

## Técnicas de animación infantil en el proyecto posada de juguetes de la carrera de educación inicial

Children's animation techniques in the Posada de toys project of the initial education course  
Técnicas de animação infantil no Projecto Posada de brinquedos de la carrera de educação inicial

**Joselyn Magdalena Pullotasig Pullotasig**

[joselyn.pullotasig5952@utc.edu.ec](mailto:joselyn.pullotasig5952@utc.edu.ec)

<https://orcid.org/0009-0004-5075-684X>

Universidad Técnica de Cotopaxi, Pujilí, Ecuador

**Talia Marisol Tutin Cayancela**

[talia.tutin4388@utc.edu.ec](mailto:talia.tutin4388@utc.edu.ec)

<https://orcid.org/0009-0004-5746-8189>

Universidad Técnica de Cotopaxi, Pujilí, Ecuador

**Erika Maribel Sigcha Ante**

[erika.sigcha9@utc.edu.ec](mailto:erika.sigcha9@utc.edu.ec)

<https://orcid.org/0000-0002-5815-4761>

Universidad Técnica de Cotopaxi, Pujilí, Ecuador



<https://doi.org/10.59993/simbiosis.V.5I9.73>

Artículo recibido 22 de junio 2024 / arbitrado 20 de agosto 2024 / aceptado 30 de septiembre 2024 / publicado 03 de enero 2025

### RESUMEN

#### Palabras clave:

Animación Infantil;  
Técnicas de Animación;  
Posada de Juguetes,  
Actividades Lúdicas,  
Cuadernillo.

Las técnicas de animación infantil permiten al docente innovar sus estrategias de enseñanza facilitando a los niños a participar en los procesos educativos y socioculturales, ofreciendo conocimientos favorables para su desarrollo personal y social a través de actividades lúdicas y creativas. En este contexto el diagnóstico abordado es la escasez de las técnicas de animación aplicadas en el proyecto "Posada de Juguetes", además el desinterés y desconocimiento ha llevado a desencadenar múltiples limitantes en los eventos socioculturales, por ello para solucionar esta problemática se diseña el cuadernillo denominado "Posada Intercultural" que permita la optimización de las técnicas de animación, siguiendo el enfoque social, bajo la técnica de observación con su respectivo instrumento. Es así que, los resultados de la aplicación permitieron demostrar la pertinencia de la propuesta e invita a los estudiantes del proyecto a la utilización del cuadernillo para el rescate de la identidad cultural del cantón Pujilí.

### ABSTRACT

#### Keywords:

Children's Animation;  
Animation Techniques;  
Posada de Juguetes,  
Playful Activities, Booklet.

The techniques of children's animation allow teachers to innovate their teaching strategies, facilitating children to participate in educational and sociocultural processes, offering favorable knowledge for their personal and social development through playful and creative activities. In this context, the diagnosis addressed is the scarcity of animation techniques applied in the project "Posada de Juguetes", in addition to the lack of interest and ignorance has led to trigger multiple constraints in sociocultural events, so to solve this problem the booklet called "Intercultural Posada" is designed to allow the optimization of animation techniques, following the social approach, under the technique of observation with its respective instrument. Thus, the results of the application allowed to demonstrate the relevance of the proposal and invites the students of the project to use the booklet to rescue the cultural identity of the canton of Pujilí.



## RESUMO

As técnicas de animação infantil permitem ao professor inovar as suas estratégias de ensino facilitando a participação das crianças nos processos educativos e socioculturais, oferecendo conhecimentos favoráveis ao seu desenvolvimento pessoal e social através de actividades lúdicas e criativas. Neste contexto o diagnóstico abordado é a escassez de técnicas de animação aplicadas no projeto “Posada de Juguetes”, para além do desinteresse e desconhecimento tem levado a desencadear múltiplos constrangimentos nos eventos socioculturais, assim para solucionar este problema o caderno denominado “Posada Intercultural” foi concebido para permitir a otimização das técnicas de animação, seguindo a abordagem social, sob a técnica da observação com o respetivo instrumento. Assim, os resultados da aplicação permitiram demonstrar a pertinência da proposta e convida os alunos do projeto a utilizarem a cartilha para resgatar a identidade cultural do cantão de Pujilí.

**Palavras-chave:** Animação Infantil; Técnicas de Animação; Posada de Juguetes, Actividades Lúdicas, Cartilha

## INTRODUCCIÓN

La animación infantil es una estrategia esencial en el proceso de enseñanza aprendizaje que ayuda a los niños en su desarrollo integral porque tiene como objetivo estimular a través del juego en las áreas sociales, cognitivos, emocionales, físicos, académicos y éticos, así como la creación de un ambiente seguro, estimulante para que exploren y aprendan de manera divertida.

Por lo tanto, se considera crucial implementar técnicas de animación infantil en el proceso de

enseñanza-aprendizaje. Los niños necesitan interactuar con sus compañeros y maestros, participar en actividades prácticas y recibir retroalimentación personalizada para lograr un desarrollo integral óptimo. Por otro lado, la animación infantil es esencial para el desarrollo de los niños, ya que favorece su formación cognitiva, motriz y del lenguaje durante la etapa infantil.

