la comprensión de grandes temas.

Actividad 6

Comparar los juegos practicados por los adultos y los que se realizan hoy.

Esta comparación ayuda a la organización y comprensión de los diferentes contextos que aplicaremos, por tal razón es indispensable el recordar los mismos para desarrollar las actividades relevantes referentes al juego escogido. La interpretación y posterior análisis de la nueva experiencia, crean grandes aprendizajes.

Actividad 7

Escuchar la experiencia más destacada luego de llenar el cuestionario para adultos.

Para interpretar la experiencia de un juego tradicional, es importante la atención y concentración; y en un aula de clase la disposición para atender, responder con seguridad y

confianza cada pregunta sobre lo destacado obtenido en la consulta, es señal de avance en el conocimiento.

Actividad 8

Reflexionar utilizando el coloquio, sobre las ventajas y desventajas que tiene el practicar los juegos tradicionales.

Conocer y analizar sobre lo bueno y lo malo de cada juego tradicional y quién lo dice, es base fundamental en la estrategia para crear interesados y posteriormente ejecutores, ya que la realidad de muchos juegos es la realidad de vida de nuestros estudiantes y en educación es importante crear hazañas según nuestros sueños.

Actividad 9

Determinar conclusiones.

Despertar e incentivar la expectativa en la aplicación de los juegos seleccionados, teniendo en cuenta lo favorable y lo contrario de cada uno de ellos.

FASE DE DESARROLLO:

Actividad 10

JUEGO LAS CEBOLLITAS.

Explicación del juego por parte de uno de los capitanes.

Actividad 11

Aplicación del juego de las cebollitas.

Los integrantes más fuertes arrancaran las cebollitas del grupo opuesto !GENIAL!

Actividad 12

Reflexión sobre el juego aplicado.

Después de un tiempo de juego, reflexionar si valió o no la pena el juego.

Actividad 13

Juego:

El burro castigado.

Actividad 14

Aplicación del juego.

Cinco o más compañeros se ubican agachados, escondiendo la cabeza entre las piernas del compañero del frente y los demás, saltando tratarán de ubicarse sobre sus espaldas.

Actividad 15

Reflexión sobre el juego aplicado.

No se necesita fuerza sino un poco de agilidad para ubicarse lo más cerca a la cabeza del burrito, de manera que otros puedan ubicarse en parte posterior y más que todo mantenerse sobre el burrito sin perder el equilibrio.

Actividad 16

Juego:

Las cogidas.

Actividad 17

Aplicación del juego.

Se conforman dos equipos de trabajo, el uno ara el papel de perros(los que persiguen) y el otro serán los venados(los que huyen), habrá también lugares de protección que llamarán conventos, donde los perros no podrán acercarse a más de dos metros.

Actividad 18

Reflexión sobre el juego aplicado.

Tanto los perros como los venados deben estar en buenas condiciones, tanto para perseguir como para huir. Lo más emocionante es atrapar a los venados, en especial a las venaditas, porque en ese pretexto, se puede dar de abrazos a las compañeritas.

Actividad 19

Juego:

Saltando la cuerda.

Actividad 20

Aplicación del juego.

Para esto se necesita una cuerda y varios integrantes de cada equipo para que salten dicha cuerda, la misma que es ondulada por dos de sus compañeros, mientras cantan, cuanto mayor de personas salten al mismo tiempo es más emocionante.

Actividad 21

Reflexión sobre el juego aplicado.

Mientras más personas salten es mejor, el ejercicio es reconfortante, ya que se requiere de piernas fuertes como resortes para soportar el ritmo de juego.

Actividad 22

Juego:

Las ollitas

Actividad 23

Aplicación del juego.

De cada equipo, se forman grupos de tres jugadores, uno se tomará de las manos por debajo de las piernas (la ollita) y los dos sobrantes, tomarán al compañero (la ollita) por los

brazos y lo trasladaran por una pista previamente descrita. La ollita deberá soportar su peso para completar el viaje y los demás, tener fuerza para cargar el peso de la olla.

Actividad 24

Reflexión sobre el juego aplicado.

