



# UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

ÁREA DE LA EDUCACION EL, ARTE Y LA COMUNICACIÓN  
CARRERA DE CULTURA FISICA Y DEPORTES

**TITULO:**

**RESCATE DE LOS JUEGOS TRADICIONALES, PARA NIÑOS  
Y JÓVENES DEL PUEBLO KICHWA SARAGURO  
COMUNIDAD TUNCARTA**

Tesis de grado previa a la obtención del grado de Licenciado en Ciencias de la Educación, mención: Cultura Física y Deportes.

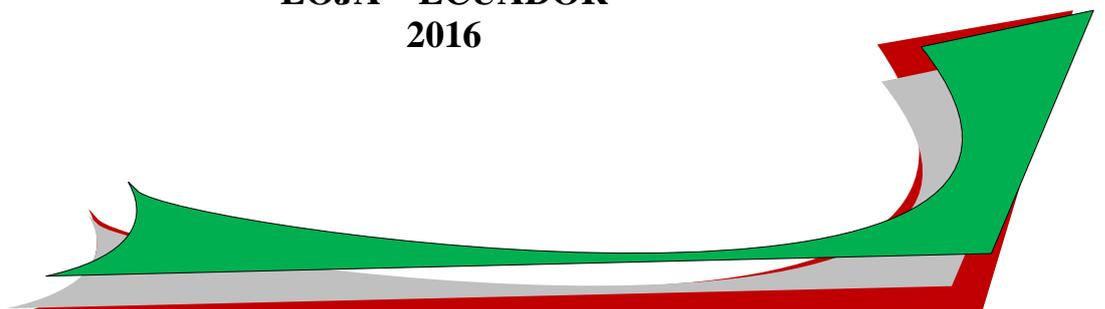
**AUTOR:**

**JORGE LUIS GUAILLAS SARANGO**

**DIRECTORA:**

**Dra. BELGICA ELIZABETH AGUILAR, Mg. Sc.**

**LOJA – ECUADOR  
2016**



## CERTIFICACIÓN

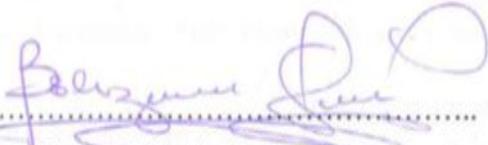
Dra. Bélgica Elizabeth Aguilar, Mg. Sc.

Docente del Área de la Educación, el Arte y la Comunicación de la Universidad Nacional de Loja.

### CERTIFICA:

Que el presente trabajo investigativo titulado: **RESCATE DE LOS JUEGOS TRADICIONALES, PARA NIÑOS Y JOVENES DEL PUEBLO KICHWA SARAGURO COMUNIDAD TUNCARTA**, presentado por el señor estudiante de la carrera de Cultura Física y Deportes previo a optar el grado de Licenciado en Ciencias de la Educación, Mención Cultura Física y deportes fue dirigido, orientado y revisado en todas sus partes, por lo que autorizo al mencionado aspirante su presentación para fines legales pertinentes.

Loja, 1 de junio del 2016



.....  
**Dra. Bélgica Elizabeth Aguilar, Mg. Sc.**

**DIRECTORA DE TESIS**

## AUTORIA

Yo, **JORGE LUIS GUAILLAS SARANGO**, con cedula número **1105033813** declaro ser autor del presente trabajo de tesis y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y representantes jurídicos de posibles acciones legales por el contenido de la misma. Adicionalmente autorizo a la Universidad Nacional de Loja la publicación de mi tesis en el repositorio institucional y/o Biblioteca Virtual.

Autor.

**AUTOR: JORGE LUIS GUAILLAS SARANGO**

**FIRMA:**.....  


**C.I. 1105033813**

**FECHA:** Loja, 1 de junio del 2016

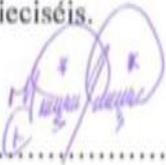
**CARTA DE AUTORIZACIÓN DE TESIS POR PARTE DEL AUTOR, PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TEXTO COMPLETO.**

Yo, Jorge Luis Guailas Sarango, declaro ser el autor de la tesis titulada **RESCATE DE LOS JUEGOS TRADICIONALES, PARA NIÑOS Y JOVENES DEL PUEBLO KICHWA SARAGURO COMUNIDAD TUNCARTA**, como requisito para optar el Grado de Licenciado en Ciencias de la Educación, Mención: Cultura Física y Deportes, autorizo al sistema bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que con fines académicos, muestre al mundo la producción intelectual de la Universidad Nacional de Loja, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Digital Institucional.

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el RDI, en las redes de la información del país y del exterior, con los cuales tenga convenio la Universidad.

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia de la tesis que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja al primer día del mes de junio del dos mil dieciséis.

Firma.....

Autor: Jorge Luis Guailas Sarango

Cédula N°: 1105033813

Dirección: Loja, La Argelia, Alexander Von Humboldt entre Galileo Galilei y Alberth Einstein

Correo electrónico: jorguailas@hotmail.com

Celular: 0993080357

**DATOS COMPLEMENTARIOS**

Directora de tesis: Dra. Bélgica Elizabeth Aguilar, Mg. Sc.

**TRIBUNAL DE GRADO:**

**Presidente: Lic. Luis Wagner Sotomayor**

**Primer Vocal: Dr. José Efraín Macao, Mg. Sc**

**Segundo Vocal: Lic. José Gregorio Picoita, Mg. Sc**

## **AGRADECIMIENTO**

Al terminar con éxito este trabajo, me es grado expresar mi especial agradecimiento primeramente a mis padres por siempre haberme dado su fuerza y apoyo incondicional que me han ayudado y llevado hasta donde estoy ahora y a las personas que me apoyaron como son autoridades del Área de la Educación, el Arte y la Comunicación de la Universidad Nacional de Loja y a todos quienes con su dedicación me ayudaron a ingresar a las puertas del conocimiento, contribuyendo así con la formación profesional en el campo del conocimiento pedagógico.

Finalmente a las personas que supieron motivarme para obtener el resultado final del trabajo de Tesis de Grado.

**Jorge Luis Guallas Sarango**

## **DEDICATORIA**

Dedico a mis padres, quienes a lo largo de mi vida han velado por mi bienestar y educación siendo mi apoyo en todo momento. Depositando su entera confianza en cada reto que se me presentaba sin dudar ni un solo momento en mi inteligencia y capacidad. Es por ellos que soy lo que soy ahora. Los amo con mi vida.

También dedicado a un ser espiritual que me acompañada en cada uno de mis pasos, guiando mi vida y transformando mi corazón, otorgando una esperanza de vida por quién luchar, este ser llamado “DIOS” que lo tendré presente hasta el fin de mi existencia.

**Jorge Luis Guillas Sarango**

## MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO

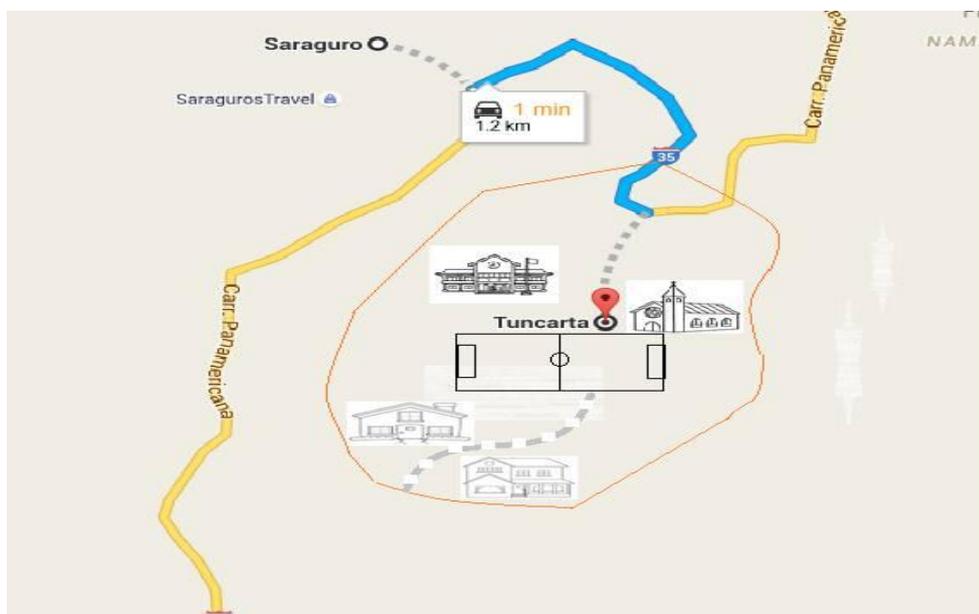
ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN											
BIBLIOTECA: ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN											
TIPO DE DOCUMENTO	AUTOR / NOMBRE DEL DOCUMENTO	FUENTE	FECHA AÑO	ÁMBITO GEOGRÁFICO						OTRAS DESAGRADACIONES	OTRAS OBSERVACIONES
				NACIONAL	REGIONAL	PROVINCIAL	CANTÓN	PARROQUIA	BARRIOS COMUNIDAD		
TESIS	Jorge Luis Guailas Sarango  Título de tesis:  RESCATE DE LOS JUEGOS TRADICIONALES, PARA NIÑOS Y JÓVENES DEL PUEBLO KICHWA SARAGURO COMUNIDAD TUNCARTA	UNL	2015	ECUADOR	ZONA 7	LOJA	SARAGURO	SARAGURO	TUNCARTA	CD	LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN: CULTURA FÍSICA Y DEPORTES

**MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS**  
**UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL CANTÓN LOJA**



(google Canton Loja , 2014)

**CROQUIS DE LA INVESTIGACION, COMUNIDAD TUNCARTA DEL CANTON**  
**SARAGURO.**



## ESQUEMA DE TESIS

- i. PORTADA
- ii. CERTIFICACIÓN
- iii. AUTORÍA
- iv. CARTA DE AUTORIZACIÓN
- v. AGRADECIMIENTO
- vi. DEDICATORIA
- vii. MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO
- viii. MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS
- ix. ESQUEMA DE TESIS
  - a. TÍTULO
  - b. RESUMEN (CASTELLANO E INGLÉS) SUMMARY
  - c. INTRODUCCIÓN
  - d. REVISIÓN DE LITERATURA
  - e. MATERIALES Y MÉTODOS
  - f. RESULTADO
  - g. DISCUSIÓN
  - h. CONCLUSIONES
  - i. RECOMENDACIONES
    - PROPUESTA ALTERNATIVA
  - j. BIBLIOGRAFÍA
  - k. ANEXO
    - PROYECTO DE TESIS
    - OTROS ANEXOS

**a. TÍTULO**

RESCATE DE LOS JUEGOS TRADICIONALES, PARA NIÑOS Y JÓVENES  
DEL PUEBLO KICHWA SARAGURO COMUNIDAD TUNCARTA

## **b. RESUMEN**

El presente trabajo investigativo denominado: Rescate de los juegos tradicionales, para niños y jóvenes del pueblo Kichwa Saraguro Comunidad Tuncarta, el tipo de investigación es cualitativa, la situación problemática detectada en su objeto que está dada por la mala utilización del tiempo libre no les permite desarrollar las actitudes para practicar los juegos tradicionales, estos factores tienen una incidencia muy significativa en la formación correcta integral en el momento de desarrollar actividades cotidianas. Está dirigida a cómo rescatar los juegos tradicionales del pueblo Kichwa Saraguro Comunidad Tuncarta. Las categorías de estudio son: los juegos tradicionales, el tiempo libre. Las técnicas e instrumentos fueron la encuesta que permitió la recolecta de datos, los métodos utilizados fueron: inductivo- deductivo al realizar la revisión literaria, Histórico-Lógico, hermenéutico, de comparación, descriptivo, analítico-sintético, el estadístico para alcanzar la información alcanzada. Los resultados demuestran el desconocimiento sobre que son los juegos tradicionales, al aplicar la propuesta es satisfactoria. En la discusión se pudo dar cuenta el estado inicial y final de los niños y jóvenes. Llegando a la conclusión que existe una insuficiente motivación de parte de los padres y maestros para realizar la práctica de los juegos tradicionales del pueblo Kichwa Saraguro. Se recomienda la elaboración de un plan de capacitación para promocionar los juegos tradicionales existentes en el pueblo Kichwa Saraguro de la comunidad Tuncarta.

## **SUMMARY**

This research work entitled: Rescue of traditional games for children and young people of Kichwa Saraguro Community Tuncarta, the research is qualitative, the problematic situation detected in the object is given by the misuse of free time does not allow them develop attitudes to practice traditional games, these factors have a significant impact on the overall proper training time to develop daily activities. It is aimed at how to rescue the traditional games Saraguro Kichwa. The categories of study are: traditional games, free time. The techniques and instruments were the survey that allowed the collection of data, methods used were: inductive deductive when performing the literature review, historical and logical, hermeneutical, comparison, descriptive, analytic-synthetic, statistical information to achieve ever. The results show the ignorance of which are traditional games, in applying the proposal is satisfactory. The discussion could realize the initial and final state of children and youth. Concluding that there is insufficient encouragement from parents and teachers for the practice of traditional games Saraguro Kichwa. developing a training plan it is recommended to promote existing traditional games in the village of Saraguro Kichwa community Tuncarta.

### c. INTRODUCCIÓN

El trabajo que presentamos está directamente relacionado con los juego, específicamente con los juegos tradicionales; como vía efectiva para rescatar y fortalecer los estilos de vida de los niños objeto de estudio.

El juego es una actividad espontánea y placentera, que contribuye a la educación integral del niño como elemento formador y desarrollador. Se caracteriza como un medio de educación pedagógica complejo.

Por esta razón nos surge la siguiente interrogante:

¿Qué se entiende como juegos tradicionales?

Si tomamos en consideración que tradición significa transmisión oral, durante largos espacios de tiempo (la tradición enlaza el pasado con el porvenir) y es sinónimo de costumbres, uso, rutina, leyendas, creencias, entre otros acepciones, Entonces podemos definir a los juegos tradicionales como **“Los juegos que desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, siendo trasmitido de abuelos a padres y de estos a sus hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero mantienen su esencia”**.

Los juegos tradicionales no se encuentra escritos en libros especiales, ni cuentan con un autor reconocido pero si aparecen en diferentes momentos o épocas del año, desaparecen por un período y vuelven a surgir posteriormente.

Este trabajo está vinculado con los juegos tradicionales en función de rescatar los valores más autóctonos de nuestra comunidad.

#### **d. REVISIÓN DE LITERATURA**

### **JUEGOS**

Desde todo punto de vista el juego es la actividad más importante de los niños, ellos lo realizan, no solamente para divertirse o distraerse, sino algo fundamental por medio del juego el niño aprende y se socializa con los que le rodean

El juego le posibilita al niño exteriorizar sus alegrías, miedos, sentimientos, adquirir experiencias enriquecedoras, debiendo considerarse además que el juego representa para los maestros un recurso educativo fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Etimológicamente el término juego procede del latín “jocum” (broma, diversión), y “ludus”, lúdica o que es el acto de jugar.

El **Juego** es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Normalmente requieren de uso mental o físico, y a menudo ambos. Muchos de los juegos ayudan a desarrollar determinadas habilidades o destrezas y sirven para desempeñar una serie de ejercicios que tienen un rol de tipo educacional, psicológico o de simulación. (Rodríguez, 2010)

Actividad necesaria para los seres humanos teniendo suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales; siendo, a su vez, una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras o afectivas. Todo ello se debe realizar de forma gustosa y placentera, sin sentir obligación de ningún tipo y con el tiempo y el espacio necesarios.

## Definiciones de diferentes autores.

El autor Pugmire-Stoy (1996) define el juego como el acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario. Este acto evoluciona a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo.

En el mismo orden de ideas, Gimeno y Pérez (1989), definen el juego como un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad. Para estos autores, las características propias del juego permiten al niño o adulto expresar lo que en la vida real no le es posible. Un clima de libertad y de ausencia de coacción es indispensable en el transcurso de cualquier juego. (Sequera, 2012)

El juego es una actividad que el ser humano practica a lo largo de toda su vida sin distinción alguna y que va más allá de las fronteras del espacio y del tiempo. Es una actividad fundamental en el proceso evolutivo, que fomenta el desarrollo de las estructuras de comportamiento social y así poder fomentar el buen vivir.

## **Historia y evolución del juego**

En todas las partes del mundo los niños juegan tan pronto como se les presenta la oportunidad, haciéndolo de una manera totalmente natural.

El juego es parte de sus vidas, quizás es una de las pocas cosas en las que pueden decidir por sí mismos.

El juego es una actividad presente en todos los seres humanos. Los etólogos lo han identificado con un posible patrón fijo de comportamiento en la ontogénesis humana, que se ha consolidado a lo largo de la evolución de la especie.