De este modo, la animación infantil juega un papel fundamental en la educación, ya que permite un enfoque dinámico en el proceso de enseñanza mediante estrategias activas y participativas que fortalecen el aprendizaje. La animación facilita una comprensión visual más profunda transmite más información que las imágenes y dibujos convencionales. Por ello, es importante aplicar las técnicas de animación, dado que los niños necesitan interactuar con sus compañeros y maestros, participar en actividades prácticas y recibir retroalimentación personalizada para lograr un desarrollo integral óptimo.

Además, “Las técnicas de animación infantil en el perfil docente implican el uso de herramientas pedagógicas interactivas y visuales para fomentar el aprendizaje lúdico y creativo en los niños, promoviendo su desarrollo cognitivo y emocional” (García, 2023).

Es así que, los educadores pueden emplear para dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje, captar la atención de los estudiantes y fomentar un ambiente de aprendizaje activo y participativo.

Ahora bien, la carrera de Educación Inicial ideó un proyecto previo a las ferias de Emprendimiento desde el año 2022 con el fin de dotar Grupos de animación denominados “Posada de Juguetes”. Sin embargo, Bautista y Tercero (2023) en su tesis de investigación,

diagnostican que, no todos los participantes han podido adquirir habilidades y destrezas del mismo modo se ha comprobado la escasez de técnicas de Animación Infantil utilizados en los eventos socio-culturales. Por consiguiente, se diseña una Guía de Actividades Interculturales denominada “Posada Intercultural” por las autoras Acosta y Zurita en el año 2024 para responder a la necesidad detectada.

En este sentido, el presente estudio se adentra en la aplicación de las Técnicas de Animación Infantil del proyecto Posada de juguetes de la carrera de Educación Inicial, siendo fundamental el conocer las técnicas de animación pertinentes para el desarrollo de dicho proyecto, de esta manera: “Promueven desarrollar habilidades sociales esenciales como la comunicación efectiva, el trabajo en equipo y la empatía. Estas habilidades son muy importantes en las instituciones educativas y se transfieren a otros aspectos de la vida” (García, 2023).

El objetivo fue la aplicación del Cuadernillo de Trabajo de Técnicas de Animación Infantil como propuesta que aporta al proyecto “Posada Intercultural” desarrollando la integración e intervención de los estudiantes vinculados al proyecto.

Por ello, el propósito de este trabajo es explorar y analizar las diferentes técnicas de animación infantil aplicables en el contexto específico, identificando aquellas que mejor se adapten a las necesidades y características de los participantes, se busca, además, comprender cómo estas técnicas pueden contribuir al desarrollo socioemocional, cognitivo y motor de los niños que forman parte de este proyecto.

Finalmente, la justificación recae en la importancia de fortalecer las habilidades necesarias en los estudiantes de la carrera de educación inicial

a través de actividades que promuevan la difusión sociocultural. Por consiguiente, la aplicación fue dirigida a los niños para poder observar el impacto de la propuesta y así determinar su factibilidad y aplicación por parte de los integrantes del grupo Posada de Juguetes.

A continuación, se detallan algunos temas relevantes de la investigación:

#### Técnicas de Animación Infantil

La animación infantil es una valiosa herramienta para enriquecer el entorno educativo al mismo tiempo fomenta el aprendizaje eficaz y significativo. Se pueden presentar historias divertidas junto con emociones que ayuden a estimular la imaginación, la creatividad y la curiosidad de los niños, siendo pertinente el estudio de las técnicas de animación que existen.

Según Acosta y Zurita (2024a) mencionan que:

Las técnicas de animación infantil son manifestaciones que abarcan procedimientos innovadores, creativos y dinámicos que se utilizan para desarrollar aprendizajes, centrados en la motivación del estado de ánimo con el fin de estimular la actividad general a partir del juego en los participantes. (p.16)

Concordando con las autoras, el docente del nivel inicial debe comprender la importancia de la aplicación de las técnicas de animación en los procesos educativos para generar experiencias significativas en los infantes.

Asimismo, Acosta y Zurita (2024b), señalan que las técnicas de animación infantil incluyen una variedad de actividades creativas que promueven un

aprendizaje integral que son las distintas formas de darle vida a una ilustración, facilitando la adquisición dinámica de nuevos conocimientos y habilidades. Así, se presentan como una herramienta que proporciona respuestas más efectivas para alcanzar un aprendizaje significativo, mientras estimulan la motivación ya la imaginación de los niños.

Implementar técnicas de animación puede revolucionar el aprendizaje, haciéndolo más atractivo y efectivo para los estudiantes. Estas técnicas permiten a los niños explorar nuevos mundos, estimular su creatividad y fomentar su desarrollo cognitivo. Mediante cuentos, libros los niños aprenden valores y normas sociales, también comprenden de forma natural las emociones propias y ajenas. Además, las técnicas de animación permiten

a los docentes adaptarse a diferentes estilos y necesidades educativas, promoviendo una educación más inclusiva y personalizada. En otras palabras, las técnicas de animación infantil son un apoyo significativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, permitiendo a los estudiantes aprender a través de experiencias basadas en el juego y la integración de las artes escénicas en los entornos educativos.

Además, durante el juego el niño aprende a explorar el mundo por sí mismo, por otro lado, en él cuenta-cuentos los narradores desarrollan la creatividad, la imaginación y la fantasía, en los títeres mejoran el vocabulario expresando sus sentimientos junto a las emociones, del mismo modo el teatro, fomenta la actuación, la comunicación verbal y gestual.