El juego cooperativo, llevará al éxito en el juego.

Actividad 25

Juego:

La carretilla.

Actividad 26

Aplicación del juego.

De cada equipo, se forman grupos de dos jugadores, uno se apoyará boca abajo en sus manos de manera horizontal (la carretilla) y el compañero, tomará al compañero (la carretilla) por los tobillos y se trasladaran por una pista previamente descrita. La carretilla deberá soportar su peso para completar el viaje y su compañero, tener fuerza para cargar y manipular el peso de la carretilla.

Actividad 27

Reflexión sobre el juego aplicado.

Que se requiere de cierta habilidad para caminar de manos y coordinar con los movimientos de su compañero, también se necesita de brazos fuertes.

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS PARA EL DESARROLLO DE LA

SECUENCIA DIDÁCTICA:

El aplicar la siguiente secuencia didáctica, es un lindo desafío en la relación alumnos y docente ya que el compartir un juego de cualquier género conlleva un proceso organizado y sistemático donde influyen muchos aspectos que requieren atención explícita de parte de los inmersos en esta causa.

Cada actividad ha sido elaborada tomando en cuenta conocimientos específicos que se consideran importantes para trabajar a lo largo de todo el proceso de la conceptualización y aplicación de un juego tradicional, lo que permite al alumnado situarse en un momento concreto y contextualizar la materia con la que trabajará a lo largo de las actividades. De esta manera, se pretende que se enfrente a cada una de las tareas tras plantearle diferentes situaciones donde podrá demostrar sus habilidades físicas.

Cada acción dispone de una serie de tareas, para trabajar individualmente o en grupo, donde el alumno pondrá en práctica los conocimientos que vaya adquiriendo durante el trabajo de esta secuencia. Así también se abre espacios para la reflexión y participación voluntaria donde se pretende que el alumnado, ya sea trabajando a nivel individual o colaborativamente, reflexione sobre diferentes aspectos tratados en la unidad, permitiendo así un espacio para el desarrollo crítico del alumnado.

Por otro lado se ha implementado un pequeño espacio para la autoevaluación, tomando en cuenta el grado de emociones producidas en el juego.

De igual manera no podía dejar atrás lo referente a la tecnología, pues es la herramienta de mayor utilidad en la actualidad ya que los estudiantes parten de la

investigación en la web, facilitando sus actividades necesarias para realizar correctamente cada una de las tareas. El docente debe orientar sobre la utilización de páginas web donde encontrará la información requerida ya que la información obtenida ahí puede ser debatida de manera grupal, por tanto, es recomendable que el profesor explore previamente las distintas páginas aportadas al alumnado y analice el contenido y claridad de los conceptos y mensajes que se comunican.

Asimismo, resulta muy enriquecedor que previamente a la realización de las tareas, se realice la encuesta a personas adultas y jóvenes (fuentes primarias) sobre juegos tradicionales que conozcan, lo cual ayudará al alumnado en el desarrollo de las actividades.

ORIENTACIONES PARA LA EVALUACIÓN:

La evaluación debe realizarse de manera continua y permanente antes, durante y después del proceso de aprendizaje ya que el objetivo principal es que los estudiantes desarrollen destrezas mediante competencias enriquecedoras de su formación y consecución del aprendizaje significativo.

Los objetivos marcados nos llevan a trazar vías para alcanzar capacidades que contribuyan a visualizar los resultados finales llenos de éxitos y satisfacción por la labor cumplida y los objetivos alcanzados.

Durante todo el proceso evaluativo, se toma en cuenta la participación del estudiante de manera individual y grupal, para validar su aporte significativo en el desarrollo del proceso de aprendizaje que tendrá etapas de análisis, reflexión, desarrollo y apoyo colaborativo en tareas encomendadas.

Los criterios para la evaluación son aplicables como en la mayoría de las acciones educativas, donde el profesor debe realizar una evaluación formativa a lo largo de todo el proceso educativo por lo que aplicará fichas de evaluación que permitan realizar el seguimiento y observación de determinadas acciones las cuales nos proveerán información y detalles como recurso de gran ayuda para poder valorar las actividades desarrolladas.