Si buscamos en los orígenes, se puede desprender la contribución del juego a la especie humana. No hay humanidad donde no exista el juego. Es algo que los antropólogos han

descubierto, y si pensamos que el juego va unido a la infancia, profundizando sobre él llegaremos a considerar el papel de la infancia a lo largo de la historia.

La prueba de que jugar no es un invento de nuestros días la encontramos en la literatura y el arte antiguos, en los que se describen las actividades de los niños, y en el Foro Romano hay una rayuela gravada en el piso. Los sonajeros más antiguos se fabricaban de vejigas de cerdo o de garganta de pájaros, los que se llenaban de piedras para que el sonido producido estimulara la curiosidad de los niños más pequeños.

Sorprendentemente a menudo, los niños juegan el mismo tipo de juegos: a la rayuela, a saltar a la cuerda, con muñecos o pelotas. Sin embargo, los juegos y los juguetes suelen diferenciarse en las distintas sociedades, dependiendo este fenómeno del acceso a diversos tipos de materiales y a los valores existentes relacionados con el juego. (Revista Vinculado, 2009)

Compartir positivas experiencias lúdicas crea fuertes lazos entre adultos y niños a través de toda la niñez. En una palabra, el jugar es vital para el desarrollo en la infancia ya que a través del juego se ponen en práctica todas las habilidades que favorecen la maduración y el aprendizaje. Aunque los niños aprenden a través del juego con placer, no es un objetivo en sí mismo. Solamente es un medio para alcanzar una meta final. Es una actividad natural que les proporciona placer y satisfacción.

Si nos retomamos a las tribus más primitivas, nos encontramos que el juego era una preparación para la vida y la supervivencia. En un principio, cuando la horda primitiva subsistía de la recolección de los que eventualmente encontraban los hombres en su deambular nómada, los niños participaban, desde que les era posible tener una marcha independiente, en la tarea común de la subsistencia, por lo que la infancia, entendida como tal, no existía. Aunque el periodo lúdico de los niños era mucho más corto que sería en tiempos posteriores.

En Grecia tenemos el ejemplo ineludible de los juegos griegos que son sin duda los Juegos Olímpicos. Estos festivales olímpicos se celebraban cada 4 años, era la más importante celebración religiosa, y ofrecía a los griegos desunidos la oportunidad de afirmar su identidad nacional.

No se sabe exactamente cuándo se celebraron por primera vez, se sabe que venían celebrándose periódicamente antes del 776 a.C., fecha oficial de su comienzo. Llegaban peregrinos de todos lados, tiranos, reyes y jueces acudían a Olimpia protegidos por el armisticio. Hombres de negocios y fabricantes firmaban contratos. Tampoco faltaban los vendedores ambulantes de estatuillas, bocadillos, «souvenirs»- malabaristas, saltimbanquis, magos y videntes; autores leyendo sus obras en voz alta desde las escaleras de los templos...

En Roma, según el poeta latino Juvenal (60-130), la principal preocupación del pueblo era «pan y juegos». Utilización política de los juegos para adultos. Adoptaron los juegos infantiles de Grecia y se incorporaron otros por los esclavos.

Pensadores clásicos como Platón y Aristóteles ya daban una gran importancia al aprender jugando, y animaban a los padres para que dieran a sus hijos juguetes que ayudaran a «formar sus mentes» para actividades futuras como adultos.

Platón fue uno de los primeros en mencionar y reconocer el valor práctico del juego, dada la prescripción que hace en Las Leyes, de que los niños utilicen manzanas para aprender mejor las matemáticas y que los niños de tres años, que más tarde serán constructores, se sirvan de útiles auténticos, sólo que a tamaño reducido.

El mismo Aristóteles que se ocupa de los problemas educativos para la formación de hombres libres, menciona en varios lugares de su obra ideas que remiten a la conducta de juego en los niños, por ejemplo «hasta la edad de cinco años, tiempo en que todavía no es bueno orientarlos a un estudio, ni a trabajos coactivos, a fin de que estos no

impida el crecimiento, se les debe, no obstante permitir movimientos para evitar la inactividad corporal; y este ejercicio puede obtenerse por varios sistemas, especialmente por el juego». En otro fragmento menciona que «la mayoría de los juegos de la infancia, deberían ser imitaciones de las ocupaciones serias de la edad futura».

En la Edad Media el juego tenía escasa reglamentación y una estructura sencilla, y se utilizaban pocos objetos. La mayor parte se realizaban al aire libre, rudimentarios, lentos y sin pasión por el resultado.

En el Renacimiento se produce un cambio de mentalidad. Lo individual venía a sustituir a lo colectivo; ya no giraba todo en torno a Dios. Los juegos populares y tradicionales adquieren fuerza, justifican y refuerzan la posición de clase que los practica o que los contempla.

En la segunda mitad del siglo XIX, aparecen las primeras teorías psicológicas sobre el juego de Spender (1855), Lázarus (1883) y Groos (1898, 1901). E iniciado ya el siglo XX, nos encontramos con Hall (1904) y Freíd. Todas las teorías que desarrollan van a adquirir mucha importancia para la explicación del juego, y serán desarrolladas más adelante.

En tiempos más recientes el juego ha sido estudiado e interpretado de acuerdo a los nuevos planteamientos teóricos que han ido surgiendo en Psicología de Piaget (1932, 1946, 1962, 1966) que ha destacado tanto en sus escritos teóricos como en sus observaciones clínicas la importancia del juego en los procesos de desarrollo. Sternberg (1989), también aporta a la teoría piagetiana. Son muchos los autores que, de acuerdo con la teoría piagetiana, han insistido en la importancia que tiene para el proceso del desarrollo humano la actividad que el propio individuo despliega en sus intentos por comprender la realidad material y social. Los educadores, influidos por la teoría de Piaget revisada, llegan a la conclusión de que la clase tiene que ser un lugar activo, en el

que la curiosidad de los niños sea satisfecha con materiales adecuados para explorar, discutir y debatir (Berger y Thompson, 1997). Además, Piaget también fundamenta sus investigaciones sobre el desarrollo moral en el estudio del desarrollo del concepto de norma dentro de los juegos. La forma de relacionarse y entender las normas de los juegos es indicativo del modo cómo evoluciona el concepto de norma social en el niño.

### **Características del juego:**

Es una actividad placentera

El juego debe ser libre, espontáneo y totalmente voluntario

El juego tiene un fin en sí mismo

El juego implica actividad

El juego se desarrolla en una realidad ficticia

Todos los juegos tienen una limitación espacial y temporal

El juego es una actividad propia de la infancia

El juego es innato

El juego muestra en qué etapa evolutiva se encuentra el niño o la niña

El juego permite al niño o la niña afirmarse

El juego favorece su proceso socializador

El juego cumple una función compensadora de desigualdades, integradora, rehabilitadora

En el juego los objetos no son necesarios (Romero, 2008)

### **Importancia del Juego en la Educación.**

Entre las metodologías que se desarrollan en los centros escolares que atienden a niños pequeños se ha impuesto una metodología activa, vivenciadora y experiencial, que es denominada a veces con el nombre de metodología lúdica. Para ella el juego es considerado como una actividad espontánea, que ha de ser estimulada desde la acción educativa.

El juego es la actividad más importante de los niños. Los niños juegan, no solo para divertirse o distraerse, también lo hacen para aprender, es su universidad, es el termómetro que mide su salud. El juego no es una pérdida de tiempo, es fundamental para los niños. Un niño que juega está sano física, mental y emocionalmente. (Mateu, 2012)

El juego en sí, por lo que tiene de espontáneo y libre, parece algo totalmente contrario a la labor escolar, en la cual predominan actividades sistemáticas, intencionadas y más serias. La intencionalidad es condición del aprendizaje, la falta de ella es condición del juego. Groos llegó a la conclusión, como hemos dicho anteriormente, que la actividad lúdica no era sino un ejercicio de preparación para la vida seria. Multitud de pedagogos han reconocido la importancia del juego para la enseñanza y han ideado materiales y modos de enseñar que tratan de asemejarse a juegos infantiles.

No podemos dejar el juego a los momentos extraescolares o al patio del recreo, sino que tenemos que incorporarlos al aula y que al niño le motive realizar la actividad por sí misma y no sólo por obtener la aprobación de los adultos.

Algunos padres pueden llegar sentirse contentos con estas actividades ya que de alguna forma mantienen a sus hijos “bajo control”, sin embargo décadas de investigación han demostrado que el juego activo e imaginativo es más que diversión. Hace surgir un sano desarrollo en el amplio espectro de las áreas críticas; intelectual, social, emocional y física, Los beneficios del juego son tan importantes que cada día de la niñez debería ser un día para jugar. (Gerardo, 2009)

Además, las observaciones sobre lo que realiza y mediante las interpretaciones que el adulto hace sobre su modo de jugar, se puede hacer un diagnóstico de su situación personal y de las inquietudes que tiene.

Desde un punto de vista didáctico, el juego también se puede utilizar para descubrir las habilidades del niño. Mediante el juego se incita al niño al descubrimiento y a la utilización, tanto de forma individual como colectiva, de la inteligencia, de la experiencia, de su elasticidad, equilibrio motriz, la agudeza de su percepción, etc.

A través del juego el niño puede aprender gran cantidad de cosas en la escuela y fuera de ella. El juego desempeña un papel muy necesario en el desarrollo de la educación del niño. El niño debe sentir que en la escuela está jugando y a través de ese juego podrá aprender una gran cantidad de cosas.

### **Características y Tipos de Juegos.**

El juego, como actividad lúdica, posee las siguientes características:

- Libre y voluntaria. A nadie se le puede forzar a jugar.
- Divertida, placentera y satisfactoria para los/as jugadores/as. El juego implica risa y en él no cabe ni el aburrimiento ni la insatisfacción.
- Destaca su dimensión social, participativa y comunicativa. Todo juego invita al encuentro; los juegos más interesantes son aquellos que compartimos.
- Limitada en el tiempo y en el espacio. Diferentes espacios propician Juegos distintos; cada juego tiene una duración e incluso unos objetivos, determinados según el momento evolutivo del grupo de personas que lo jueguen: crecemos jugando y complicamos los juegos porque hemos crecido.
- Global, totalizadora. Cuando se juega de verdad, se ve implicada la persona por completo: cuerpo, mente y corazón se activan en cada partida.
- Reproduce estructuras y mecanismos sociales elementales, como la aceptación de reglas, la tolerancia ante la frustración o la importancia de las metas u objetivos.

- La realidad en la que se desarrolla el juego es ficticia, es una combinación de realidad y fantasía.
- Supone un desafío permanente ya que el destino es incierto, haciendo al Jugador descubrir y resolver alternativas.
- Es reglamentario, pues durante su trascurso se utilizan una serie de reglas que el participante tiene que seguir y no incumplir.
- Puede ser una actividad educativa a la vez que divertida.

## **LOS JUEGOS TRADICIONALES**

El juego tradicional se refiere a aquellos juegos que desde mucho tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a los padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizá algunos cambios, pero manteniendo su esencia; pudiéndose considerar específicos o no de un lugar determinado.. Los juegos tradicionales parecieran correr el riesgo de desaparecer especialmente en los estados capitalistas y excluyentes.

Jugar es la acción propia del ser humano en la que están presentes la emoción, la expresión, la comunicación, el movimiento y la actividad intelectual. El juego es un instrumento esencial para el desarrollo y potenciación de las diferentes capacidades infantiles, que es más recomendable en la intervención educativa.

Según (Cervantes, 1998) “Son aquellos juegos que se transmiten de generación en generación, pudiéndose considerar específicos o no de un lugar determinado”

### **Características que tienen los juegos tradicionales.**

Dentro de la clasificación de los juegos tradicionales se encuentran algunos juegos que llegaron a América durante la conquista española. Es por ello, que muchas de estas

actividades lúdicas también son conocidas en varios países de nuestro continente, aunque con diferentes denominaciones.

La principal característica de los juegos tradicionales es resaltar las tradiciones del pueblo desde las generaciones, Según, Ramos (1992) los caracteriza "por reflejar y expresar el sentimiento patriótico de una región o zona, sin permitir la introducción de esquemas o patrones transculturizador socialmente". (Mendoza, 2012)

Los Juegos Tradicionales tienen las mismas características de cualquier juego moderno, en cuanto a su intención de brindar distensión, gozo, placer, entre otras emociones. Pero tiene características que los diferencia de los actuales, estas son:

- Tienen reglas de fácil comprensión, memorización y acatamiento, las reglas son negociables dependiendo de los participantes.
- No requieren de materiales costosos ni abundantes, de preferencia son materiales del entorno, que se desechan al terminar el juego y se vuelven a conseguir al iniciar otro.
- Los participantes no necesitan tener cualidades específicas para participar, es cuestión de gusto.
- No demanda de un espacio y tiempo específico, vencen el temporal y el lugar es adaptable depende del número de jugadores. Para no tener problemas con el espacio se pueden cambiar algunas reglas sin perder la naturaleza del mismo.
- No existe límite de edad.
- En algunos juegos por la naturaleza de ser tradicionales, si se presentan restricciones dependiendo del sexo, hoy en día existen aún rezagos de esta restricción pero son pocos y posibles de moldear.

Desde la perspectiva de los juegos tradicionales se le propone al adulto mediador en general, el planteamiento de un proceso pedagógico que incida en la formación integral del niño, es decir, que posibilite trabajar desde situaciones lúdicas, las dimensiones cognitiva, afectiva y social. Los juegos proponen una forma divertida de aprender, de acercarse a un entorno, que aun cuando es cercano y próximo al niño, no deja de ser desconocido.

### **Valores educativos de los juegos tradicionales.**

Los juegos tradicionales en el niño satisfacen las necesidades básicas, le permite expresar y realizar sus deseos, pues es un medio por el cual ellos pueden expresar y descargar sentimientos, positivos o negativos, que ayuda a su equilibrio emocional en su vida diaria.

Mediante el juego se estima el desarrollo de las potencialidades, la independencia funcional y el equilibrio emocional; por ello, el juego posee valores capaces de generar consecuencias positivas en el individuo, las cuales se pueden clasificar según: (Luviz, 2011)

- **Valor físico:** Por medio del juego se descarga energía física, aumenta la flexibilidad y agilidad, como en los juegos de caza, ladrón y policía, entre otros. Se aumenta la resistencia aeróbica y anaeróbica en juegos de carreras, saltos y lanzamientos, además, fisiológicamente se desarrollan y fortalecen músculos y extremidades.
- **Valor social:** Al ofrecer experiencias de relaciones sociales se ayuda a describir el derecho ajeno, a conducirse dentro del grupo social y aprender compañerismo, disciplina, cooperación, liderazgo y comunicación.

- **Valor intelectual:** Permite su interpretación mediante la fantasía, creatividad e imaginación.
- **Valor psicológico:** Cuando influye en la organización de una personalidad equilibrada, a través de la actividad del juego, el niño o la niña tiene la oportunidad de construir su propio Yo, de experimentar sin trabas sus gustos y aficiones sin la rigidez del mundo adulto.

### **Beneficios de los juegos tradicionales**

No cabe duda que los juegos tradicionales ayudan a mejorar en cualquier aspecto físico o mental a los niños y niñas de nuestro entorno. Entre los beneficios más destacados es el aumento de capacidades físicas y motrices, además algunas de estas actividades reta a la propia superación y al desarrollo de nuevas capacidades de los niños y niñas que las realizan.

En lo psicológico los juegos sientan las bases intelectuales y de concentración que se tendrán más adelante, en la etapa escolar, pre-adolescente, adolescente y en la edad adulta. La carencia de este tipo de actividades puede generar problemas futuros, como dislexia, afasia o la insociabilidad, y falta de adaptabilidad tanto en la escuela como en la sociedad.

Se cree que la falta de juegos durante la infancia, es causa de apatía, y depresión en las personas ya adultas, además de que en ciertos casos hay un cierto retraso tanto en el campo psico-motor, como en el desarrollo intelectual. (Silva, 2014)

Producen un desarrollo del sistema locomotriz, el cual permite mejorar la sincronización de los movimientos rápidos y precisos, la vista y la puntería. Aporta a la integración social de los niños con el resto del grupo; y para el desarrollo correcto del juego es necesaria la interacción de unos con otros, obligando a los niños que lo practican a relacionarse con los diferentes participantes.

Tienen reglas de fácil comprensión, memorización y acatamiento. Las reglas son negociables, no requieren mucho material ni costo, son simples de compartir y pueden practicarlas en cualquier momento y lugar.