**Tabla 1.** A continuación, se detallan algunas técnicas utilizadas en el nivel de educación inicial

TÉCNICA	DESCRIPCIÓN
<b>Dramatización</b>	La dramatización persigue la creación y representación de acciones, empleando la expresión lingüística, corporal, plástica. Por lo tanto, su estructura teatral inicia de un relato, poema o cuentos cambiando la forma de los textos a las peculiaridades del esquema de actuación.
Títeres	El títere es un objeto que se mueve gracias al esfuerzo humano, a lo largo de los años se ha utilizado como recurso didáctico para el aprendizaje por el interés e impacto que tiene a su vez en los aspectos sociales donde promueve la diversión y el entretenimiento.
Payasería	Protagonista humorístico que transmite conocimientos donde la fantasía y la imaginación se centra en el mundo real. Además, en su discurso debe resaltar su vestimenta, maquillaje brillante y su expresión creativa que se convierte en la forma más efectiva de facilitar la comunicación con el público.
Marionetas	Tradicionalmente esta hecha de madera, esta figura conecta la cabeza y las extremidades de la cruz mediante hilos. De esta manera se pueden controlar los movimientos del muñeco su uso se basa en la presentación de cuentos, convirtiéndose en el método más antiguo y utilizado en la actualidad.
Cuenta cuentos	Un cuentacuentos es un narrador que se dedica a narrar cuentos a través de expresiones llamativas. Esta práctica es considerada como una de las fuentes de importancia educativa para mejorar la competencia comunicativa lingüística y se afirma como uno de los impulsores más destacados en la etapa de dominio de la lectura y escritura.
Disfraces	Uno de los recursos más versátiles asociados al juego simbólico son los disfraces, ya que nos permiten imitar circunstancias de la vida cotidiana, así como representar personajes.
Canciones Infantiles	Una canción infantil es una expresión y el primer contacto del niño con la música, los componentes musicales son el sonido, el ritmo, la melodía lo que se suma el texto como medio de comunicación.
Teatro	El teatro infantil se apoya en las artes escénicas, el personaje principal requiere del uso de la actuación, los movimientos corporales y aspectos lingüísticos para presentar historias y cuentos de hadas.

TÉCNICA	DESCRIPCIÓN
Magia infantil	El uso de la magia como recurso educativo fomenta la participación activa del niño ya que la dirección del espectáculo utiliza un lenguaje adecuado y elementos adaptados a la mentalidad del niño.
Caritas Pintadas	El maquillaje artístico para niños también llamados caras pintadas es una expresión artística combinando colores, sensaciones y formas motivando así al niño.
Globoflexia	La globoflexia es una técnica de modelado controlado por el poder humano que permite realizar actividades creativas con globos, creando una acción motivacional en el aprendizaje del niño.
Mimo	Es el arte de transmitir y comunicar emociones a través del cuerpo, sin necesidad de usar palabras, tiene como objetivo comunicar información a quienes observan.

### Estrategias Lúdicas

Las estrategias lúdicas incluyen una variedad de actividades creativas que promueven un aprendizaje integral, facilitando la adquisición dinámica de nuevos conocimientos y habilidades, de esta manera las herramientas contribuyen a un aprendizaje significativo, ofreciendo respuestas más efectivas para lograr un aprendizaje completo, también al mismo tiempo se estimulan la motivación e imaginación de las personas. (Acosta y Zurita, 2024c)

De esta manera son importantes para un aprendizaje completo, ya que promueven la adquisición dinámica de conocimientos y habilidades, estimulando simultáneamente la motivación e imaginación de los estudiantes logrando respuestas educativas más efectivas.

### Teoría del juego según Piaget

La teoría del juego en la educación, según Jean Piaget, subraya la importancia del juego en el desarrollo cognitivo infantil. El juego es fundamental para que los niños aprendan y asimilen conceptos, desarrollen habilidades y formen estructuras mentales desde temprana edad. En este contexto, el juego facilita el aprendizaje y el crecimiento cognitivo, convirtiéndose en una herramienta vital para la educación y el desarrollo integral de los niños.

De tal manera, Caballero (2021), añadió que el

juego es intrínseco a la naturaleza de una persona promoviendo la espontaneidad, posibilitando la expresión al comunicarse con los demás. El juego se considera propicio para alcanzar aprendizaje activo, ya que posibilita la creación de movimientos placenteros para el niño. Además, facilita la exploración y el descubrimiento de su entorno, permitiendo la expresión representando su mundo interno y externo de acuerdo con sus necesidades e intereses.

Por otro lado, Acosta y Zurita (2024d) afirman que, en la investigación actual como el juego es esencial para que los niños se comporten e interactúen en un entorno con reglas claras a la vez les brinden placer, este tipo de actividades carece de elementos competitivos que fomenten la supremacía. Como se mencionó previamente el juego surge de forma natural en las personas y es muy beneficioso, ya que facilita la interacción social con los demás, esto es crucial para el aprendizaje dinámico. Esto permite a los niños desarrollar movimientos y habilidades contribuyendo a su desarrollo integral de manera efectiva, para obtener un buen desenvolvimiento dentro de su desarrollo integral.