EJEMPLO DE ACTIVIDADES:

Fase D. Actividad 12: Responde preguntas sobre el juego.

- Después de aplicar el juego de las cebollitas, los estudiantes dan respuesta a las interrogantes planteadas; así cómo reflexionan con algunas de ellas.



Las cebollitas.

¿En qué escenario se realizó el juego?

¿Cómo se llama el protagonista principal?

¿Cuáles eran las cualidades de la protagonista?

¿Qué les sucedió a los demás jóvenes en el juego?

¿Cómo te sentiste al participar en el juego?

¿Cuál es el desenlace del juego?

RÚBRICA PARA EVALUAR PARTICIPACIÓN

Instrumento de Evaluación de participación

Integrantes:

.....

..... Equipo

.....

Grado:..... Paralelo: Nota:

Descripción. Se marca con una X el valor del criterio de evaluación, se suman los totales y esa nota es la valoración obtenida.

Criterios de Evaluación		Escala				
		1	2	3	4	Puntaje
1	Escenario adecuado.					
2	Materiales adecuados para la aplicación.					
3	Fluidez de movimiento al participar.					
4	Coherencia en la expresión corporal.					
5	Dominio del juego por parte de los participantes.					
6	Despierta interés y atención en los compañeros.					
7	Originalidad y creatividad del grupo en el desarrollo del juego.					

8	Aportó nuevos conocimientos y experiencias al grupo espectador.					
TOTAL						

CRONOGRAMA DE APLICACIÓN DE LAS HORAS CLASE.

MAYO 2018

CLASE	SEMANA 1			SEMANA 2					SEMANA 3					ONSERVACIONES
	2	3	4	7	8	9	10	11	14	15	16	17	18	
1	X													
2		X												
3			X											
4					X									
5						X								
6							X							
7										X				
8											X			
9												X		

CUESTIONARIO PARA ADULTOS

NOMBRE.....EDAD.....

Como ya saben, nuestro curso está trabajando en un programa con la Universidad de Barcelona sobre el rescate de Nuestra Identidad Cultural Ecuatoriana, a través de “Los Juegos Tradicionales Ancestrales”. Nos ayudaría mucho en nuestro objetivo si colabora con nosotros llenando el siguiente cuestionario:

1. ¿A qué jugaba cuando era pequeño/a?.....

.....
.....

2. ¿Cómo eran los juegos en su infancia?.....

.....
.....
.....

3. ¿Cuál era su juego preferido y por que?.....

.....
.....

4. ¿Cuál era su juguete preferido y por que?.....

.....
.....



CUESTIONARIO PARA JÓVENES

NOMBRE.....EDAD.....

Como ya saben, nuestro curso está trabajando en un programa con la Universidad de Barcelona sobre el rescate de Nuestra Identidad Cultural Ecuatoriana, a través de “Los Juegos Tradicionales Ancestrales”. Nos ayudaría mucho en nuestro objetivo si colabora con nosotros llenando el siguiente cuestionario:

1. ¿A qué le gusta jugar?.....

.....
.....

2. ¿A qué juega con sus amig@s?.....

.....
.....
.....

3. ¿Cuál es su juego preferido y por que?.....

.....
.....

4. ¿Cuál es su juguete preferido y por que?.....

.....

.....



La diferencia fue notoria, pues muchas respuestas de los adultos hablaban de juegos como el florón, los trompos, las escondidas, los coches de madera, las muñecas, la comidita, etc. Y los juguetes preferidos, todos sin pisca de tecnología, pura imaginación.

ANTES



AHORA



EJEMPLOS DE CUESTIONARIOS APLICADOS.



COLEGIO NACIONAL TÉCNICO ASCÁZUBI

ASCÁZUBI - CAYAMBE - ECUADOR

Dirección: Calle Eloy Alfaro s/n.