### **Los juegos tradicionales como valor cultural**

Desde tiempos no claramente precisados, los juegos han formado parte de la cultura del pueblo, y en las distintas comunidades se han realizados teniendo en cuenta las características propias de cada lugar. Así en las diversas zonas geográficas, al pasar de los años los juegos se han relacionados con el medio y las características en que han vivido el hombre, estos juegos llamados tradicionales mantienen importancia vital para la cultura del país y para el empleo del tiempo libre. Los juegos tradicionales en particular transitan de época en época sin perder su esencia y aceptación por los pobladores con una finalidad reproductiva en ese sentido, se puede afirmar que la esencia y objetivo de los Juegos tradicionales no ha cambiado, solo la idiosincrasia de cada sitio, barrio, comunidad, provincia y país es lo que se modifica, en relación al desarrollo socio económico y cultural, lo que nos lleva analizar los aspectos intrínsecos de carácter educativo, cultural y pedagógico. De esos aspectos se destaca en primer lugar las formas de relaciones que se aprecian en los juegos de roles, géneros y laborales.

### **El tiempo libre**

El uso adecuado del tiempo libre a través de actividades orientadas al desarrollo de la espiritualidad humana, además de tener una función socializadora nos permite: canalizar la creatividad, liberar tensiones y emociones, orientar positivamente las angustias cotidianas, reflexionar, divertirnos, aumentar el número de amistades, acrecentar el acervo cultural, comprometernos colectivamente, la transmisión cultural de generación en generación,

favoreciendo con su práctica el entendimiento intergeneracional creando los espacios de participación de padre-hijo-abuelo y amigos. (Gueton, 2013)

Se conoce como Tiempo Libre a aquel tiempo que la gente le dedica a aquellas actividades que no corresponden a su trabajo formal ni a tareas domésticas esenciales. Su rasgo diferencial es que se trata de un tiempo recreativo el cual puede ser utilizado por “su titular” a discreción, es decir, a diferencia de lo que ocurre con aquel tiempo no libre en el cual la mayoría de las veces no se puede elegir el tiempo de realización, en este, la persona puede decidir cuántas horas destinarle.

Para determinado autor el tiempo libre suele estar estrechamente vinculado a aquellas actividades consideradas como más productivas y motivadoras, no sujeto a obligaciones ineludible es un espacio temporal en el que se debe ahondar, partiendo de la principio de la propia experiencia, para comprenderlo y vivirlo plenamente.

### **El tiempo libre en la historia**

Una visión bien distinta a la de la Grecia Clásica, inspiradora de la democracia de Occidente, que hace poner en duda la paradoja moderna del trabajo y del tiempo libre bajo todas sus institucionalizaciones, unas generadas culturalmente por las sociedades avanzadas, otras provenientes de la tradición lúdica heredada por el siglo de la Revolución Industrial (turismo, deporte, vacaciones, fiestas, carnavales, actividades de tiempo libre, ocio). Lo cierto es que hoy, un buen sector del pensamiento sobre la lúdica se inclina por afirmar que se está produciendo una revolución/evolución del trabajo, del empleo y del tiempo libre que los relaciona de modo distinto, acercándolos al punto de compartir entre sí nuevas y cambiantes visiones. La Felicidad ya no sólo aparece en los momentos de ocio y el trabajo deja de ser duro mandato para suplir las necesidades del diario vivir. Una Felicidad y un Trabajo que se confunden para la buena vida, en la relación indisoluble de una hipóstasis, de un dos que son uno a la vez. (Guzman, 2010)

Los orígenes del concepto se remontan a la Grecia antigua en la cual los filósofos destinaban al tiempo libre a aquellas acciones que implicaban el reflexionar sobre la vida, las ciencias y la política.

Dicho autor sostiene que parece haberse superado la simple apuesta teórica de cambio en la tríada binomio trabajo, empleo, tiempo libre, pues se aprecia un efectivo cambio de rumbo al concretarse una nueva visión de felicidad y de uso del tiempo libre, ya no ligada exclusivamente con la satisfacción de las necesidades materiales, ya no amparada en el binomio histórico esclavo/ amo, ahora más bien que busca una satisfacción personal.

### **El tiempo libre en la actualidad**

El avance de la tecnología está provocando la aparición de un “tiempo libre obligado” cada vez mayor y para la persona que vive en una sociedad industrializada la facultad de usar el ocio se está atrofiando. Este tipo de persona teme el ocio porque lo enfrenta consigo mismo y trata de mantener su tiempo libre ocupado con asuntos que lo evaden de una realidad que le estresa y desagrada, como los juegos organizados, sentarse pasivamente delante de la televisión. (Corvalan, 2012)

En la actualidad, el tiempo de cada individuo se caracteriza por estar supeditado por todas y cada una de nuestras obligaciones y responsabilidades, y muchas veces se nos olvida que tenemos derecho a descansar, se piensa que todo es trabajo, obligación y presiones, tanto laborales y sociales, como familiares. Nuestro tiempo está formado por actividades obligadas y voluntarias, aunque muchas de ellas las impone la sociedad, que nos asfixia cada vez más; la presión es constante, lo que provoca restarle tiempo al tiempo libre. De esto depende que el hombre aplique, conforme su cultura y costumbres,

el actual aprovechamiento del tiempo libre, por lo que es importante definir el concepto de tipología.

Este autor nos habla sobre las tecnologías y su relación con el tiempo libre que normalmente no usemos este tiempo en actividades artísticas e intelectuales propias del ser humano sino que preferimos sentarnos frente a un televisor y dejan al lado las actividades físicas y recreativas.

### **Uso del tiempo libre en la sociedad.**

Las tecnologías de la información y la comunicación han desempeñado un papel fundamental en la configuración de nuestra sociedad y nuestra cultura. Pensemos en lo que han significado para historia de la Humanidad la escritura, la imprenta, el teléfono, la radio, el cine. o la TV. Desde nuestros antepasados cazadores-recolectores que pintaban figuras en las paredes de sus cuevas y abrigos hasta nuestros días, la tecnología ha transformado al ser humano, y lo ha hecho para bien y para mal. Las utilizamos hasta tal punto que no somos conscientes de cómo han contribuido a cambiar las cosas. Sólo percibimos la tecnología cuando falla o temporalmente desaparece. (Adell, 1997)

La recreación constituye un derecho fundamental del ser humano, de acuerdo con la ONU es la sexta necesidad básica después de la nutrición, la educación, la vivienda, el trabajo y la seguridad social, constituye un medio de unidad integral e integradora que promueve el desarrollo intelectual, emocional, físico y psicológico del individuo.

Dicho autor opina sobre cómo ha ido evolucionando las tecnologías hasta nuestros días y como se han ido infiltrando en nosotros dejando así las actividades físicas y dedicándonos más a tener una vida sedentaria no utilizando bien el tiempo libre.

## **Aprovechamiento del tiempo libre**

La utilización adecuada del tiempo libre, se muestra como una necesidad social en la cual ha de tomar parte la escuela, por ello dentro de una perspectiva constructivista, de educar para la vida, el fomentar hábitos de vida sanos a través de la buena utilización del tiempo libre favorece el proceso de socialización en la vida escolar. La calle y los parques son los espacios de preferencia o únicos lugares posibles donde nuestros escolares hacen uso del tiempo libre y el ocio. Escenarios inermes desprovistos de cualquier acción educativa y por el contrario plagado de situaciones de riesgo que comprometen su integridad. (ORTEGA, 2001)

Es el uso constructivo que el ser humano hace de él, en beneficio de su enriquecimiento personal y del disfrute de la vida, en forma individual o colectiva, tiene como funciones básicas el descanso, la diversión, el complemento de la formación, la socialización, la creatividad, el desarrollo personal, la liberación en el trabajo y la recuperación psicológica.

El tiempo libre no excluye en ningún caso actividad o esfuerzo libremente realizado, ese es precisamente el sentido en que debe entenderse el estar “libre para” algo.

Para determinado autor la correcta utilización del tiempo libre hoy en día se muestra como una necesidad social en la cual ha de formar parte la escuela y el medio en que se desarrolla la persona, favoreciendo así el proceso de socialización en la vida de la persona para un adecuado desarrollo de vida que le permita integrarse en cada uno de los ámbitos de la sociedad de la mejor manera posible.

## **Administración del tiempo libre**

Algunos niños que tienen demasiadas actividades programadas durante el día, pueden experimentar más estrés. Depende de las actividades en las que estén involucrados, y si entran en conflicto con las tareas escolares. Ya que los niños también necesitan pasar tiempo con sus

familias, esto también puede ocasionar estrés. El estrés también puede ocurrir en los niños cuando no tienen tiempo para retirarse a su mundo de fantasía para jugar y aprender (Rochart, 2011).

Durante el tiempo de reposo, los niños desarrollan su autoestima y su personalidad. Si nosotros como padres observamos a nuestros niños y jugamos y participamos con ellos, podemos ver cómo se sienten y cuáles son los temas que son recurrentes en sus vidas. Siga la iniciativa de los niños. Deje que la guíen hacia su mundo para poder comprenderlos mejor.

El autor opina sobre una planificación adecuada del tiempo de trabajo y el tiempo libre ya que debe existir una brecha para el disfrute de las actividades que más nos guste para evitar el estrés y algunas otras enfermedades.

### **Actividades que realizamos en el tiempo libre**

Las actividades de tiempo libre se pueden dividir en cuatro grandes grupos:

Deportivas: Se refiere a los deportes tanto reglados como a libres.

Recreativas: o de diversión son las que se realizan tanto en lugares cerrados, en bares, discotecas, cines, en casa... o al aire libre, como las que se hacen en los parques, conciertos o verbenas de la calle, el juego de pelota etc.

Culturales: como son las visitas a museos, exposiciones, conferencias, bibliotecas, ver ciertos programas de televisión etc.

Naturaleza y Ecológica: en el sentido de vivir, contemplar o disfrutar de la naturaleza. (Tuzon, 1994)

Este autor determina que las relaciones de un niño con sus padres y la gente que lo cuida son mucho más importantes que cualquier actividad. Pero los padres y los niños

también deberían hacer actividades juntos y no estar separados siempre. Siempre habrá tiempo para el béisbol, fútbol, ballet, etc., pero el tiempo que pase con la familia es realmente la clave para el futuro del niño.

## **e. MATERIALES Y MÉTODOS**

### **Materiales**

Para la presente investigación a desarrollarse se utilizó diferentes materiales como: material bibliográfico, útiles de escritorio, computadora, internet, bibliotecas, cámara de audio y video, silbato, trompos, canicas, venda, cuerdas entre otros, estos materiales fueron de gran importancia ya que nos facilitó realizar adecuadamente el trabajo de investigación.

### **Métodos**

#### **Tipo de Enfoque**

Cualitativo, ya que estudia la realidad en su contexto natural y como sucede, sacando e interpretando fenómenos a acuerdo a las personas implicadas, en si es la descripción de las cualidades de un fenómeno, busca un concepto que pueda abarcar una parte de la realidad. No se trata de probar o de medir en qué grado una cierta cualidad se encuentra en un cierto acontecimiento dado, sino de descubrir tantas cualidades como sea posible, se utilizó la recolección de datos para para resolver la situación polémica de ¿cómo rescatar los juegos tradicionales, para niños y jóvenes del pueblo kichwa Saraguro comunidad Tuncarta a través de un conjunto de ejercicios metodológicos? Es necesario un profundo entendimiento del comportamiento humano y las razones que lo gobierna, con base de las cualidades y el análisis estadístico para establecer patrones de comportamiento, y elaborar en base a ello una propuesta metodológica.

En este enfoque se plantea un problema de estudio delimitado y concreto. Las preguntas de investigación propuestas versan sobre cuestiones específicas. La recolección de los datos se fundamentó en la medición, esta se llevó a cabo al utilizar procedimientos estandarizados y aceptados por una comunidad científica.

Su ejecución presentó características de investigación pre – experimental, durante el periodo 2015, y de ella pudieron delimitarse cuatro fases que englobaban una serie de acciones y estudios que permitieron conformar el resultado principal dando respuesta al problema definido. Estas fueron:

#### **Fases de la investigación:**

##### **1ra fase: Precisión del problema.**

Una vez declarada la problemática, acerca del rescate de los juegos tradicionales, para niños y jóvenes del pueblo kichwa Saraguro comunidad Tuncarta, se

profundizó en el estudio de la documentación bibliográfica acerca de las capacidades motrices y técnicas del voleibol por parte de los alumnos a través de encuestas para nuestra investigación, esto permitió delimitar el problema científico.

**2da fase:** Diagnostico actual sobre el conocimiento actual sobre los juegos tradicionales del pueblo kichwa Saraguro comunidad Tuncarta.

Se diagnosticó el nivel de conocimiento actual sobre los juegos tradicionales del pueblo kichwa Saraguro comunidad Tuncarta a través de una encuesta sobre el grado de conocimiento que tienen a cerca de los juegos tradicionales con una muestra de 25 niños y jóvenes.

**3ra fase:** Elaboración y aplicación de una propuesta alternativa la misma que es un, Diseño de una guía práctica de los juegos tradicionales para impulsar y rescatar la identidad cultural de los niños y jóvenes del pueblo kichwa Saraguro Comunidad Tuncarta

**4ta. Fase:** valoración final de resultados, una vez aplicada la propuesta metodológica de ejercicios.

### **Tipo de estudio**

#### **Tipo de estudio:**

La investigación es de tipo longitudinal descriptiva planteada por: Hernández en este tipo las muestras se evalúan en distintos momentos de un periodo largo.

En segundo lugar los diseños descriptivos recolectan datos a través del tiempo en puntos o periodos especificados para hacer inferencias respecto al cambio, determinantes y consecuencias. Consiste en observar a un mismo grupo de sujetos a lo largo de un periodo de tiempo.

#### **Tipo De diseño:**

El diseño que se utilizó en la investigación es pre - experimental. Se llaman así, porque su grado de control es mínimo, al compararse con un diseño experimental real, generalmente es útil como un primer acercamiento al problema de investigación en la realidad.

No existe la posibilidad de comparación de grupos, este diseño no cumple con los requisitos de un "verdadero" experimento, no hay manipulación de la variable independiente, por lo cual este tipo de diseño consiste en administrar un tratamiento o

estímulo en la modalidad de sólo pos prueba o en la de preprueba-postprueba Modalidades.

### **Métodos Teóricos**

**Análisis Síntesis:** “Anónimo “Es un método que consiste en la separación de las partes de un todo para estudiarlas en forma individual (Análisis), y la reunión racional de elementos dispersos para estudiarlos en su totalidad. (Síntesis)

Se utilizó durante toda la consulta o bibliografía de la literatura científica, documentación especializada, así como en la elaboración de la información obtenida relacionado con la educación rítmica.

### **Inductivo – deductivo:**

Permitió interpretar los datos empíricos, así como establecer los vínculos, nexos y relaciones entre los conocimientos obtenidos, su significación e influencia en el desarrollo del problema investigado.

### **Histórico-Lógico:**

Este método se refiere a que en la Sociedad los diversos problemas o fenómenos no se presentan de manera azarosa sino que es el resultado de un Largo proceso que los origina, motiva o da lugar a su existencia. Esta evolución de otra parte no es rigurosa o repetitiva de manera similar, sino que va cambiando de acuerdo a determinadas tendencias o expresiones que ayuda a interpretarlos de una manera secuencial.

La lógica se refiere entonces a aquellos resultados previsibles y lo histórico a la cuestión evolutiva de los fenómenos, Lógico: Existe la relación Causa – Efecto, Histórico: Tiene un Pasado – Presente – Futuro.

Se aplicó atendiendo a la necesidad de revisar toda la información disponible, obteniéndose primeramente la descripción del objeto estudiado y partiendo de esta base, se extrajo los rasgos más sobresalientes que marcaban la tendencia sobre el conocimiento en el campo de acción.

### **Técnicas E Instrumentos**

**La encuesta:** es una técnica destinada a obtener datos de varias personas cuyas opiniones impersonales interesan al investigador. Para ello, a diferencia de la entrevista,

se utiliza un listado de preguntas escritas que se entregan a los sujetos, a fin de que las contesten igualmente por escrito

**Comparación:** se utilizó para valorar los resultados la observación lo que permitió valorar el avance obtenido con algunas clases prácticas sobre los juegos tradicionales.

Las clases fueron sobre:

- Los juegos tradicionales que se practicaban antes, las mismas que fueron elegidos por los niños a su parecer los de mayor aceptación.

### **Población Y Muestra**

La población eran los 40 niños y jóvenes del pueblo Kichwa Saraguro comunidad Tuncarta, luego se procedió a la selección de la muestra quedando seleccionamos como muestra los 25 niños y jóvenes.

### **Caracterización del grupo:**

La comunidad estaba conformado por 40 niños y jóvenes, de sexo masculino y Femenino del pueblo kichwa Saraguro comunidad Tuncarta; de ellas se trabajó con los 25 niños y jóvenes, la experiencia que los niños no poseían sobre el grado de conocimiento sobre los juegos tradicionales, pero fueron muy colaboradoras y sobre todo muy interesadas en conocer sobre los juegos tradicionales que se practicaban nuestros antepasados.