### Características de los juegos

De acuerdo a las autoras Acosta y Zurita (2024e), sostienen que estas son las características del juego:

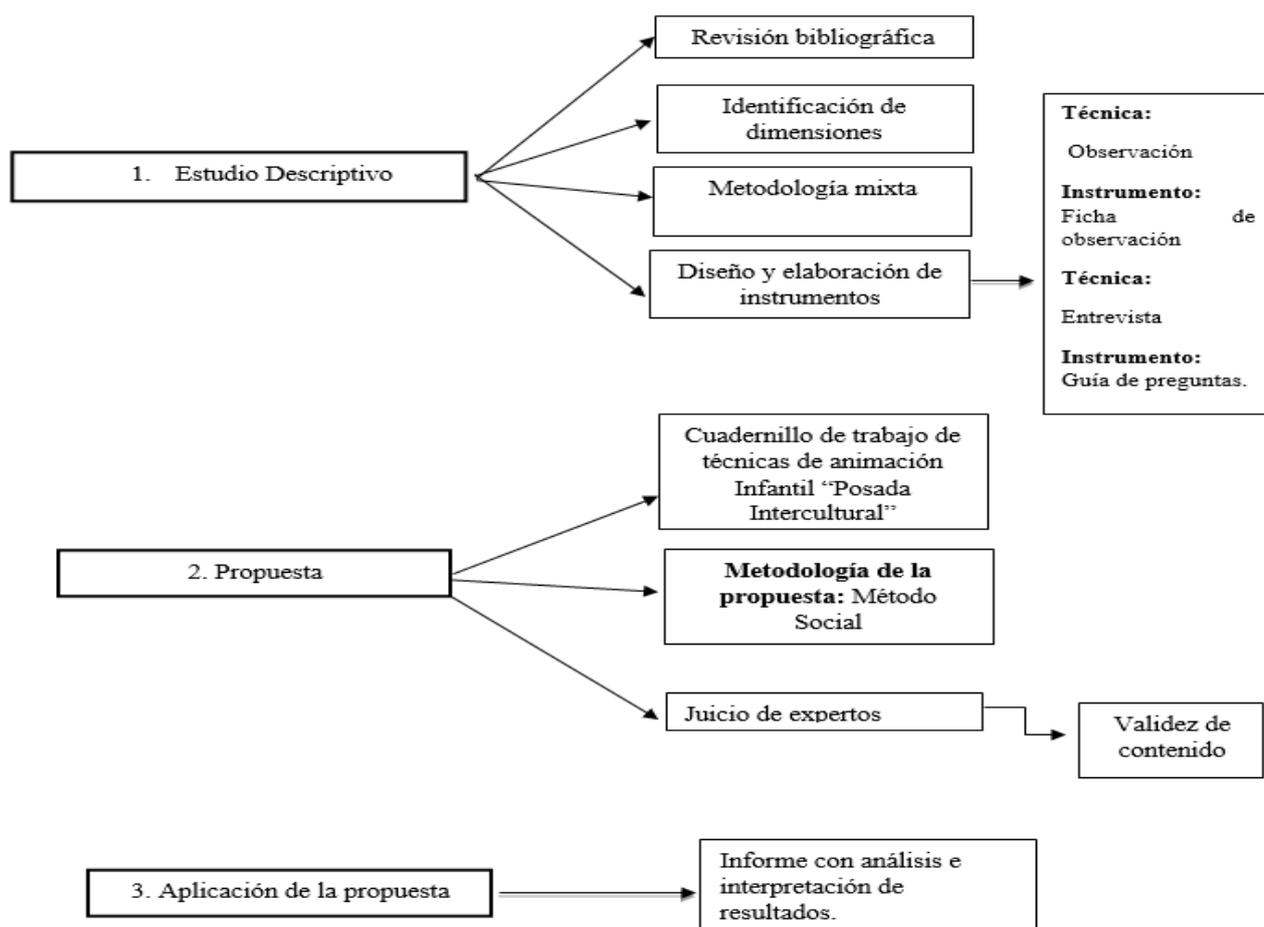
- El juego es libre
- El juego produce placer
- El juego puede diferenciarse de los comportamientos
- En el juego predominan las acciones
- El juego es una actitud ante la realidad y ante el propio comportamiento.

La libertad del juego radica en el placer natural, sin la necesidad de metas u objetivos externos. Este tipo de juego ayuda a estructurar las acciones, enfocándose en los medios en lugar de los fines, y debe ser espontáneo y placentero, no impuesto ni dirigido. Facilita el desarrollo del pensamiento a niveles más complejos, permitiendo a los niños decidir con qué, con quién y cómo jugar, así como acordar

el inicio y fin del juego. Este aspecto es crucial en la educación infantil, ya que estas actividades generan mayor interés y son relevantes para el desarrollo de competencias y potencialidades. El juego adapta la educación a las necesidades y características de los niños, promoviendo su crecimiento socioafectivo y cognitivo, así como la expresión y desarrollo de su motricidad.

## MÉTODO

La investigación se elaboró a través de tres fases las cuales son: estudio descriptivo, propuesta y aplicación de la misma. Como se muestra en el siguiente organizador gráfico:



### **Estudio descriptivo**

El estudio descriptivo permitió, obtener y recoger información sobre la incidencia de la lúdica y animación en el proyecto “Posada de Juguetes” de la carrera de Educación Inicial a través de actividades recreativas donde se evidenció la escasez de las mismas en los eventos socioculturales, así mismo se constató que no todos los participantes han adquirido habilidades y destrezas, cabe mencionar que es importante proporcionar un nuevo elemento teórico que ofrezcan una aportación para mejorar el procesos de enseñanza de los docentes a través de las diferentes aplicaciones de actividades lúdicas y recreativas generando aprendizajes ilustrativos en los estudiantes.