Tel.: 022784190 - Telefax: 022784260 - crta@andinanet.net

CUESTIONARIO PARA JÓVENES

NOMBRE Sofía Lanchimba EDAD 17 años

Como ya saben, nuestro curso está trabajando en un programa con la Universidad de Barcelona sobre el rescate de Nuestra Identidad Cultural Ecuatoriana, a través de "Los Juegos Tradicionales Ancestrales". Nos ayudaría mucho en nuestro objetivo si colabora con nosotros llenando el siguiente cuestionario:

1. ¿A qué le gusta jugar? Práctico badminton, también me gusta el fútbol y la natación.

2. ¿A qué juega con sus amig@s? Por lo general practicamos fútbol, bali en el colegio.

3. ¿Cuál es su juego preferido y por qué? Mi juego preferido es el badminton, es un juego mv y bueno para el estiramiento.

4. ¿Cuál es su juguete preferido y por qué? Una muñeca aunque ya no la use, pero tiene un valor sentimental.



Lic. Marcelo Gómez Jara



COLEGIO NACIONAL TÉCNICO ASCÁZUBI

ASCÁZUBI - CAYAMBE - ECUADOR

Dirección: Calle Eloy Alfaro s/n

Tel.: 022784190 - Telefax: 022784280 - cnta@andinanet.net

CUESTIONARIO PARA ADULTOS

NOMBRE Marcel Guco EDAD 54 años

Como ya saben, nuestro curso está trabajando en un programa con la Universidad de Barcelona sobre el rescate de Nuestra Identidad Cultural Ecuatoriana, a través de "Los Juegos Tradicionales Ancestrales". Nos ayudaría mucho en nuestro objetivo si colabora con nosotros llenando el siguiente cuestionario:

1. ¿A qué jugaba cuando era pequeño/a? De niño yo jugaba canicas ya que de una u otra manera estos juegos promovían un gran desarrollo en las personas viviendo en la realidad
2. ¿Cómo eran los juegos en su infancia? los juegos eran un tanto un poco rudos agresivos pero educábamos por las apuestas que se presentaban
3. ¿Cuál era su juego preferido y por qué? las planchas ya que compartía más con mis amigos del pueblo y así se tenía mejor convivencia
4. ¿Cuál era su juguete preferido y por qué? los tiempos presto que me interesaba mucho en estar más en la calle que en la casa