COMUNIDAD	POBLACIÓN	MUESTRA
	Niños y Jóvenes	Niños y Jóvenes
Cantón Saraguro comunidad TUNCARTA	40	25

El proceso técnico que se utilizó para este fin es el análisis estadístico de los datos esta será la operación esencial de la tabulación que es el recurso para determinar la información que ayudo a la investigación. La tabulación se realizara inicialmente en una tabla en donde se vaciara los datos de forma ordenada.

## f. RESULTADOS

### ENCUESTA APLICADA A LOS NIÑOS DEL PUEBLO KICHWA SARAGURO COMUNIDAD TUNCARTA.

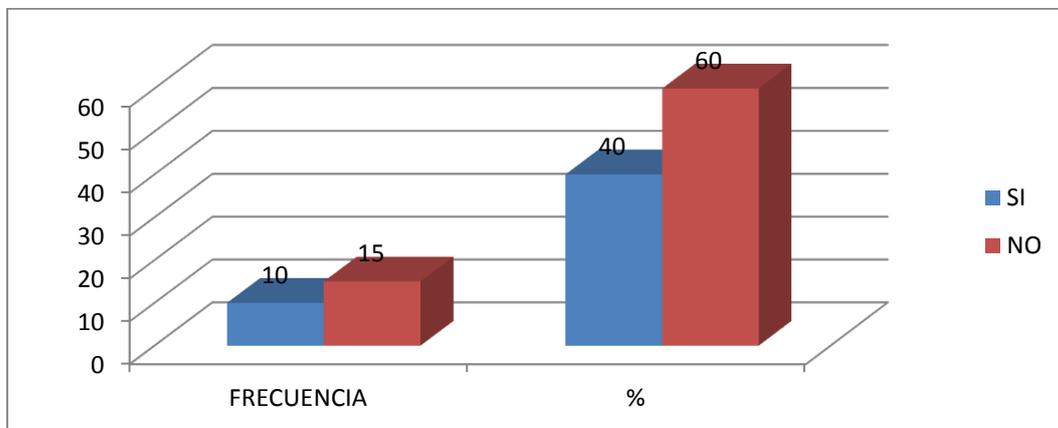
Tabla N° 1

¿Conoce usted que son los juegos tradicionales?

CRITERIOS	f	%
SI	10	40
NO	15	60
TOTAL	25	100

**Fuente:** Niños de la comunidad Tuncarta del Cantón Saraguro.

**Autor:** Sr. Jorge Luis Guailas Sarango. **Año:** 2015.



## ANALISIS

Los Juegos tradicionales son los juegos autóctonos tradicionales, que se realizan sin ayuda de juguetes tecnológicamente complejos, sino con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza como arena, piedrecitas, ciertos huesos como las hojas, flores, ramas o entre objetos caseros como cuerdas, papeles, tablas, telas, hilos, botones, dedos, instrumentos reciclados procedentes de la cocina.

El objetivo de esta pregunta fue conocer si los niños del pueblo Kichwa Saraguro Comunidad Tuncarta, tienen un conocimiento sobre los juegos tradicionales, a la pregunta realizada se obtuvo los siguientes resultados el 40% de los niños conocen los juegos tradicionales, de una manera general. El 60% de los niños no conocen sobre los

juegos tradicionales lo que me hace deducir que falta que los docentes proporcionen información sobre los juegos tradicionales.

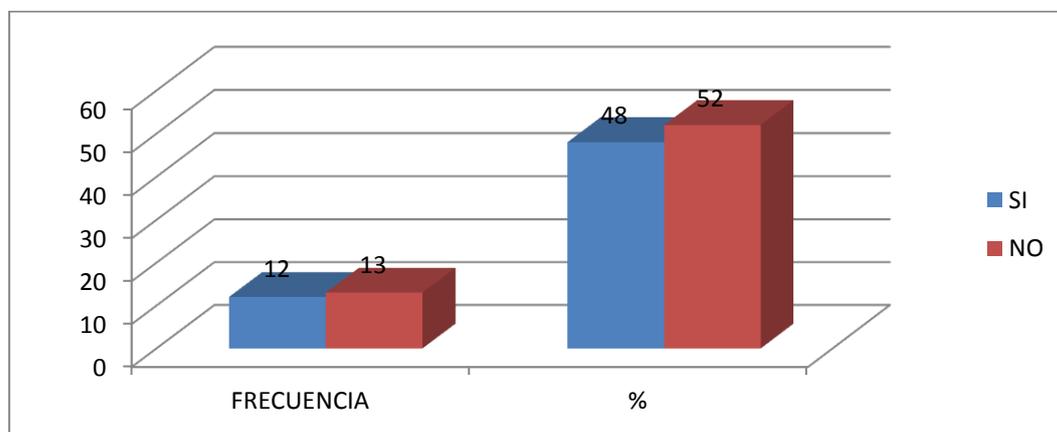
**Tabla N° 2**

**¿Cree usted que es importante rescatar los juegos tradicionales?**

<b>CRITERIOS</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
<b>SI</b>	12	48
<b>NO</b>	13	52
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Niños de la comunidad Tuncarta del Cantón Saraguro.

**Autor:** Sr. Jorge Luis Guailas Sarango. **Año:** 2015.



### **ANALISIS**

Es importante considerar y rescatar los juegos tradicionales de nuestro país, reconsiderando 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.

El objetivo de esta pregunta fue conocer si los niños del pueblo Kichwa Saraguro Comunidad Tuncarta, tienen el interés o creen que es importante rescatar los juegos tradicionales, a la pregunta realizada se obtuvo los siguientes resultados el 52 % de los niños no tienen el interés, de una manera general. El 48% de los niños creen que es importante rescatar los juegos tradicionales.

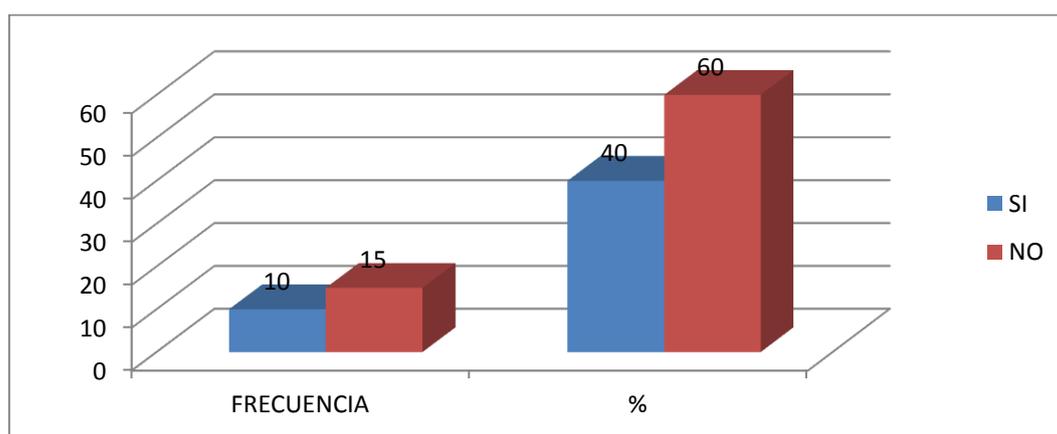
**Tabla N° 3**

**¿Al jugar con sus amigos usted sabe si el juego es tradicional o no?**

<b>CRITERIOS</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
<b>SI</b>	10	40
<b>NO</b>	15	60
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Niños de la comunidad Tuncarta del Cantón Saraguro.

**Autor:** Sr. Jorge Luis Guailas Sarango. **Año:** 2015.



### **ANALISIS**

A través de estos juegos podremos conocer historias propias y ajenas, acercando también generaciones. Cuando los niños pequeños perciban que los mismos juegos que ellos está jugando ya los han jugado sus padres y abuelos, se podrán crear así nuevos ligamentos que acercan posturas y favorecen la comprensión y el entendimiento de numerosos aspectos. Al mismo tiempo tienen la posibilidad de conocer cómo se juegan estos mismos juegos en otros lugares, por más remotos que estén.

Mediante la encuesta dirigida a los niños del pueblo Kichwa Saraguro Comunidad Tuncarta, la mayor parte de los encuestados no conoce los juegos tradicionales, por lo que los resultados de la encuesta fueron los siguientes, el 60% no conoce si es un juego tradicional, el 40 % conocen si es un juego tradicional.

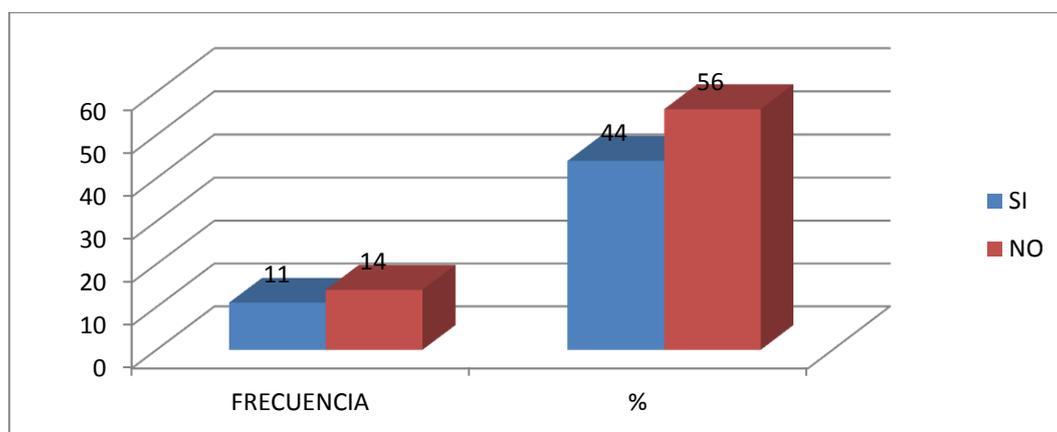
**Tabla N° 4**

**Juegos en la Escuela.**

<b>CRITERIOS</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
<b>SI</b>	11	44
<b>NO</b>	14	56
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Niños de la comunidad Tuncarta del Cantón Saraguro.

**Autor:** Sr. Jorge Luis Guailas Sarango. **Año:** 2015.



**ANALISIS**

Un juego es una actividad que se utiliza como diversión y disfrute para su participación; en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian de los trabajos por el objeto de su realización, pero en muchos casos estos no tienen una diferencia demasiado clara. También un juego es considerado un ejercicio recreativo sometido al concurso de reglas.

De acuerdo a las encuesta existe poca diferencia en los niños del pueblo Kichwa Saraguro Comunidad Tuncarta, los cuales juegan en la escuela en lo cual los resultados obtenidos fueron, 44% de los niños si juegan en la escuela y el 56% de los niños no juegan en la escuela, lo que me hace deducir que falta que los padre de familia o docentes los incentiven a jugar.

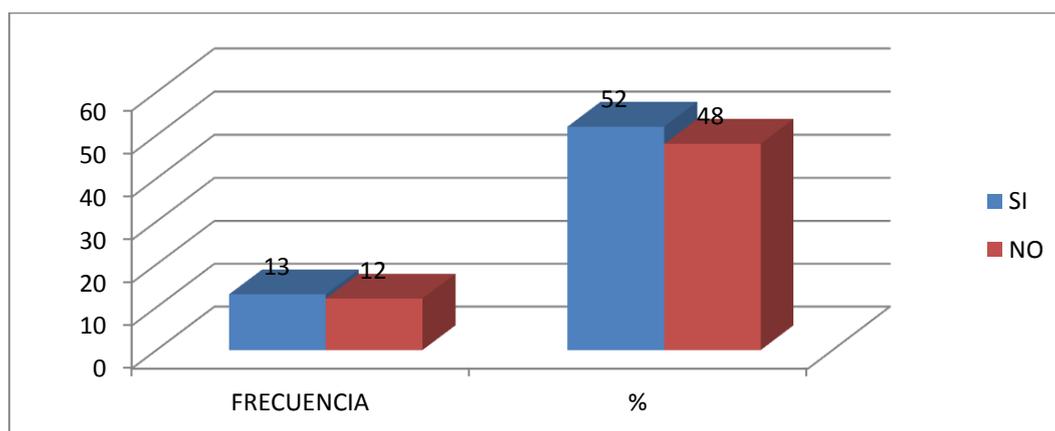
**Tabla N° 5**

**¿Te incentiva practicar juegos tradicionales?**

<b>CRITERIOS</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
<b>SI</b>	13	52
<b>NO</b>	12	48
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Niños de la comunidad Tuncarta del Cantón Saraguro.

**Autor:** Sr. Jorge Luis Guailas Sarango. **Año:** 2015.



### **ANALISIS**

La motivación puede definirse como «el señalamiento o énfasis que se descubre en una persona hacia un determinado medio de satisfacer una necesidad, creando o aumentando con ello el impulso necesario para que ponga en obra ese medio o esa acción, o bien para que deje de hacerlo». Otros autores definen la motivación como «la raíz dinámica del comportamiento»; es decir, «los factores o determinantes internos que incitan a una acción», La motivación es un estado interno que activa, dirige y mantiene la conducta.

De acuerdo a la encuesta existe poca diferencia en los niños del pueblo Kichwa Saraguro Comunidad Tuncarta, les incentiva practicar los juegos tradicionales en lo cual los resultados obtenidos fueron, 52% de los niños si les incentiva y el 48% de los niños no les incentiva a practicar los juegos tradicionales.

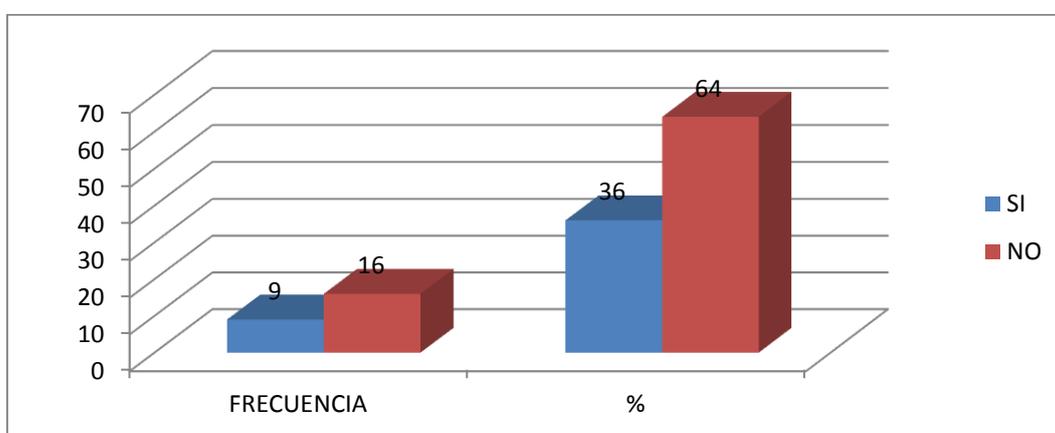
Tabla N° 6

**¿Has participado algún momento en programas de juegos tradicionales, después del horario escolar?**

CRITERIOS	f	%
SI	9	36
NO	16	64
TOTAL	25	100

**Fuente:** Niños de la comunidad Tuncarta del Cantón Saraguro.

**Autor:** Sr. Jorge Luis Guailas Sarango. **Año:** 2015.



## ANALISIS

El juego es un espacio y un tiempo de libertad a través del cual se explora, experimenta y se establecen nuevas relaciones y vínculos entre objetos, personas y el mundo en general, creando incontables posibilidades de aprendizaje, más aun al hablar del juego tradicional.

El objetivo de esta pregunta fue conocer si los niños del pueblo Kichwa Saraguro Comunidad Tuncarta han participado de un programa sobre los juegos tradicionales, teniendo como resultados que el 36% si han participado y el 64% no han participado de un programa sobre los juegos tradicionales.

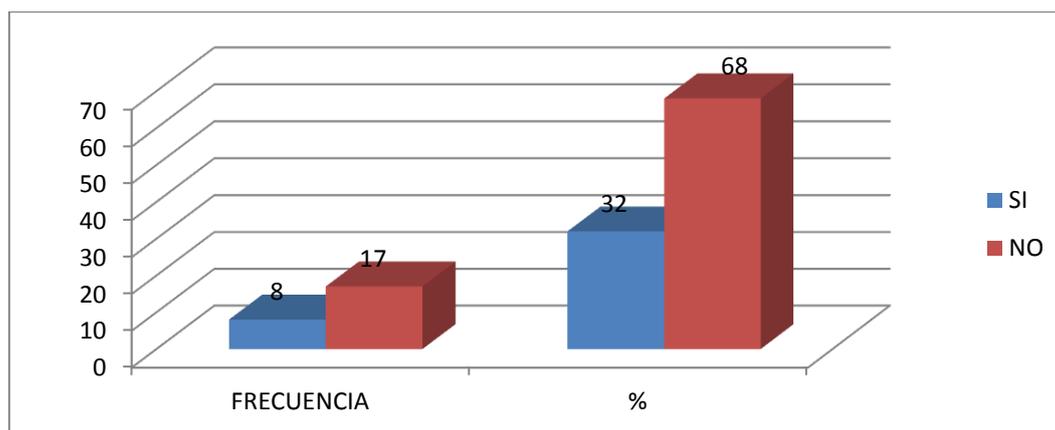
**Tabla N° 7**

**¿Te gusta realizar actividad física en tu tiempo libre?**

<b>CRITERIOS</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
<b>SI</b>	8	32
<b>NO</b>	17	68
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Niños de la comunidad Tuncarta del Cantón Saraguro.