### **Revisión bibliográfica**

En el desarrollo de esta investigación se utilizó la revisión bibliográfica, por lo que se basa en investigaciones de diversas fuentes de recolección de información.

Además, la revisión bibliográfica, según Sutton (2019), es una evaluación crítica de la literatura relacionada con un tema específico. Esta debe ser sistemática, exhaustiva y reproducible, con el fin de identificar, evaluar y sintetizar la evidencia existente producida por otros investigadores, minimizando el sesgo. Principalmente, una revisión bibliográfica es un tipo de trabajo académico utilizado para elaborar artículos científicos, trabajos de fin de grado. Su objetivo principal es llevar a cabo una investigación documental, recopilando información existente sobre un tema o problema determinado.

Seguidamente, se realiza la identificación de variables:

### **Variable independiente**

- Animación

Variable dependiente

- Lúdica

### **Metodología**

#### **Método mixto**

La investigación se enfocó en el método mixto de modalidad bibliográfica y de campo siguiendo el método inductivo, de esta forma se pudo recolectar datos reales para interpretar los resultados, teniendo en cuenta el instrumento de investigación.

#### **Diseño y elaboración de los instrumentos.**

Selección de las técnicas e instrumentos de recolección de datos:

Las técnicas aplicadas son observación y entrevista con sus respectivos instrumentos.

La observación que es una técnica cualitativa contribuye para adquirir información sobre identidad cultural que tienen los niños utilizando actividades creativas para ellos.

En segundo plano la entrevista fue dirigida a los estudiantes de posada de juguetes con el propósito de obtener información sobre la revalorización de las manifestaciones socioculturales. A través de la guía de preguntas lo que permitió diagnosticar la escasez en los conocimientos teóricos sobre las técnicas de animación.

La encuesta fue aplicada a los estudiantes de quinto periodo académico de la carrera de Educación Inicial, ayudando directamente a obtener información clara y precisa con preguntas que diagnostiquen el uso del teatro de forma directa, las preguntas fueron orientadas al diagnóstico sobre la aplicación de la lúdica y animación en el proyecto.

### **Propuesta**

Dentro de la propuesta el Cuadernillo de trabajo titulado “Posada Intercultural” tiene como objetivo fortalecer la identidad cultural del cantón Pujilí. La misma constan de dos apartados, una que se centra en las técnicas de animación y el otro en los juegos recreativos para niños de diferentes edades además se ajusta a sus necesidades debido a que esta propuesta nace del resultado del diagnóstico sobre la falta de técnicas de animación infantil por parte de las estudiantes del proyecto “Posada de Juguetes”.

### **Metodología de la propuesta**

La metodología que se utilizó en la propuesta es el método social donde se utilizó la observación participante en las diferentes actividades de la Posada Intercultural, de esta forma se pudo recolectar datos reales para interpretar los resultados a través de indicadores propuestos en cada actividad con el fin de valorar los conocimientos obtenidos por los participantes.

### **Validación de la propuesta:**

#### **Expertos**

Se validó al frente de tres expertos de la Universidad Técnica de Cotopaxi, con título de cuarto nivel quienes calificaron la propuesta como excelente, dado que su contenido es creativo consolidado con una escritura clara y las actividades son novedosas, ya que cada una de ellas presenta un recurso didáctico en relación a la temática titulada.

#### **Usuarios**

Del mismo modo la evaluación se realizó a tres estudiantes de la carrera de Educación Inicial vinculados al proyecto, en este sentido fue valorada

como excelente pues mencionan que es un material didáctico llamativo que capta la atención de los niños, jóvenes y adultos a demás presenta la cultura del cantón Pujilí.

En pocas palabras al validar la propuesta que fue realizada por expertos y usuarios les permitió fortalecer la estructuración de su contenido. A su vez los expertos aprobaron el contenido como creativo consolidado con una escritura clara y actividades novedosas relacionadas a la temática titulada. Así pues, el proyecto cumple con las etapas de investigación contribuyendo al proyecto “Posada de Juguetes”.

### **Aplicación**

Así pues, la aplicación se llevó a cabo en los barrios y en la Unidad Educativa “Belisario Quevedo” del cantón Pujilí en un total de 50 niños donde se aplicaron las siguientes actividades:

**Tabla 1.** A continuación, se detallan algunas técnicas utilizadas en el nivel de educación inicial

Actividades	Desarrollo
Descubriendo la historia del Inti Raymi	Tiene como finalidad conocer acerca del Inti Raymi, su leyenda sobre hechos tradicionales generados hace tiempo atrás. A través una dramatización representativas con trajes utilizando la expresión corporal.
Manos mágicas en el Corpus Christi	Esta consiste en presentar personajes del Corpus Christy mediante títeres permitiendo palpar la herencia del imperio inca basada en la religiosidad, elementos ancestrales e históricos.
Corpus cómico	Con esta actividad se pretende que el público disfrute de la comedia mientras reflexiona sobre aspectos significativos acerca de la celebración del Corpus Christi. Puesto que sirve como guía para la representación de una obra humorística.
Danzante bailarín	Mediante esta actividad de la marioneta permite a los participantes intercambiar ideas a su vez motivar a recrear un ambiente mejorando su vínculo social, pues la marioneta del danzante da a destacar el ritual musical manifestado en el baile.
Tierra del danzante	Su intención es transmitir las manifestaciones culturales ancestrales del pasado a los espectadores mediante un cuento orientado por un narrador, su herramienta principal es su voz.
El cantante Pujilense	La intervención de las canciones infantiles permite desde tempranas edades fortalecer la comunicación por ello se compuso esta canción donde establecen movimientos corporales mediante los elementos simbólicos representativos de la celebración.
Descubriendo la vestimenta del danzante	Por medio de la siguiente actividad se pretende promover valores sociales a su vez, entretener a través de la magia llevando una experiencia divertida. De esta manera mantener la atención de los niños fomentando su imaginación.
Colores culturales en mi rostro	La actividad consiste en que los dos líderes forman un puente tomándose de las manos y los participantes se colocaran al frente formando una fila e irán pasando mientras cantan una canción, al terminar la canción un participante se quedara y elegirá el Danzante o Mama danza luego de terminar con todos los participantes se procederá a plasmar en el rostro el personaje de su elección finalmente se cuenta para ver quien obtuvo más participantes y será el ganador.
Rayuela silenciosa	A través de esta actividad los niños fortalecen sus conocimientos de sus culturas y tradiciones ya que la actividad consiste en entregar fichas para que pasen la rayuela dando saltos sin topar la línea de la rayuela porque si topa se le restara los puntos, se ira avanzando con la rayuela según vaya imitando a los personajes del Corpus Christi.
Manitos juguetonas	El juego consiste en entregar un cabezal y los mullos necesarios para que cada participante pase por el cabezal del danzante el que pase más mullos en un tiempo de treinta minutos será el ganador.
Olla del Raymi	Para el juego se necesita arcilla y se les reparte en porciones a los participantes, una vez elaborado la olla los niños dibujaran un sol en agradecimiento a la cosecha. Por medio de este juego los niños aprenden el moldeado al mismo tiempo a trabajar la arcilla con las manos experimentando formas y texturas
Rompecabezas intercultural	Para empezar este juego los instructores deben explicar la actividad, seleccionar participantes, explicar los personajes y repartir los rompecabezas para armar mediante este juego se va fortaleciendo los personajes del Corpus Christi de Pujilí.
Tres en Christi	El juego de tres en raya utiliza personajes del Corpus Christi y se juega en un tablero se necesita de dos participantes para alinear los símbolos iguales ya sea horizontal, vertical o diagonalmente el ganador será el que consiga realizar una línea recta o diagonal por símbolo.
El alfanje musical congelado	Por medio de este juego los participantes creen una coreografía utilizando movimientos tradicionales del Corpus Christi de Pujilí, donde el alfanje basado en la representación de los instrumentos musicales permite dar un realce al folclor y la vestimenta simbólica del danzante.

## RESULTADOS

Los materiales fueron creados de acuerdo a la temática planteada que tenía como finalidad fortalecer la identidad cultural del cantón Pujilí, por tanto, el material fue didáctico y creativo facilitando su manipulación. Entre los materiales utilizados tenemos: Títere del prioste, sombrilla mágica, rompecabezas de los personajes del Corpus Christi, marioneta del danzante, fichas y tabla de madera danzante, mama danza.

Los resultados obtenidos al aplicar el cuadernillo “Posada Intercultural” donde se pudo observar que los niños adquirieron conocimientos sobre valores culturales del cantón desarrollando mejor sus habilidades sociales. Entre las actividades se destacó la marioneta del danzante teniendo un impacto y así la participación activa y colaborativa intercambiando experiencias vividas.

A continuación, se detalla los resultados obtenidos en cada actividad y juego:

**Tabla 2.** *Actividades Posada Intercultural*

Indicadores	Niños		Niñas		Total
	SI	NO	SI	NO	
<b>CELEBRACIÓN DEL INTI RAYMI</b>					
Los participantes relacionan el relato del inti Raymi con las celebraciones del cantón Pujilí	10	10	15	15	50
Reconocen el significado de la celebración del inti Raymi	14	6	11	19	50
Se observa interacción positiva y colaborativa entre los estudiantes durante la dramatización	20	10	5	15	50
<b>MANOS MÁGICAS EN EL CORPUS CHRISTY</b>					
Distinguen el rol que desempeña cada personaje en la celebración del corpus Christi	25	5	12	8	50
Comprenden el dialogo interpretado por los títeres y los relacionan en el contexto de la festividad en el cantón	19	6	20	5	50
Reconocen con exactitud la simbología o representación que plasman las celebridades	20	5	18	7	50
<b>EL CORPUS CÓMICO</b>					
Demuestran alegría durante el guion cómico	30	2	10	8	50
Los participantes identifican porque se celebran las fiestas del corpus Christi	18	18	4	10	50
<b>EL DANZANTE BAILARÍN</b>					
El danzante al propiciar el baile transmite manifestaciones culturales en los espectadores	30	5	10	5	50
Vinculan la simbología de cada paso y lo relacionen en su contexto vivencial	20	15	5	10	50
<b>LA TIERRA DEL DANZANTE</b>					
Reconocen con exactitud los personajes mencionados en el cuento y los asocian con la celebración del Corpus Christi	20	5	5	20	50
Identifican la importancia de transmitir las costumbres y tradiciones a las nuevas generaciones	12	13	15	10	50