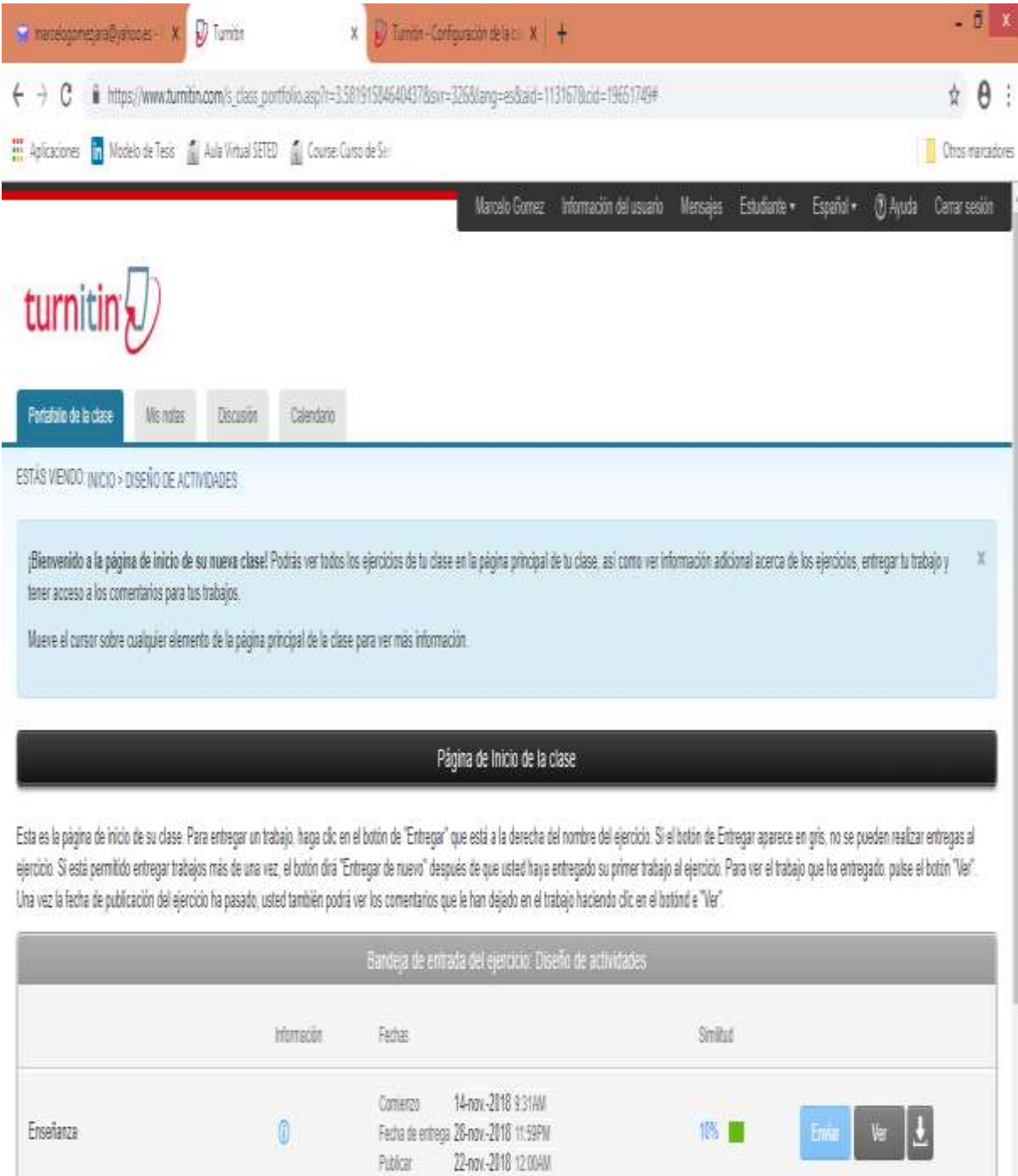
Lic. Marcelo Gómez Jara

CONCLUSIÓN.

Quedo demostrado que los juegos tradicionales, siempre estarán presentes en lo más hondo de cada ciudadano, si bien es cierto que los juegos electrónicos van ganando terrenos y muchos adeptos, podemos recuperarlos y ponerlos en práctica y así seguir manteniendo nuestras tradiciones culturales, pues los juegos tradicionales son parte de la **IDENTIDAD CULTURAL DE CADA PUEBLO DE LOS PAÍSES DEL MUNDO.**



VERIFICACIÓN ANTIPLAGIO.



marcelogomezjara@jaho.es - X Turnitin X Turnitin - Configuración de la c... X +

https://www.turnitin.com/s_class_portfolio.asp?i=3.581915846404378&sv=3268&lang=es&aid=113167&cid=19651749#

Aplicaciones Modelo de Tesis Aula Virtual SETED Course: Curso de Se...

Marcelo Gomez Información del usuario Mensajes Estudiante Español Ayuda Cerrar sesión

turnitin

Portafolio de la clase Mic notas Discusión Calendario

ESTÁS VIENDO: INICIO > DISEÑO DE ACTIVIDADES

¡Bienvenido a la página de inicio de su nueva clase! Podrás ver todos los ejercicios de tu clase en la página principal de tu clase, así como ver información adicional acerca de los ejercicios, entregar tu trabajo y tener acceso a los comentarios para tus trabajos.

Mueve el cursor sobre cualquier elemento de la página principal de la clase para ver más información.

Página de Inicio de la clase

Esta es la página de inicio de su clase. Para entregar un trabajo, haga clic en el botón de "Entregar" que está a la derecha del nombre del ejercicio. Si el botón de Entregar aparece en gris, no se pueden realizar entregas al ejercicio. Si está permitido entregar trabajos más de una vez, el botón dirá "Entregar de nuevo" después de que usted haya entregado su primer trabajo al ejercicio. Para ver el trabajo que ha entregado, pulse el botón "Ver". Una vez la fecha de publicación del ejercicio ha pasado, usted también podrá ver los comentarios que le han dejado en el trabajo haciendo clic en el botón de "Ver".