**Autor:** Sr. Jorge Luis Guailas Sarango. **Año:** 2015.



## **ANALISIS**

La actividad física se refiere a una amplia variedad de actividades y movimientos que incluyen actividades cotidianas, tales como caminar, bailar, subir y bajar escaleras, tareas domésticas, de jardinería y otras, además de los ejercicios planificados.

Mediante la encuesta dirigida a los niños del pueblo Kichwa Saraguro Comunidad Tuncarta, por lo que los resultados de la encuesta fueron los siguientes, el 68% no les gusta realizar actividad física, el 32% si les gusta realizar actividad física, teniendo como conclusión la mayor parte de los encuestados no les gusta realizar actividad física en su tiempo libre.

### Análisis de la encuesta inicial y la encuesta final

	INICIAL				FINAL			
	FRECUEN CIA		%		FRECUEN CIA		%	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
¿Conoce usted que son los juegos Tradicionales?	10	25	40	60	25	0	100	0
¿Cree usted que es importante rescatar los juegos tradicionales?	12	13	48	52	24	1	96	4
¿Al jugar con sus amigos usted sabe si el juego es tradicional o no?	10	15	40	60	23	2	92	8
Juegas en la Escuela.	11	14	44	56	22	3	88	12
¿Te incentiva practicar juegos tradicionales?	13	12	52	48	20	5	80	20
¿Has participado algún momento en programas de juegos tradicionales, después del horario escolar?	9	16	36	64	25	0	100	0
¿Te gusta realizar actividad física en tu tiempo libre?	8	17	32	68	24	1	96	4

**g. DISCUSIÓN**

**INDICADORES EN SITUACIÓN NEGATIVA** (*objetivos específico 2 del proyecto*)

- **Objetivo Específico N0 2.** Diagnosticar el conocimiento que tienen los niños y adulto mayor del pueblo kichwa Saraguro Comunidad Tuncarta, sobre los juegos tradicionales.

**DISCUSION FINAL**

**Objetivos 3, 4 y 5**

3. Elaborar un programa de estrategias de los juegos tradicionales con los adultos mayores para los niños del pueblo kichwa Saraguro Comunidad Tuncarta, en su tiempo libre.
4. Aplicar el programa de estrategias de los juegos tradicionales para niños del pueblo kichwa Saraguro Comunidad Tuncarta, en el tiempo libre.
5. Evaluar el plan de estrategias de los juegos tradicionales con los niños del pueblo kichwa Saraguro Comunidad Tuncarta.

¿Conoce usted que son los juegos tradicionales?									
DIAGNOSTICO DE LA REALIDAD					DESPUES DE LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA				
Información	Criterio	Indicadores en situación negativa			Información	Criterio	Indicadores en situación positiva		
Niños y jóvenes de la comunidad Tuncarta	60% No conocen	Deficiencias	Obsolencias	Necesidades	Niños y jóvenes de la comunidad Tuncarta	Si 100% No conocen	Teneres	Innovación	Satisfacciones
		Insuficiente practica de juegos tradicionales.	Métodos tradicionales.	Innovar nuevas técnicas de motivación.			Guía practico de los juegos tradicionales.	Metodología de la enseñanza activa, Juegos específicos	Clase compartida llena de un clima de confianza
		Falta de motivación	Técnicas de motivación.	Capacitación del profesor.				Reflexión	Aplicación

**Interpretación:** el diagnostico actual nos muestra que la mayoría de los niños no conocen que son los juegos tradicionales, mientras que después de aplicar la propuesta alternativa podemos darnos cuenta que todos los niños saben que es un juego tradicional, creando así una gran satisfacción.

¿Cree usted que es importante rescatar los juegos tradicionales?									
DIAGNOSTICO DE LA REALIDAD					DESPUES DE LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA				
Información	Criterio	Indicadores en situación negativa			Información	Criterio	Indicadores en situación positiva		
Niños y jóvenes de la comunidad Tuncarta	52% creen que no es importante	<b>Deficiencias</b>	<b>Obsolencias</b>	<b>Necesidades</b>	Niños y jóvenes de la comunidad Tuncarta	Si 96% Saben que es importante	<b>Teneres</b>	<b>Innovación</b>	<b>Satisfacciones</b>
		Desconocimiento de la importancia Motivación para realizar la práctica de los juegos.	Metodología y métodos no adecuados	Planificación de actividades por parte de los directivos del comunidad			Recursos didácticos y medios para la practica	Metodología de la enseñanza activa	Clase compartida llena de un clima de confianza Reflexión Aplicación

**Interpretación:** el diagnostico actual nos muestra que los niños no conocen cuán importante son los juegos tradicionales, mientras que después de aplicar la propuesta alternativa podemos darnos cuenta que la mayoría de los niños saben lo importante que es un juego tradicional ya 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.

**Al jugar con sus amigos usted sabe si el juego es tradicional o no**

DIAGNOSTICO DE LA REALIDAD				DESPUES DE LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA					
Información	Criterio	Indicadores en situación negativa			Información	Criterio	Indicadores en situación positiva		
Niños y jóvenes de la comunidad Tuncarta	60%. No conocen	Deficiencias	Obsolencias	Necesidades	Niños y jóvenes de la comunidad Tuncarta	98% si conocen los juegos	Teneres	Innovación	Satisfacciones
		Algunos carecen del conocimiento de lo que son estas actividades.	Planificación empírica Medios inadecuados	Aplicación de medios adecuados Capacitar			Guía práctica de los juegos	Metodología de la enseñanza activa	Clase compartida adecuada y capacitada.

**Interpretación:** El diagnostico actual nos muestra que más de la mitad de los niños no saben qué tipo de juego lo realizan con sus amigos, pero después de aplicar la propuesta podemos darnos cuenta que los niños en su mayoría saben si es un juego tradicional o no lo que están jugando con sus amigos.

<b>Juegan en la Escuela</b>									
<b>DIAGNOSTICO DE LA REALIDAD</b>					<b>DESPUES DE LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA</b>				
<b>Información</b>	<b>Criterio</b>	<b>Indicadores en situación negativa</b>			<b>Información</b>	<b>Criterio</b>	<b>Indicadores en situación positiva</b>		
<b>Niños y jóvenes de la comunidad Tuncarta</b>	56% no juegan en la escuela.	<b>Deficiencias</b>	<b>Obsolencias</b>	<b>Necesidades</b>	<b>Niños y jóvenes de la comunidad Tuncarta</b>	98% si en la escuela	<b>Teneres</b>	<b>Innovación</b>	<b>Satisfacciones</b>
		Carecen de un guía para realizarlas. Motivación para realizar la práctica de los juegos en la escuela.	Técnicas de motivación.	Técnicas de motivación.  Capacitación.			Participación en clase. Alumnos motivados. Conocimiento adecuado.	Métodos Técnicas Motivación interés por el juego.	El niño fortalece conocimientos nuevos. Técnica de la participación activa y directa de los niños

**Interpretación:** El diagnostico actual podemos constatar que en su mayoría no juegan en su escuela, mientras que después de aplicar la propuesta podemos darnos cuenta que los niños juegan en su escuela, creando así un adecuado uso de su tiempo de recreo o libre.

¿Has participado algún momento en programas de juegos tradicionales, después del horario escolar?									
DIAGNOSTICO DE LA REALIDAD					DESPUES DE LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA				
Información	Criterio	Indicadores en situación negativa			Información	Criterio	Indicadores en situación positiva		
Niños y jóvenes de la comunidad Tuncarta	64% no han participado	<b>Deficiencias</b>	<b>Obsolencias</b>	<b>Necesidades</b>	Niños y jóvenes de la comunidad Tuncarta	100% Han participado del programa	<b>Teneres</b>	<b>Innovación</b>	<b>Satisfacciones</b>
		Inadecuado uso del tiempo libre. Carecen de programas y recursos para la práctica de este tipo de actividades	Administración de su tiempo libre. Planificación empírica	Programas de actividades sobre juegos tradicionales.			Uso correcto de su tiempo Recursos didácticos y medios para la práctica.	Métodos didácticos y actitudes hacia la práctica de estas actividades.	Programa de actividades Mejora en el material didáctico en la enseñanza-aprendizaje

**Interpretación:** El diagnostico actual nos muestra que a un cierto número de niños no les gustaría participar en un programa de esa clase, pero después de aplicar la propuesta podemos darnos cuenta que sí pudo cambiar en todos el modo de vida que llevaban practicando así las actividades como son los juegos tradicionales para el goce y disfrute de las mismas.

¿Te gusta realizar actividad física en tu tiempo libre?									
DIAGNOSTICO DE LA REALIDAD					DESPUES DE LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA				
Información	Criterio	Indicadores en situación negativa			Información	Criterio	Indicadores en situación positiva		
Niños/as del barrio el Calvario	68 % no le gusta realizar actividad física	<b>Deficiencias</b>	<b>Obsolencias</b>	<b>Necesidades</b>	Niños/as del barrio el Calvario	96 % le gusta realizar actividad física	<b>Teneres</b>	<b>Innovación</b>	<b>Satisfacciones</b>
		Mal gasto de su tiempo libre. Muy poca práctica de actividades físicas y recreativas	Métodos tradicionales Planificación empírica Medios inadecuados	Innovar nuevas tendencias de recreación Aplicación de medios adecuados			Práctica de este tipo de actividades,	Actitudes hacia la practica Métodos adecuados	Beneficios de la práctica deportiva Técnica de la participación activa y directa de los niños.

**Interpretación:** El diagnóstico de la realidad muestra que más de la mitad de los niños no les gusta realizar la actividad física mientras que después de aplicar la propuesta nos dejó satisfechos ya que al aplicar las actividades nos muestra el nivel de acogimiento que tuvieron dichas actividades siendo muy beneficiosos para su desarrollo en el transcurso de su vida diaria.

## **h. CONCLUSIONES**

Luego del análisis de los resultados obtenidos en la investigación se pudo comprobar que:

1.- Existen pocos estudios anteriores alrededor de los Juegos Tradicionales aplicados en la Comunidad de Tuncarta del Cantón Saraguro.

2.- El diagnóstico del estado actual del problema planteado, relacionado con la ocupación del tiempo libre de los niños y jóvenes de la Comunidad de Tuncarta, permitió conocer los gustos, preferencias y necesidades recreativas de los mismos, las problemáticas que dificultan la realización de las actividades con los juegos seleccionados para ocupar el tiempo libre de los estudiantes, así como otros aspectos necesarios para implementar la propuesta.

3.- Ha sido posible recopilar y ordenar metodológicamente, un grupo o conjunto de Juegos Tradicionales, los cuales fueron aceptados por la Comunidad, como vía de que no se pierdan en el tiempo y mantener las Costumbre y Tradiciones de nuestra Comunidad Tuncarta del Cantón Saraguro.

4.- Se pudo constatar que la implementación, organización y ejecución de las actividades físico-recreativas a través de los Juegos Tradicionales, es viable y aceptada por los niños y jóvenes de la comunidad, así como tiene un alto nivel de aceptación entre la población adulta del mismo.

## **i. RECOMENDACIONES**

Luego de haber analizado los resultados recomendamos:

- Realizar más estudios sobre los Juegos Tradicionales existentes en la Comunidad de Tuncarta del Cantón Saraguro para así poder seguir manteniendo nuestras costumbres y tradiciones.
- Capacitar a los directivos del consejo comunal y al promotor deportivo además del profesor de educación física de la escuela básica, en la instrumentación y ejecución de la propuesta de juegos elaborada para lograr ocupar el tiempo libre de los niños mediante la práctica de Juegos tradicionales.
- Hacer uso del guía práctico de Juegos Tradicionales, los cuales fueron aceptados por la Comunidad, como vía de que no se pierdan en el tiempo y mantener las Costumbre y Tradiciones de nuestra comunidad Tuncarta.
- Continuar el estudio de la implementación, organización y ejecución de esta temática de modo que se instrumenten las acciones previstas en la propuesta, para que favorezca el desarrollo de los Juegos tradicionales dentro de nuestra comunidad Tuncarta del Cantón Saraguro.



# UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

AREA DE LA EDUCACION EL ARTE Y LA  
COMUNICACIÓN  
CARRERA DE CULTURA FISICA Y DEPORTES

## PROPUESTA ALTERNATIVA

**AUTOR:**

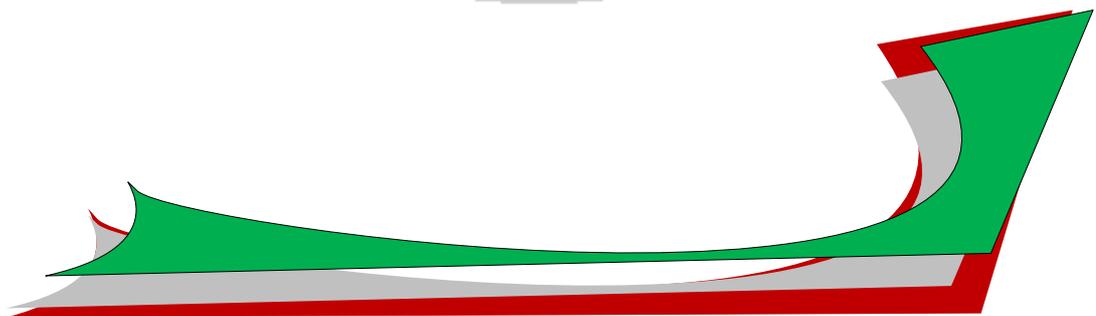
**JORGE LUIS GUILLAS SARANGO**

**DIRECTORA:**

**Dra. BELGICA ELIZABETH AGUILAR**

**LOJA – ECUADOR**

**2016**



## **PROPUESTA ATERNATIVA**

### **TEMA**

Diseño de una guía práctica de los juegos tradicionales para impulsar y rescatar la identidad cultural de los niños y jóvenes del pueblo Kichwa Saraguro Comunidad Tuncarta

### **INTRODUCCION**

#### **FUNDAMENTACION TEORICA**

Decir que el juego es importante para los niños parece reiterativo y está tan generalizado que no sería exagerado afirmar que todos los que han pensado en la educación del niño, se han referido de alguna manera a este tipo de actividad, aunque en algunas ocasiones no haya sido suficientemente considerada y en otras casi ignorada. Pero si hablar del juego, en este caso el tradicional y de su importancia para el niño, quizás no fuera de gran interés, una reflexión en este sentido que incluya una toma de posición acerca de cómo utilizarlo cuando se tiene por objetivo la formación del niño y su desarrollo integral, no tendría razón de ser.

Son aquellos juegos típicos de una región o país. Mediante los mismos, el niño y la niña es socializado e instruido acerca de las raíces de sus pueblos, de una manera amena y recreada, siendo esto de mucha importancia para seguir preservando la cultura de un país, en suma, constituyen un tesoro nacional de juegos practicados de generación en generación. (Luviz, 2011)

En el contexto de la convivencia diría, son diversos los juegos que se utilizan en el quehacer y su tiempo libre, los llamados juegos didácticos, los de movimiento y los tradicionales, todos ayudan a alcanzar objetivos, y al mismo tiempo, hacer que los niños se sientan más felices. Por ello, en la presente investigación se presentan y describen algunos juegos tradicionales para los niños y jóvenes del pueblo kichwa Saraguro

Comunidad Tuncarta, cuentan con un valioso material de apoyo lúdico, que no sólo ayudará a facilitar el desarrollo integral de los niños, sino que también fomentarán el rescate de los valores culturales locales y regionales, uno de los propósitos inmediatos de la siguiente propuesta.

### **SITUACION PROBLEMÁTICA**

En la actualidad, donde predomina la electrónica y los juguetes fabricados o artificiales, el niño y la niña va perdiendo su creatividad, imaginación, espontaneidad y los juegos de antaño se están perdiendo.

La insuficiente comunicación y transmisión de estos juegos, de generación a generación ha producido que hoy en día los niños y jóvenes de nuestra comunidad, carezca de conocimiento sobre los juegos tradicionales teniendo como resultado una tendencia negativa que se desarrollan en nuestro medio social.

El marcado aumento del uso de las nuevas tecnologías, nos da como resultado que cada día se está perdiendo nuestras costumbres y tradiciones y dejando al olvido la práctica de nuestro juegos tradicionales.

Este proyecto educativo tiene como finalidad rescatar aquellos juegos que en nuestra infancia alguna vez vivimos y jugamos juntos con nuestros amigos y hermanos. Darle una mayor importancia a aquellos tiempos en que jugábamos a la cometa, al trompo, la peregrina, la cabuya, el puente está quebrado y demás juegos que enriquecieron de una u otra forma nuestra manera de pensar, ser y actuar, nuestro intelecto y forma de pasar un rato agradable con nuestros más seres queridos para así salir de la rutina diaria y poner en invención nuestra creatividad y habilidad.