Indicadores	Niños		Niñas		Total
	SI	NO	SI	NO	
<b>EL CANTANTE PUJILENCE</b>					
Los participantes cantan de manera melódica y rítmica	16	8	15	11	50
Los movimientos corporales de los participantes son asertivos en el parámetro establecido de la canción	10	13	13	14	50
<b>DESCUBRIENDO LA VESTIMENTA DEL DANZANTE</b>					
Participan activamente en la experiencia mágica	9	16	15	10	50
Se fomenta la interacción y participación conjunta entre los integrantes	8	7	15	20	50
Los participantes reconocen los nombres de la vestimenta del danzante	25	5	10	10	50
<b>COLORES CULTURALES EN MI ROSTRO</b>					
Los participantes siguen los parámetros del juego	8	14	13	15	50
Determina que existe una correlación de la celebración con la canción establecida en la actividad	13	9	14	14	50
La experiencia vivencial en la actividad transfirió a los participantes un vínculo con la herencia ancestral	12	24	7	7	50
<b>RAYUELA SILENCIOSA</b>					
Las expresiones gestuales y corporales de los participantes comunican lo que solicitan cada tarjeta	18	17	5	10	50
Respetan las reglas propuestas en el juego	28	12	5	5	50
Consideran que es importante promover en rescate de sus raíces culturales en la sociedad	13	10	14	13	50

### Análisis e interpretación

En las actividades aplicadas a los 50 niños del cantón Pujilí se obtuvo los siguientes resultados; un 19% reconoce el significado de la celebración del Inti Raymi relacionándolo con la fiesta del Corpus Christy, el 20% puede distinguir el rol que viene desempeñando cada personaje en la celebración mientras que un total de 17 % conocen el porque se celebra dicho evento, seguido del 23 % que puede interpretar el baile tradicional del mismo modo un 21% distingue la importancia de transmitir esos conocimientos a futuras generaciones.

Los resultados dan a conocer que al realizar estas actividades los niños tienen la curiosidad de aprender y explorar las tradiciones de nuestros pueblos indígenas que vienen desde la antigüedad puesto que se les notaba ese interés y entusiasmo en participar en cada actividad, al mismo tiempo su alegría al imitar cada baile y canción junto con los personajes.

**Tabla 3. Juegos Posada Intercultural**

Indicadores	Niños		Niñas		Total
	SI	NO	SI	NO	
<b>MANITOS JUGUETONES</b>					
Los integrantes participan activamente en el juego	13	10	14	13	50
Identifican al cabezal como un símbolo importante dentro de la implementaría del danzante	8	7	15	20	50
<b>CREANDO LA OLLA DEL RAYMI</b>					
Participan activamente en la actividad de experimentación con la arcilla	14	8	13	15	50
Utilizan de manera activa y significativa las manos para manipular y dar forma a la arcilla	8	16	11	15	50
<b>EL ROMPECABEZAS INTERCULTURAL.</b>					
Utilizan adecuadamente el rompecabezas para relacionar las piezas	13	10	14	13	50
Establecen conexiones entre las piezas del rompecabezas y el tipo de juego de construcción	16	9	10	15	50
Reconocen los nombres de los personajes del Corpus Christi que se encuentran en el rompecabezas	20	7	15	8	50
<b>TRES EN CHRISTI</b>					
Establecen conexiones entre los personajes y las piezas del juego tres en raya	10	5	25	10	50
Existe buena interacción entre los participantes durante el juego	13	9	14	14	50
<b>EL ALFANJE MUSICAL CONGELADO</b>					
Relacionan los instrumentos musicales con los colores que se establecen en el alfanje del danzante.	28	5	12	5	50
Se denota en los participantes los movimientos y sonidos onomatopéyicos de manera asertiva al desarrollar el juego	13	23	7	7	50

### Análisis e interpretación

De los juegos aplicados a 50 niños del cantón Pujilí se obtuvo los siguientes resultados; un 13% identifica al cabezal como un símbolo dentro de la implementaría del danzante, el 14% mostraron una menor habilidad al usar la arcilla para crear la olla del Raymi mientras que un total de 31% destacaron en reconocer personajes del Corpus Christi mediante rompecabezas del mismo modo un 14% mostraron mayor conexión entre personajes y piezas por último un 26% tuvo alta participación en la relación de instrumentos y colores.

Los resultados dan a conocer que al realizar los juegos interculturales permitieron fomentar la participación y el aprendizaje intercultural,

equilibrando y enriqueciendo el conocimiento cultural de los niños desde edades tempranas.

Finalmente, los resultados obtenidos de las actividades y juegos aplicados a 50 niños del barrio y de la Unidad Educativa Belisario Quevedo del cantón Pujilí revela un notable interés y participación en el aprendizaje intercultural. Un porcentaje significativo de los niños logro identificar símbolos y personajes tradicionales, como el Danzante y Mama danza del Corpus Christi, además de interpretar el significado de la celebración como el Inti Raymi. Este enfoque lúdico ha facilitado no solo la adquisición de conocimientos culturales, sino también la conexión emocional con sus raíces, en conjunto estas actividades han demostrado ser efectivas para fomentar la curiosidad,

el entusiasmo y la preservación de las tradiciones antiguas entre las nuevas generaciones.