Bandeja de entrada del ejercicio: Diseño de actividades			
Información	Fechas	Similitud	
Enseñanza	Comenzo 14-nov-2018 9:31AM Fecha de entrega 28-nov-2018 11:59PM Publicar 22-nov-2018 12:00AM	10% ■	<input type="button" value="Enviar"/> <input type="button" value="Ver"/> <input type="button" value="Descargar"/>



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD DE BARCELONA**





Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por **Turnitin**. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega: **Marcelo Gomez**
Título del ejercicio: **Enseñanza**
Título de la entrega: **Verificar plagio.**
Nombre del archivo: **MAESTRIA_TFM.docx**
Tamaño del archivo: **33.84M**
Total páginas: **89**
Total de palabras: **16,198**
Total de caracteres: **97,342**
Fecha de entrega: **21-nov.-2018 07:27 a. m. (UTC-050...**
Identificador de la entrega: **1043145765**





**UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD DE BARCELONA**



Verificar plagio.

INFORME DE ORIGINALIDAD

10%	10%	1%	4%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	fundaciondrecca.org Fuente de Internet	1%
2	www.ucam.edu Fuente de Internet	1%
3	www.buenastareas.com Fuente de Internet	1%
4	tradiciones.blogspot.com Fuente de Internet	1%
5	repositorio.utn.edu.ec Fuente de Internet	1%
6	prezi.com Fuente de Internet	1%
7	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	<1%
8	docplayer.es Fuente de Internet	<1%



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD DE BARCELONA**



9	Submitted to Universidad de Sevilla Trabajo del estudiante	<1 %
10	slideplayer.es Fuente de Internet	<1 %
11	dspace.unl.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
12	udistrital.academia.edu Fuente de Internet	<1 %
13	issuu.com Fuente de Internet	<1 %
14	riqachak.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
15	Submitted to Escuela Politecnica Nacional Trabajo del estudiante	<1 %
16	dspace.utb.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
17	dspace.unach.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
18	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
19	revistas.um.es Fuente de Internet	<1 %
20	(Carlinda Leite and Miguel Zabalza). "Ensinó	



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD DE BARCELONA**



superior: inovação e qualidade na docência",
Repositório Aberto da Universidade do Porto,
2012.

Publicación

<1 %

21 alejandraunefa.lacoctelera.net

Fuente de Internet

<1 %

22 www.ull.es

Fuente de Internet

<1 %

23 archivoscesfr.blogspot.com

Fuente de Internet

<1 %

24 rusc.uoc.edu

Fuente de Internet

<1 %

25 www.amfds.ru

Fuente de Internet

<1 %

26 Entregado a Universidad de Valladolid el 2013-
01-30

Trabajo del estudiante

<1 %

27 redescolar.ilce.edu.mx

Fuente de Internet

<1 %

28 www.uccneiva.com

Fuente de Internet

<1 %

29 unlu1.unlu.edu.ar

Fuente de Internet

<1 %

30 upnmorelos.edu.mx

Fuente de Internet

<1 %



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD DE BARCELONA**



31	www.jovenes.df.gob.mx Fuente de Internet	<1 %
32	www.ksiazki-jezykowe.pl Fuente de Internet	<1 %
33	repositorio.itesm.mx Fuente de Internet	<1 %
34	caco.homelinux.org Fuente de Internet	<1 %
35	pt.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
36	repo.uta.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
37	medicablogs.diariomedico.com Fuente de Internet	<1 %
38	www.fder.uba.ar Fuente de Internet	<1 %
39	www.aerobics.com.mx Fuente de Internet	<1 %
40	www.ilo.org Fuente de Internet	<1 %
41	www1.dicoruna.es Fuente de Internet	<1 %
42	es.scribd.com	

Fuente de Internet

<1%

43 naacpspotsylvania.org

Fuente de Internet

<1%

Excluir citas Activo

Excluir coincidencias Apagado

Excluir bibliografía Activo