La Educación en nuestros días no es igual a la educación que existía anteriormente ya que nos hemos olvidado de la importancia que tiene los juegos tradicionales y demás métodos que existen para invitar e introducir al niño en mundo creativo e innovador.

Por tal razón; con esta pequeña propuesta queremos invitar a los demás de poner en práctica estos juegos ya que con ellos aprendieron nuestros padres y la única manera de reproducirlos es tomar evidencia de esto y practicarlo.

## **JUSTIFICACION**

Actualmente se han ido perdiendo nuestras raíces culturales, situación a la que no se le ha puesto el debido interés para su restitución, las actividades que desarrollan algunas instituciones con este propósito no son suficientes a pesar de ser estos los principales encargados del tema.

El guía de juegos tradicionales tiene interés porque va a ofrecer variedad de juegos tradicionales, por la que se considera un tema importante y novedoso que nos invita a indagar y ser un aporte para los niños y jóvenes del pueblo kichwa Saraguro Comunidad Tuncarta.

La propuesta tiene importancia porque servirá para revivir los juegos tradicionales que son parte de nuestra cultura y tradiciones e inician a los niños/as en la consecución de habilidades psicomotrices, ya que en la actualidad la niñez dedica su tiempo a juegos mecanizados dejando a un lado la actividad lúdica y promoviendo el sedentarismo, olvidándose así de la importancia de la ejecución de los juegos como elemento cultural y como una opción para el desarrollo infantil.

Esta propuesta aportará al mejoramiento del desarrollo de la psicomotricidad, a la integración familiar, al fortalecimiento de la identidad nacional, a la responsabilidad,

respeto, cooperación, autoestima y creatividad formando niños/as seguros, independientes y aptos para desenvolverse con equilibrio en los ámbitos escolares, familiares y sociales. Su ejecución es factible porque se cuenta con un espacio adecuado, la colaboración de los niños, jóvenes y de mi persona como guía.

El guía de juegos tradicionales por su importancia se constituye para el desarrollo integral de los niños y jóvenes, de esta manera sustentar su práctica diaria en sus tiempo libre

## **OBJETIVOS**

### **GENERAL**

Dotar de una guía de los juegos tradicionales para los niños y jóvenes del pueblo kichwa Saraguro comunidad Tuncarta como una herramienta fundamental para el desarrollo integral.

### **ESPECIFICO**

Elaborar una guía de los juegos tradicionales para los niños y jóvenes del pueblo kichwa Saraguro comunidad Tuncarta

Socializar dentro y fuera de la comunidad la aplicación de las técnicas innovadoras de aprendizaje para alcanzar un adecuado rescate de los juegos tradicionales.

Mantener la tradición de los juegos, como espacio de sana distracción y esparcimiento para los niños y jóvenes del pueblo kichwa Saraguro comunidad Tuncarta.

Dotar a los niños y jóvenes del pueblo kichwa Saraguro comunidad Tuncarta de un espacio libre de expresión de sus habilidades, destrezas y creatividad.

Colaborar con el desarrollo social, cultural y educativo los niños y jóvenes del pueblo kichwa Saraguro comunidad Tuncarta.

## **METODOLOGIA**

Para el proceso y desarrollo se aplicara:

**Método Directo.**-Procedimiento educativo (explicación y descripción, demostración, organización, práctica, corrección y evaluación), explicación y descripción exclusiva del guía, demostración del guía, organización casi siempre del guía, practica (entrenamiento), ejercicios exactos, fijos, correcciones del guia a los alumnos, evaluación con criterios, decisiones y prescripciones del guía.

**Método indirecto:** explicación de la tarea (movimientos interacción social), reglas de organización ( grupos, tiempo), demostración de todos los movimientos por parte del docente o guia, de un estudiante o del grupo, de acuerdo a las circunstancias, ejemplificaciones (como facilitar la actividad), planificación del grupo docente-alumnos, alumnos docente, actividad de ayuda y corrección mutuas, dialogo, discusión, autoevaluación, y evaluación, unificación, criterio-acciones, aplicación de ejercitaciones, individualmente, en grupo, intra y extraescolares.

**Método mixto:** En esencia no es sino la optimización de los aspectos positivos de los anteriores y la minimización de los negativos.

### **El juego**

Es una actividad intrínsecamente motivadora, mediante la cual el profesor enseña y el alumno aprende, por si solo o con ayuda, los objetivos planteados, la práctica de muchos juegos favorece el desarrollo de hábitos de cooperación, convivencia y trabajo en equipo ayuda un buen desarrollo de todas las facetas y ámbitos de la personalidad del individuo (capacidad cognitiva, motriz, afectiva y social).

El juego como elemento educativo contribuye sobre el alumno/a en los siguientes aspectos:

- Aceptación del Yo.
- Conocimiento y dominio del mundo que le rodea.
- Conocimiento de los demás.
- Desarrollo armónico e integral.
- Favorecer la motivación y la socialización.

El profesor utilizará los juegos expresivos para potenciar la creatividad y espontaneidad del sujeto. En edades tempranas, el profesor debe proponer de forma general, el trabajo del Mimo, ya que se trata de la forma más primaria de juego que desarrollan los grupos de niños, representando a través de gestos actuaciones propias del juego de calle.

En edades más avanzadas, se trabajará la expresión a través de juegos expresivos más complejos y mediante el juego teatral, donde el movimiento y la acción son fundamentales. Aceptación de las reglas y potenciación de la responsabilidad.

## **PROPUESTA ALTERNATIVA**

Básicamente la propuesta está conformada en dos fases o etapas:

Fase I: Conocer y aplicar los juegos tradicionales.

Fase II: elaboración del guía práctico de los juegos tradicionales.

### **Fase I: Conocer y aplicar los juegos tradicionales.**

#### **SEMANA 1**

##### **Acción**

Diagnóstico para conocer los juegos tradicionales que practicaron las generaciones que antecedieron.

##### **Objetivo**

Conocer los juegos tradicionales que existían y realizaban en la zona escogida.

##### **Desarrollo**

La actividad consiste en la visita a las casas de las personas con mayor edad de la comunidad, para establecer un diálogo donde se pueda conocer los juegos que ellos realizaban en su niñez, propios de aquella época y de la zona, en este diálogo se precisó sobre los juegos y los nombres de estos, es decir aquello que fue motivo de alegría y placer en su niñez y que debió ser transmitido hasta las generaciones actuales.

##### **Fecha**

Primera semana de Mayo 2015.

##### **Participantes**

Personas mayores de 45 años y estudiante investigador.

##### **Responsable**

Estudiante investigador.

##### **Medios o recursos**

Dialogo.

## **SEMANA 2**

### **Actividad**

Determinar los gustos y preferencias del grupo de niños y jóvenes de la Comunidad

### **Objetivo**

Conocer los gustos y preferencias de los niños y jóvenes de la Comunidad por los juegos tradicionales para incluirlos en su plan de actividades.

### **Desarrollo**

La acción consiste en efectuar de forma amena, estimulante y con iniciativas una lluvia de ideas a los niños y jóvenes de la Comunidad de Provisor, determinando sus gustos y preferencias en las actividades físico-recreativas de la zona, sugiriéndoles los juegos que se determinaron en la primera acción.

### **Fecha**

Segunda semana de mayo del 2015

### **Participantes**

Niños, jóvenes y estudiante investigador

### **Responsable**

Jorge Luis Guailas Sarango

### **Medios o recursos**

Lluvia de ideas

### **SEMANA 3**

#### **Actividad**

Búsqueda por parte del investigador sobre la bibliografía de juegos tradicionales para su preparación e incluir en las actividades físico-recreativas de la Comunidad.

#### **Objetivo**

Realizar búsqueda sobre bibliografía de juegos tradicionales para su preparación e incluir en las actividades físico-recreativas de la Comunidad.

#### **Desarrollo**

En la auto preparación del investigador se buscará bibliografía sobre los juegos tradicionales que puedan incluirse en las actividades físico-recreativas en la comunidad.

#### **Fecha**

Tercera semana de mayo del 2015

#### **Participantes**

Jorge Luis Guailas Sarango

#### **Responsable**

Jorge Luis Guailas Sarango

#### **Medios o recursos**

Libro, folletos, tesis e internet.

## **SEMANA 4**

### **Actividad**

Buscar información con adultos sobre los juegos tradicionales que se realizaban en épocas anteriores

### **Objetivo**

Motivar a los niños y jóvenes en la realización de los juegos tradicionales que realizaban sus padres en épocas anteriores.

### **Desarrollo**

Se les orienta a los niños que indaguen con sus padres, vecinos de la comunidad sobre los juegos tradicionales que se realizaban, estableciendo un intercambio entre los niños para confeccionar un listado oficial de los juegos más preferidos.

### **Fecha**

Cuarta semana de mayo del 2015

### **Participantes**

Niños, padres y estudiante investigador

### **Responsable**

Jorge Luis Guailas Sarango

### **Medios o recursos**

Conversatorio

## **SEMANA 5**

### **Actividad**

Seleccionar, los juegos tradicionales a incluir en el plan de actividades físico-recreativas de los niños y jóvenes de la Comunidad, con su desarrollo y metodología a utilizar.

### **Objetivo**

Seleccionar, los juegos tradicionales a incluir en las actividades recreativo-físicas a partir de lo obtenido por todas las fuentes utilizadas en las acciones descritas.

### **Desarrollo**

Con los aportes que se ofrecieron por parte de los niños, padres y las consultas realizadas por el estudiante investigador se seleccionan los juegos tradicionales a incluir en el plan de actividades físico-recreativas en la Comunidad de provisor, con su desarrollo y metodología a utilizar

### **Fecha**

Primera semana de junio del 2015

### **Participantes**

Niños y estudiante investigador

### **Responsable**

Jorge Luis Guailas Sarango

### **Medios o recursos**

Demostrativos

## **SEMANA 6**

### **Actividad**

#### **1. LA GUARACA**

**Objetivos:** Fomentar el espíritu competitivo, el colectivismo y la fraternidad.

**Explicación:** Un grupo de niños y niñas se sientan en el suelo, y forman un círculo, deben bajar la cabeza hasta pegarla al pecho. Uno de ellos, al sonido del pito, queda afuera o por su propia decisión. Con una ramita o faja, o un cinto o correa en la mano, da vueltas alrededor del círculo alternando los pasos, mientras sus compañeros dan palmadas:

Efectivamente, si alguien mira detrás recibe azote. El niño sigue el recorrido realizando el siguiente canto nadie mire para atrás por que anda la guaraca, nadie mire para atrás por que anda la guaraca y en algún momento deja el artefacto a las espaldas de uno o una participante, si este se percata recoge el objeto y persigue al otro para pegarle; este ocupará el puesto del nuevo perseguidor. Pero si no advierte el hallazgo, el mismo niño lo vuelve a tomar y le pega al aludido; este correrá alrededor del círculo y se sentará de nuevo en su lugar. Cuando el que persigue no alcanza al perseguido, entonces continúa en el mismo rol. El que porta el objeto para pegar, también lo hará si alguien levanta la cabeza para mirar. Así continúa el juego.

**Organización:** Se escoge un sitio adecuado y se seleccionan los niños y niñas que participarán.

**Materiales:** Una ramita de un arbusto o faja.

#### **Reglas.**

-La carrera será alrededor del círculo, si alguien se desvía realizará una tarea adicional.

#### **Fecha**

Segunda semana de junio del 2015

## **Participantes**

Niños y estudiante investigador

## **Responsable**

Jorge Luis Guailas Sarango

## **Medios o recursos**

Demostrativos



## 2. EL PAÑUELITO

**Objetivos:** Fomentar el espíritu competitivo, el juego de conjunto, el colectivismo y la fraternidad.

**Explicación:** Lo pueden jugar niños, niñas y jóvenes divididos en dos equipos, en los que cada uno lleva un número. Se forman dos filas a unos ocho o diez metros de espacio entre una y otra. Se traza un línea de meta y cinco metros al frente se marca el círculo de 1 metro de diámetro, en el que se coloca el pañuelito. Cuando se menciona un número, ambos jugadores se acercan al círculo y comienzan a luchar por llevarse el objeto, sin pisar la circunferencia. Los dos jugadores se sitúan uno frente al otro con el pañuelito entre ambos. Se vigilan mutuamente, cada uno trata de apoderarse del objeto y buscando la oportunidad de hacerlo primero. Si jugador se lleva el pañuelito sin ser tocado, su equipo suma un punto, si ocurre lo contrario, entonces el punto es para el equipo contrario.

El juego continúa y se llaman otros números, he incluso se pueden llamar dos números a la vez y la lucha sería entre 4 jugadores. El seleccionado que acumule más puntos resultará el ganador

**Organización:** Se escoge un espacio adecuado, en el suelo o en cemento o asfalto, se seleccionan los competidores, se le ponen los números, según cantidad de jugadores y se seleccionan los árbitros.

Materiales: Un pañuelo.

### **Reglamento:**

-Al contrario no se agarra, solo se le toca.

-Si un jugador sale por un número equivocado se le dará un punto al equipo contrario.

### **Fecha**

Segunda semana de junio del 2015

## **Participantes**

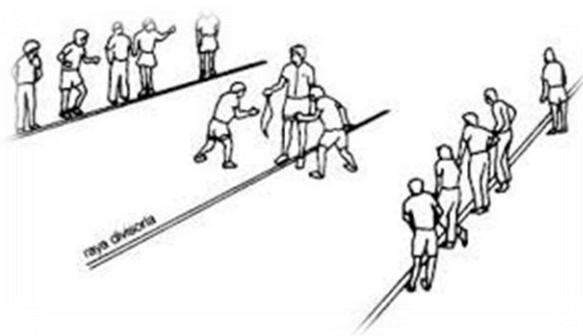
Niños y estudiante investigador

## **Responsable**

Jorge Luis Guailas Sarango

## **Medios o recursos**

Demostrativos



### **3. EL LOBITO**

**Objetivos:** Fomentar el espíritu competitivo, el juego de conjunto, el colectivismo y la fraternidad.

**Explicación:** Un niño es el lobo los demás son los borreguitos, estos se toman de la mano y hacen una rueda. Los borreguitos cantan: "Juguemos en el bosque hasta que el lobo este, si el lobo se levanta a todos nos comerá, ¿lobito lobito estás ahí?". El niño que está afuera de la rueda es el lobo y contesta: "Me estoy bañando ", Otra vez cantan y preguntan ¿lobito lobito estás ahí?, el lobo contesta "me estoy cambiando" Otra vez cantan y preguntan ¿lobito lobito estás ahí?, el lobo contesta "ando buscando las llaves". Vuelven a cantar y a preguntar hasta que el lobo contesta "ya encontré la llave, ya voy a abrir". Y cuando dice "SI": Los que hacen la rueda corren para que el lobo no lo atrape y si los atrapa, se supone que se los come y tienen que ayudarlo a atrapar a los demás. Ya que atrapan a todos, vuelven a empezar y el lobo es el primero que atrapan y el que le hacía de lobo se integra al círculo.

**Organización:** Se escoge un espacio adecuado, en el suelo o una cancha, se seleccionan el niño que hará de lobo, los demás niños forman el círculos para iniciar el juego.

**Materiales:** una espacio plano

**Reglamento:**

-Debe ser agarrado para ser valido

**Fecha**

Segunda semana de junio del 2015

**Participantes**

Niños y estudiante investigador

**Responsable**

Jorge Luis Guailas Sarango

**Medios o recursos**

Demostrativos.



#### **4. EL PALO ENCEBADO**

**Objetivos:** Fomentar el espíritu competitivo, el juego de conjunto, el colectivismo y la fraternidad.

**Explicación:** El Palo encebado antes conocido como Cucaña, es un juego que consta en escalar y trepar un palo o vara de 20 cm de diámetro y de 5 a 6 metros de altura que está enterrado en la tierra. También está alisado y está untado en grasa, jabón o alguna otra sustancia resbaladiza.

El objetivo es subir, resbalando una y otra vez hasta que uno de los jugadores logra atrapar el premio, el cual puede ser billetes, gallinas, botellas de bebidas o golosinas. Todo esto solo con la ayuda de brazos y piernas.

Generalmente los primeros concursantes no tienen éxito ya que el palo está muy encebado, así que los últimos ganan pues los primeros han ido limpiando el cebo o jabón que tenga untado.

**Organización:** Se escoge un espacio adecuado, en el suelo o una cancha, se sortean el turno del niño que inicia, los demás niños forman una columna hasta que llegue su turno.

**Materiales:** un espacio plano

**Reglamento:**

-Debe ayudarse solo con los brazos y piernas.