## DISCUSIÓN

Durante la participación de los estudiantes en las actividades de vinculación como grupo de animación “Posada de Juguetes”, se pudo evidenciar que no todos los participantes han adquirido habilidades y destrezas necesarias para enfrentarse a un público, siendo pertinente el refuerzo y la capacitación acerca de las técnicas de animación para los niños del nivel inicial, así como también se evidencia una escasez y un desconocimiento de actividades lúdicas y de animación que son aplicados en algunos eventos socioculturales. Por otra parte, el desinterés de los alumnos de la carrera de educación inicial por estar al tanto de la importancia de la lúdica y de la animación en su formación profesional. Es por eso que se realizó una propuesta denominada “Posa Intercultural” la cual conto de 14 actividades entre técnicas de animación ya mencionados como la dramatización, títeres, payasería, marionetas, cuenta cuentos, canciones, magia, pinta-caritas, pantomimas y juegos como los positivos, de construcción, de reglas; para aplicar a niños del cantón Pujilí, donde cada actividad realizada fue acogida con éxito dado que cada una fue llamativa, a su vez adquirieron conocimientos sobre saberes ancestrales permitiendo conocer y valorar su identidad cultural lo cual promovió el respeto y la conservación de sus tradiciones del mismo modo pudieron fortalecer tanto destrezas como habilidades. Cabe señalar que la animación infantil va acompañada del juego que ayuda a disfrutar y valorar el diario vivir, que ayuda a relajar mentalmente de esa manera teniendo una satisfacción física,

espiritual que fortalezcan en la mejora de habilidades sociales, trascendiendo también en el desarrollo de enseñanza-aprendizaje.

## CONCLUSIONES

Los docentes son los principales responsables en construir un aprendizaje lúdico para crear un ambiente en el aula facilitando a que los niños aprendan jugando, pues de esta manera les permite explorar y desarrollar sus habilidades. por lo tanto, se determina en el estudio descriptivo la influencia de la animación infantil en la revalorización de las manifestaciones socioculturales. Siendo pertinente un refuerzo teórico a los estudiantes del proyecto Posada de Juguetes sobre las técnicas de animación infantil.

La propuesta se enfoca en un cuadernillo de trabajo de técnicas de animación infantil con actividades y juegos, mismas que ayudaron en el proyecto posada de juguetes. De igual manera fue una opción que permitió desarrollar conocimientos sobre lúdica y animación, a través de actividades llamativas que fomentaron la participación colectiva lo que permitió conseguir mejores resultados. Por ello, se recomienda socializar la propuesta a la comunidad educativa.

En conclusión, al aplicar el cuadernillo de trabajo Posada Intercultural se observó una interacción positiva y colaborativa entre los niños ya que los materiales fueron efectivos y facilitaron su manipulación. Al mismo tiempo se evidencia su curiosidad por conocer lo que cada uno de ellos representaba generando interés por aprender y poner en prácticas aspectos socioculturales relevantes del Cantón Pujilí.

Finalmente, se reconoce la pertinencia de la propuesta, siendo necesaria la aplicación por parte de los estudiantes del proyecto “Posada de Juguetes” en los eventos socio culturales del Cantón Pujilí y sus alrededores.

## REFERENCIAS

- Acosta, A., Zurita, R. (2024A). Técnicas de Animación Infantil en el Proyecto Posada de Juguetes de la carrera de Educación Inicial. Universidad Técnica de Cotopaxi. <https://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/11581>
- A., Zurita, R. (2024B). Técnicas de Animación Infantil en el Proyecto Posada de Juguetes de la carrera de Educación Inicial. Universidad Técnica de Cotopaxi. <https://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/11581>
- Acosta, A., Zurita, R. (2024C). Técnicas de Animación Infantil en el Proyecto Posada de Juguetes de la carrera de Educación Inicial. Universidad Técnica de Cotopaxi. <https://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/11581>
- Acosta, A., Zurita, R. (2024D). Técnicas de Animación Infantil en el Proyecto Posada de Juguetes de la carrera de Educación Inicial. Universidad Técnica de Cotopaxi. <https://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/11581>
- Acosta, A., Zurita, R. (2024E). Técnicas de Animación Infantil en el Proyecto Posada de Juguetes de la carrera de Educación Inicial. Universidad Técnica de Cotopaxi. <https://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/11581>
- Caballero-Calderón, G. (2021). La Lúdica y Animación en el Proyecto Posada de Juguetes de la Carrera de Educación Inicial. Universidad Técnica de Cotopaxi. <https://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/11581>
- Caballero. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/2615>
- García, P. (2023). ¿Por qué usar técnicas de animación en la formación? <https://elcasopablo.com/2023/11/22/por-que-usar-tecnicas-de-animacion-en-la-formacion/>
- Sutton. (2019). ¿Qué son las revisiones bibliográficas? [https://ifis.libguides.com/spanish\\_best\\_practice/revisiones\\_bibliograficas](https://ifis.libguides.com/spanish_best_practice/revisiones_bibliograficas)