**Fecha**

Segunda semana de junio del 2015

**Participantes**

Niños y estudiante investigador

**Responsable**

Jorge Luis Guailas Sarango

**Medios o recursos**

Demostrativos.



## SEMANA 7

### Actividad

#### 5. LAS LLANTITAS

**Objetivos:** Fomentar el espíritu competitivo, valores como la tenacidad y la perseverancia.

**Explicación:** consiste en hacer rodar una llanta de manguera con un gancho de alambre o un palito que se coloca en la ranura de la misma y se impulsa con estos. Se puede competir en parejas o en grupos, y los competidores deberán dominar el artefacto sin que se les escape. Ganará el primero que llegue a la meta.

**Organización:** Se escoge un terreno plano o irregular, se trazan las líneas de salida y meta, se seleccionan los competidores, se seleccionan los árbitros y se discuten las reglas.

**Materiales:** llantas de manguera ya desechadas y palitos o ganchos de alambre.

#### Reglamento:

-Si al competidor se le escapa la llanta, la busca y continúa, partiendo del lugar exacto donde la perdió.

#### Fecha

Tercera semana de junio del 2015

#### Participantes

Niños y estudiante investigador

#### Responsable

Jorge Luis Guailas Sarango

#### Medios o recursos

Demostrativos.



## 6. LAS BOLITAS O CANICAS

**Objetivos:** desarrollar la habilidad manual y la precisión.

**Explicación:** se dibuja en el piso un círculo dentro del cual se colocara algunas canicas, de acuerdo al número de jugadores, los jugadores lanzan las canicas entre las manos con los dedos, una por una cerca del círculo, la bola que más se aproxima tiene derecho a sacar las bolas que están dentro del círculo, mediante el “pepo” o golpe certero que pega a otra bola de un solo tiro, esto se llama “matar” gana el jugador o jugadora que haya matado a todas las canicas, o haya sacado más bolitas del círculo.

**Organización:** Se escoge un terreno plano, se trazan el círculo y la línea de donde deben lanzar la canica para saber quién inicia el juego.

**Variante:** los pepos o tingue, Se lo realiza entre dos personas, cada una de las cuales tiene que dirigir la bola con dirección hacia el contrario y toparla.

**Materiales:** llantas de manguera ya desechadas y palitos o ganchos de alambre.

### **Reglamento:**

-el jugador debe sacar por completo la canica del círculo.

### **Fecha**

Tercera semana de junio del 2015

### **Participantes**

Niños y estudiante investigador

### **Responsable**

Jorge Luis Guayllas Sarango

### **Medios o recursos**

Demostrativos.



## 7. LOS TROMPOS

**Objetivos:** favorecer la interacción del niño con su medio desarrollando la habilidad manual y de precisión.

**Explicación:** Existen varias modalidades de juego con el trompo: hacerlo bailar el mayor tiempo posible, una vez que todos los niños han envuelto con la piola su trompo, lo hacen bailar lanzando al mismo tiempo. El trompo que cae el último será el ganador.

-**el ascensor:** cuando se hace bajar al trompo por la piola.

-**Cargada de trompo con la mano:** se lanza el trompo y antes de que toque el suelo, se alo la piola con un movimiento rápido, el trompo regresa y se lo toma en la mano.

-**Los quiños:** consiste en enviar a un círculo numerado el trompo, si cae dentro, el trompo es sometido a los quiños es decir a pequeños golpecitos con la punta del trompo, según la numeración que marque el lugar de cayo.

-**las arreadas o cocinitas:** consiste en trazar una línea en el suelo, y ubicar una tapa de gaseosa a la que se debe atinar con el trompo bailando y movilizar a un lugar determinado, gana el primero en llegar a la meta.

**Organización:** Se escoge un terreno plano donde pueda bailar el trompo.

**Materiales:** trompo y piola

**Reglamento:** los participantes deben siempre iniciar a la orden del guía.

### **Fecha**

Tercera semana de junio del 2015

### **Participantes**

Niños y estudiante investigador

### **Responsable**

Jorge Luis Guallas Sarango

## Medios o recursos

Demostrativos.



## 8. LA CARRERA DE ENSACADOS

**Objetivos:** favorecer la interacción del niño con su medio desarrollando la habilidad mejorando la rapidez, coordinación y agilidad.

**Explicación:** Para ejecutar la carrera los participantes se introducen dentro de los sacos y éstos se atan a la cintura o bien se agarran con las manos. Los participantes deben desplazarse saltando sin salirse de los sacos ni caerse.

Modalidades de carreras de sacos:

- *De velocidad.* Metidos los niños en los sacos, se trazan dos líneas paralelas a cierta distancia, por ejemplo, diez metros. En una se colocan los corredores y la otra sirve de meta. Vence el que antes llegue a la línea de meta cualquiera que sea el número de caídas sufridas.
- *De firmeza.* Similar al anterior, pero el ganador es el que salve la distancia entre las dos rayas con el menor número de caídas.
- *De resistencia.* El vencedor será el que llegue más lejos de la línea de partida de entre los que queden en pie. A medida que se vayan tropezando y cayendo los corredores quedarán eliminados de la prueba. El vencedor será el último jugador que quede en pie.

**Organización:** Se escoge un terreno plano donde pueda desplazarse con facilidad y sortea la participación de los niños para iniciar el juego.

**Materiales:** un saco.

**Reglamento:** los participantes deben siempre iniciar a la orden del guía.

**Fecha**

Tercera semana de junio del 2015

## **Participantes**

Niños y estudiante investigador

## **Responsable**

Jorge Luis Guayllas Sarango

## **Medios o recursos**

Demostrativos.



## SEMANA 8

### Actividad

#### 9. SALTA LA SOGA

**Objetivos:** mejorar la rapidez, coordinación y agilidad

**Explicación:** Este es un juego muy divertido en donde dos participantes deben tomar los extremos de la cuerda y la harán girar, al mismo tiempo los demás participantes saltaran sobre ella, y el que toque la cuerda será descalificado.

Se aumentará poco a poco la velocidad de girar la cuerda, de acuerdo a la duración del participante que está saltando.

Gana la persona que soporte más tiempo saltando la cuerda

**Organización:** Realizar un círculo con los participantes. Dos niños se encargarán de mover la sogu en círculos, cada uno desde un extremo y deben iniciar a la voz del guía.

**Materiales:** sogu y un espacio plano.

**Reglamento:** los participantes deben siempre iniciar a la orden del guía.

### Fecha

Cuarta semana de junio del 2015

### Participantes

Niños y estudiante investigador

### Responsable

Jorge Luis Guailas Sarango

### Medios o recursos

Demostrativos.



## **10. LA GALLINITA CIEGA.**

**Objetivos:** desarrollar el sentido auditivo.

**Explicación:** Se sortea entre los jugadores quien "se la queda" para hacer de gallina ciega.

Al que "se la queda" se le vendan los ojos y después los jugadores le preguntan: "Gallinita ciega, ¿qué se te ha perdido?" a lo que "el que se la queda" responde: "Una aguja y un dedal". Entonces el resto de jugadores le responde: "da tres vueltecitas y los encontrarás".

El que hace de gallinita ciega da tres vueltas sobre él mismo mientras el resto de jugadores cantan: "Una, dos y tres".

Después la gallinita ciega avanza con los brazos extendidos intentando tocar a alguno de los otros jugadores, y cuando lo ha hecho, debe adivinar quién es tocándole el pelo, la cabeza, la cara y las manos. Luego dice el nombre del jugador que cree que es y si acierta, se cambian los puestos y si no acierta, el resto de jugadores le gritan que ha fallado, siguiendo el juego hasta que acierta.

**Organización:** Uno se la queda y se le vendará los ojos con un pañuelo. El resto de jugadores se colocan alrededor del que se la queda, formando un corro.

**Materiales:** una venda para los ojos que podría ser un pañuelo.

### **Fecha**

Cuarta semana de junio del 2015

### **Participantes**

Niños y estudiante investigador

### **Responsable**

Jorge Luis Guailas Sarango

## Medios o recursos

Demostrativos.



## **11. EL GATO Y RATON**

**Objetivos:** estimular en trabajo en equipo y el entusiasmo.

**Explicación:** Los niños forman la rueda cogidos de las manos. Uno, el ratón, se coloca adentro; y el otro, el gato, afuera. Luego sigue este diálogo:

¡Ratón, ratón!

¿Qué quieres gato ladrón?

¡Comerte quiero!

¡Cómeme si puedes!

¿Estás gordito?

¡Hasta la punta de mi rabito!

El gato persigue al ratón, rompiendo la cadena de la rueda o filtrándose por la luz de los eslabones. El otro huye. La cadena lo defiende. Cuando es alcanzado el ratón termina el juego, que se reinicia con otro "ratón " y otro "gato".

**Organización:** elegir dos participantes para ser el gato y el otro de ratón, los demás participantes formar un círculo.

**Materiales:** un espacio plano o cancha.

**Reglamento:** el ratón no debe salirse de lo puntos situados.

### **Fecha**

Cuarta semana de junio del 2015

### **Participantes**

Niños y estudiante investigador

### **Responsable**

Jorge Luis Guailas Sarango

## Medios o recursos

Demostrativos.



## 12. LA RAYUELA

**Objetivos:** mejorar su equilibrio y coordinación.

**Explicación:** Dibuja en el suelo, con una tiza, el diagrama para jugar a la rayuela, compuesto por cajas con números del 1 al 10. Puedes hacer las cajas de distintos tamaños según la edad del niño, y usar diferentes colores

Para empezar a jugar necesitamos una piedra plana. El niño debe situarse detrás del primer número, con la piedra en la mano, y lanzarla. El cuadrado en el que caiga se denomina "casa" y no se puede pisar.

El niño comienza a recorrer el circuito saltando a la pata coja en los cuadrados, o con los dos pies si se trata de un cuadrado doble. El objetivo es pasar la piedra de cuadrado en cuadrado hasta llegar al 10 y volver a la casilla de salida.

Si el niño pierde el equilibrio o la piedra se sale del cuadrado, se pierde el turno y pasa al siguiente jugador. Se pueden añadir casillas u obstáculos para aumentar la dificultad del juego.

**Organización:** elegir un participante para iniciar el juego de forma ordenada y no interrumpir el turno del compañero.

**Materiales:** un espacio plano o cancha y una tiza.

**Reglamento:** no debe salirse de la casilla, si lo hace pierde el turno y continúa su compañero.

### **Fecha**

Cuarta semana de junio del 2015

### **Participantes**

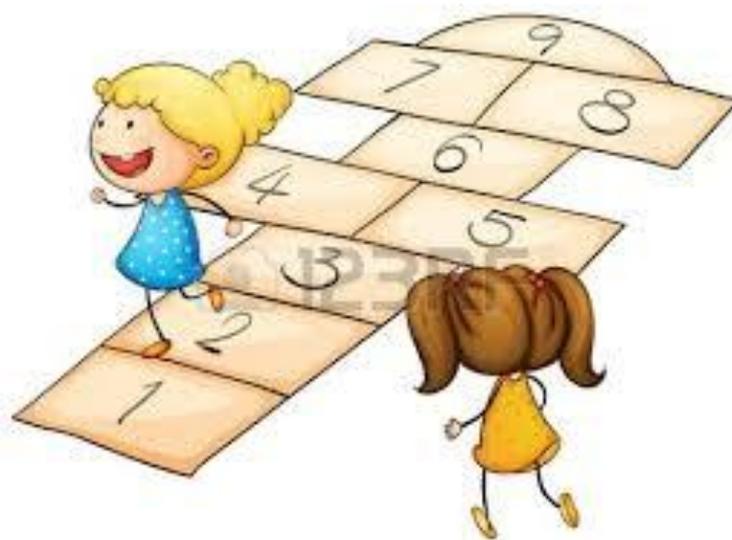
Niños y estudiante investigador

**Responsable**

Jorge Luis Guallas Sarango

**Medios o recursos**

Demostrativos.



Propuesta Alternativa	Aplicación de las actividades	Validación
<p><b>Título:</b> Diseño de una guía práctica de los juegos tradicionales para impulsar y rescatar la identidad cultural de los niños y jóvenes del pueblo Kichwa Saraguro Comunidad Tuncarta.</p>	<p>Fase I: Conocer y aplicar los juegos tradicionales. Actividad 1 Diagnóstico para conocer los juegos tradicionales que practicaron las generaciones que antecedieron.</p>	<p><b>Excelente:</b> por la colaboración del adulto mayor, para diagnosticar que cuales fueron los juegos tradicionales existentes</p>
	<p><b>Actividad 2</b> Determinar los gustos y preferencias del grupo de niños y jóvenes de la Comunidad</p>	<p><b>Excelente:</b> por la participación activa de los niños y jóvenes para determinar sus gustos por los juegos</p>
	<p><b>Actividad 3</b> Búsqueda por parte del investigador sobre la bibliografía de juegos tradicionales para su preparación e incluir en las actividades físico-recreativas de la Comunidad</p>	<p><b>Excelente:</b> por la búsqueda de la bibliografía fue encontrada sin complicaciones.</p>
	<p><b>Actividad 4</b> Buscar información con adultos sobre los juegos tradicionales que se realizaban en épocas anteriores</p>	<p><b>Excelente:</b> por la gran colaboración de los adultos mayores con su información sobre los juegos tradicionales</p>
	<p><b>Actividad 5</b> Seleccionar, los juegos tradicionales a incluir en el plan de actividades físico-recreativas de los niños y jóvenes de la Comunidad, con su desarrollo y metodología a utilizar.</p>	<p><b>Excelente:</b> por la participación para la selección de los juegos tradicionales que se iban a realizar</p>
	<p><b>Actividad 6</b> aplicación de los juegos, la guaraca, el pañuelito, el lobito, el palo encebado</p>	<p><b>Excelente:</b> por la colaboración y participación de los niños en los juegos con gran alegría</p>
	<p><b>Actividad 7</b> aplicación de los juegos, las llantitas, las bolitas o canicas, trompos,</p>	<p><b>Excelente:</b> por la colaboración y</p>

	la carrera de ensacados.	participación de los niños en los juegos con gran interés
	<b>Actividad 8</b> aplicación de los juegos, salta la soga, la gallinita ciega, el gato y el ratón, la rayuela.	<b>Excelente:</b> por la colaboración y participación de los niños en los juegos y su gran motivación.

## j. BIBLIOGRAFIA

- Cervantes, C. (1998). *Aprendamos por medio del juego*. Obtenido de Que son los juegos tradicionales: <http://aprendamospormediodeljuego.blogspot.com/p/juegos-tradicionales.html>
- Driver, R. (2004). *Ideas Cientificas en la infancia y la adolescencia* (Vol. Cuarta edicion). Ciudad Universitaria Madrid: Morata.
- Gerardo, H. (8 de 2 de 2009). *Educacion*. Obtenido de Importancia del Juego en la Educacion: <http://portal.educar.org/foros/importancia-del-juego-en-la-educacion>
- Luviz. (4 de Noviembre de 2011). *Los Juegos Tradicionales*. Obtenido de Los Juegos Tradicionales: <http://luviz-losjuegostradicionales.blogspot.com/>
- Luviz. (4 de 11 de 2011). *Los Juegos Tradicionales*. Obtenido de Ventajas y Valores Educativos de los Juegos Tradicionales: <http://luviz-losjuegostradicionales.blogspot.com/>
- Mateu, L. (9 de 3 de 2012). *Juegos*. Obtenido de Importancia del juego en la Educacion Infantil: <http://luciamateu.blogspot.com/2012/03/la-importancia-del-juego-en-la.html>
- Mendoza, M. (19 de 11 de 2012). *Juegos tradicionales de neutra venezuela*. Obtenido de <http://juegostradicionalesdenuestravenezuela.blogspot.com/>
- Molina, F. (2007). Desarrollo físico y cognoscitivo de niños guatemaltecos, en función del nivel socioeconómico y del. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 229.
- Revista Vinculado. (2009). Historia y evolución del juego. *Revista Vinculado*.
- Rivera, M. B. (Lunes de Mayo de 2001). El buen vivir empieza en la niñez. *La Hora*, pág. 5.
- Rodriguez, H. D. (23 de 11 de 2010). *Definiciones de juegos*. Obtenido de <http://www.scribd.com/doc/43691371/Definicion-de-juegos>
- Romero, V. (2008). *El Juego Infantil y su Metodologia*. Altamar.
- Sequera, I. (10 de 6 de 2012). *El Juego en la Educacion Inicial*. Obtenido de Autores que definen el juego: <http://eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com/2012/06/autores-que-definen-el-juego.html>
- Silva, L. A. (23 de 6 de 2014). *Rincon de Azu*. Obtenido de Los Beneficios de los Juegos Tradicionales en los niños: <http://el-blog-de-mi-escuela.blogspot.com/2014/06/los-beneficios-del-juego-tradicional-en.html>
- Uribe, A. (04 de Abril de 2015). Desarrollo de las características sexuales en los niños de 9 a 11 años. *el bebe. com*, 24.
- Vargas, E. (15 de julio de 2011). Tendencias actuales en Educación Infantil. *Ciencias Humanas*(30), 33.







k. ANEXOS



# UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

## AREA DE LA EDUCACION EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN CARRERA DE CULTURA FISICA Y DEPORTES

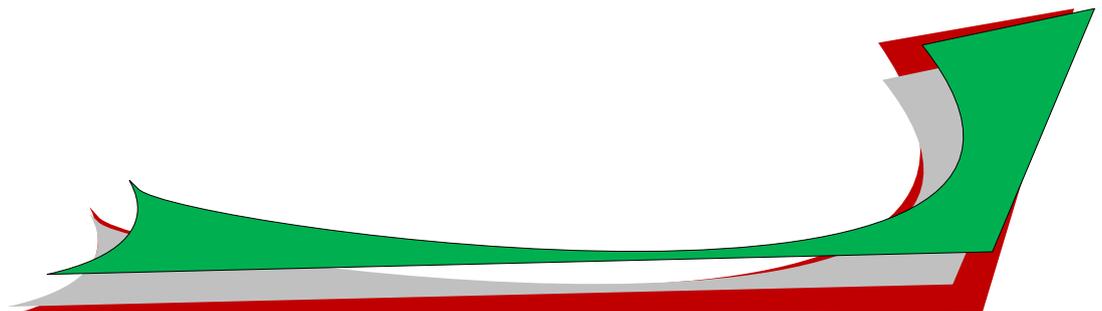
### TEMA

RESCATE DE LOS JUEGOS TRADICIONALES, PARA NIÑOS Y JÓVENES DEL  
PUEBLO KICHWA SARAGURO COMUNIDAD TUNCARTA

AUTOR:

JORGE LUIS GUAILLAS SARANGO

LOJA – ECUADOR  
2015



**a. TEMA**

**RESCATE DE LOS JUEGOS TRADICIONALES, PARA NIÑOS Y JÓVENES  
DEL PUEBLO KICHWA SARAGURO COMUNIDAD TUNCARTA**

## **b. PROBLEMA**

En la actualidad, la mayoría de los países se encuentran inmersos en el proceso de la transculturización donde cada día las telecomunicaciones, comercio internacional y los tratados entre naciones son más fuertes. Este proceso ha desplazado otros conceptos como el regionalismo y la identidad nacional local, por lo que es importante entonces, hacer un llamado a tener conciencia del devenir de la sociedad Ecuatoriana, y el ¿Qué se debe hacer para mantener una identidad propia y buscar una integración más que una desintegración?

Es importante considerar y rescatar los juegos tradicionales de nuestro país, reconsiderando 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. (Armendariz, 2013).

El juego tradicional se refiere aquellos juegos que desde mucho tiempo atrás siguen perdurando, pudiendo considerar específicos o no de un lugar determinado que ahora parecieran correr el riesgo de desaparecer especialmente en los estados capitalista y excluyentes en los cuales estamos inmersos.

Jugar es la acción propia del ser humano en las que están presentes la emoción, el movimiento, la expresión, la comunicación y la actividad intelectual. El juego es un instrumento esencial para el desarrollo y potenciación de las diferentes capacidades.

Los juegos tradicionales como todo juego tienen sus características que es resaltar las tradiciones desde las generaciones.

El adulto mayor hoy en día se ha vuelto sedentario ya que debido a su edad se vuelve muy difícil realizar a actividad física, debido a esto se ve que los niños tienen un

desconocimiento a cerca de los juegos tradicionales y un desinterés por practicarlos en su tiempo libre.

**Se entiende por tiempo libre** el periodo de tiempo disponible para una persona para realizar actividades de carácter voluntario, cuya realización reportan una satisfacción y que no están relacionadas con obligaciones laborales o formativas.

Por tal motivo se ve necesario realizar esta investigación en el Cantón Saraguro, Comunidad Tuncarta.

Saraguro es uno de los cantones más antiguos de la provincia de Loja, El nombre Saraguro proviene de Sara = maíz Guro = Gusano se lo conoce como el lugar del maíz o la “tierra del maíz” que es una gramínea que se cultiva en gran escala sin técnica, sin tractores, solo con la ayuda de bueyes y un arado rudimentario.

Cabecera cantonal: Saraguro, se encuentra de Altitud: 2500 metros su independencia se logra el 10 de Marzo de 1822, tiene una Población Total: 28.029

Sus límites al Norte: Provincia del Azuay, al Sur: Loja, al Este: Provincia de Zamora Chinchipe, al Oeste: Provincia del Oro. Su Clima es Templado andino, similar al de toda la sierra, con una Temperatura promedio es de 17°C. Información tomada de (aventura y turismo: Saraguro tierra de ensueños) sitio web: <http://aventurahelen.blogspot.com/>.

¿Usted que juegos practica en su tiempo libre? ¿Conoce que son los juegos tradicionales? ¿Qué actividad realiza en su tiempo libre? ¿El adulto mayor le ha hablado sobre los juegos tradicionales? ¿Te gusta realizar los juegos tradicionales? ¿En la escuela practican los juegos tradicionales? ¿Cómo lo ocupas tú tiempo libre?

Esto me lleva a plantearme el siguiente problema

**El desconocimiento de los juegos tradicionales del pueblo Kichwa Saraguro Comunidad Tuncarta se debe por la falta de comunicación de los Adultos Mayores, provocando la pérdida de identidad del pueblo indígena, lo que no permite que los niños lo utilicen en su tiempo libre, debe ser rescatada en el año 2015 con un proceso de integración entre el adulto mayor y los niños.**

### **c. JUSTIFICACION**

Desde los inicios de nuestra historia son muchas las experiencias culturales que se han puesto de manifiesto en la sociedad. En tal sentido los juegos tradicionales, representan una de las manifestaciones culturales representativas de nuestra sociedad Ecuatoriana. Por tal razón, dentro de las actividades culturales realizadas en un Pueblo o Comunidad, los juegos tradicionales deben ser fuente principal para el desarrollo integral y el buen vivir, dándonos la oportunidad de transmitir a los niños y jóvenes tradiciones y mitos, del pueblo, fortaleciendo así el folklore nacional.

Es importante resaltar que “El juego permite que los pequeños exterioricen sus sentimientos y habilidades (...) capaces de modificar sus reglas para adaptarse al ambiente local, aunque siempre conservando sus características básicas”. (Cavim, 2000, pág. 23)

Por otra parte, es importante señalar que dicha investigación va dirigida para el beneficio los niños y jóvenes del pueblo Kichwa Saraguro Comunidad Tuncarta, ya que es necesario que los mismo tenga un mayor conocimiento sobre los juegos tradicionales, debido a que estos representan una parte de la vida social del pre adolescente y responden a lejanas tradiciones las cuales contemplan la información el adulto mayor

Ello parte del hecho de que el juego “es una actividad importante el cual se puede señalar como el escenario donde se manifiestan las distintas características intelectuales, afectivas y psicomotrices que presente el niño en las sucesivas etapas de su vida” (Menzones & Ramones, 1999).

En este sentido el propósito fundamental de esta investigación se centra en conocer de las manifestaciones propias de la cultura Saraguro, atreves de ello presentar una serie diversa de juegos tradicionales que debe ser practicado en su tiempo libre por los niños y jóvenes.

También se debe resaltar que esta investigación es importante en el sentido de que permite la difusión y promoción de los juegos tradicionales, conjuntamente con la conservación y reafirmación de la identidad Indígena Saraguro, así como el fortalecimiento de los valores culturales en el niño y en la sociedad en general.

Finalmente, la investigación será de alta relevancia para la comunidad Tuncarta y la sociedad en general, pues al proponerse el programa para la promoción de los juegos tradicionales, se hará posible el desarrollo de un proceso de facilitación y mediación a través de estos juegos, así como la organización eficiente del ambiente dentro de la comunidad, a su vez, ayudara a la formación de un clima creativo y armónico que haga agradable la convivencia a través de los procesos constructivos de valores locales regionales.

#### **d. OBJETIVOS**

##### **Objetivo general**

Determinar que los niños del pueblo kichwa Saraguro comunidad Tuncarta, durante el tiempo libre, rescaten los juegos tradicionales de la localidad con la información proporcionada por el adulto mayor.

##### **Objetivos específicos.**

1. Fundamentar teóricamente sobre los juegos tradicionales y costumbre del pueblo Saraguro
2. Diagnosticar el conocimiento que tienen los niños y adulto mayor del pueblo kichwa Saraguro Comunidad Tuncarta, sobre los juegos tradicionales.
3. Elaborar un programa de estrategias de los juegos tradicionales con los adultos mayores para los niños del pueblo kichwa Saraguro Comunidad Tuncarta, en su tiempo libre.
4. Aplicar el programa de estrategias de los juegos tradicionales para niños del pueblo kichwa Saraguro Comunidad Tuncarta, en el tiempo libre.
5. Evaluar el plan de estrategias de los juegos tradicionales con los niños del pueblo kichwa Saraguro Comunidad Tuncarta.

## **e. MARCO TEORICO**

### **Capítulo I**

Los juegos tradicionales

1. El juego
  - 1.1. Características del juego
  - 1.2. Importancia del juego en la educación
  - 1.3. Características del juego y tipos de juegos
  - 1.4. Qué es un juego tradicional?
  - 1.5. Valores educativos de los juegos tradicionales
  - 1.6. Características del juego tradicional
  - 1.7. Beneficios de los juegos tradicionales
  - 1.8. Los juegos tradicionales como valor cultural

### **Capítulo II**

El tiempo libre

2. Tiempo libre
  - 2.1. Uso del tiempo libre

### **Capítulo III**

Historia del pueblo Kichwa Saraguro

3. Costumbres y tradiciones del pueblo Kichwa Saraguro
  - 3.1. Manifestaciones culturales
    - 3.1.1. Aspecto religioso.
      - 3.1.1.1. Navidad.

3.1.1.2. Corpus Cristi

3.1.1.3. Tres Reyes

3.1.1.4. Semana Santa

3.1.2. Aspecto cultural.

3.1.2.1. Pawkar Raymi.

3.1.2.2. Kulla Raymi.

3.1.2.3. Inty Raymi.

3.1.3. Aspecto Ancestral

3.1.3.1. Comidas típicas.

## 1. JUEGOS

Etimológicamente el término juego procede del latín “jocum” (broma, diversión), y “ludus”, lúdica o que es el acto de jugar.

El **Juego** es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Normalmente requieren de uso mental o físico, y a menudo ambos. Muchos de los juegos ayudan a desarrollar determinadas habilidades o destrezas y sirven para desempeñar una serie de ejercicios que tienen un rol de tipo educacional, psicológico o de simulación. (Rodríguez, 2010)

*Actividad necesaria para los seres humanos teniendo suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales; siendo, a su vez, una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras o afectivas. Todo ello se debe realizar de forma gustosa y placentera, sin sentir obligación de ningún tipo y con el tiempo y el espacio necesarios.*

Definiciones de diferentes autores.

El autor Pugmire-Stoy (1996) define el juego como el acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario. Este acto evoluciona a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo.

En el mismo orden de ideas, Gimeno y Pérez (1989), definen el juego como un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad. Para estos autores, las características propias del juego permiten al niño o adulto expresar lo que en la vida real no le es posible. Un clima de libertad y de ausencia de coacción es indispensable en el transcurso de cualquier juego. (Sequera, 2012)

El juego es una actividad que el ser humano practica a lo largo de toda su vida sin distinción alguna y que va más allá de las fronteras del espacio y del tiempo. Es una actividad fundamental en el proceso evolutivo, que fomenta el desarrollo de las estructuras de comportamiento social y así poder fomentar el buen vivir

### **1.1. Características del juego:**

1. Es una actividad placentera
2. El juego debe ser libre, espontáneo y totalmente voluntario
3. El juego tiene un fin en sí mismo
4. El juego implica actividad
5. El juego se desarrolla en una realidad ficticia
6. Todos los juegos tienen una limitación espacial y temporal
7. El juego es una actividad propia de la infancia
8. El juego es innato
9. El juego muestra en qué etapa evolutiva se encuentra el niño o la niña
10. El juego permite al niño o la niña afirmarse
11. El juego favorece su proceso socializador
12. El juego cumple una función compensadora de desigualdades, integradora, rehabilitadora
13. En el juego los objetos no son necesarios (Romero, 2008)

### **1.2. Importancia del Juego en la Educación.**

Entre las metodologías que se desarrollan en los centros escolares que atienden a niños pequeños se ha impuesto una metodología activa, vivenciadora y experiencial, que es denominada a veces con el nombre de metodología lúdica. Para ella el juego es considerado como una actividad espontánea, que ha de ser estimulada desde la acción educativa.

El juego es la actividad más importante de los niños. Los niños juegan, no solo para divertirse o distraerse, también lo hacen para aprender, es su universidad, es el termómetro que mide su salud. El juego no es una pérdida de tiempo, es fundamental para los niños. Un niño que juega está sano física, mental y emocionalmente. (Mateu, 2012)

El juego en sí, por lo que tiene de espontáneo y libre, parece algo totalmente contrario a la labor escolar, en la cual predominan actividades sistemáticas, intencionadas y más serias. La intencionalidad es condición del aprendizaje, la falta de ella es condición del juego. Groos llegó a la conclusión, como hemos dicho anteriormente, que la actividad lúdica no era sino un ejercicio de preparación para la vida seria. Multitud de pedagogos han reconocido la importancia del juego para la enseñanza y han ideado materiales y modos de enseñar que tratan de asemejarse a juegos infantiles.

No podemos dejar el juego a los momentos extraescolares o al patio del recreo, sino que tenemos que incorporarlos al aula y que al niño le motive realizar la actividad por sí misma y no sólo por obtener la aprobación de los adultos.

Algunos padres pueden llegar sentirse contentos con estas actividades ya que de alguna forma mantienen a sus hijos “bajo control”, sin embargo décadas de investigación han demostrado que el juego activo e imaginativo es más que diversión. Hace surgir un sano desarrollo en el amplio espectro de las áreas críticas; intelectual, social, emocional y física, Los beneficios del juego son tan importantes que cada día de la niñez debería ser un día para jugar. (Gerardo, 2009)

Además, las observaciones sobre lo que realiza y mediante las interpretaciones que el adulto hace sobre su modo de jugar, se puede hacer un diagnóstico de su situación personal y de las inquietudes que tiene.

Desde un punto de vista didáctico, el juego también se puede utilizar para descubrir las habilidades del niño. Mediante el juego se incita al niño al descubrimiento y a la utilización, tanto de forma individual como colectiva, de la inteligencia, de la experiencia, de su elasticidad, equilibrio motriz, la agudeza de su percepción, etc.

A través del juego el niño puede aprender gran cantidad de cosas en la escuela y fuera de ella. El juego desempeña un papel muy necesario en el desarrollo de la educación del niño. El niño debe sentir que en la escuela está jugando y a través de ese juego podrá aprender una gran cantidad de cosas.

### **1.3. Características y Tipos de Juegos.**

El juego, como actividad lúdica, posee las siguientes características:

- Libre y voluntaria. A nadie se le puede forzar a jugar.
- Divertida, placentera y satisfactoria para los/as jugadores/as. El juego implica risa y en él no cabe ni el aburrimiento ni la insatisfacción.
- Destaca su dimensión social, participativa y comunicativa. Todo juego invita al encuentro; los juegos más interesantes son aquellos que compartimos.
- Limitada en el tiempo y en el espacio. Diferentes espacios propician Juegos distintos; cada juego tiene una duración e incluso unos objetivos, determinados según el momento evolutivo del grupo de personas que lo jueguen: crecemos jugando y complicamos los juegos porque hemos crecido.
- Global, totalizadora. Cuando se juega de verdad, se ve implicada la persona por completo: cuerpo, mente y corazón se activan en cada partida.
- Reproduce estructuras y mecanismos sociales elementales, como la aceptación de reglas, la tolerancia ante la frustración o la importancia de las metas u objetivos.

- La realidad en la que se desarrolla el juego es ficticia, es una combinación de realidad y fantasía.
- Supone un desafío permanente ya que el destino es incierto, haciendo al Jugador descubrir y resolver alternativas.
- Es reglamentario, pues durante su trascurso se utilizan una serie de reglas que el participante tiene que seguir y no incumplir.
- Puede ser una actividad educativa a la vez que divertida.

#### **1.4.LOS JUEGOS TRADICIONAL**

El juego tradicional se refiere a aquellos juegos que desde mucho tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a los padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizá algunos cambios, pero manteniendo su esencia; pudiéndose considerar específicos o no de un lugar determinado.. Los juegos tradicionales parecieran correr el riesgo de desaparecer especialmente en los estados capitalistas y excluyentes.

Jugar es la acción propia del ser humano en la que están presentes la emoción, la expresión, la comunicación, el movimiento y la actividad intelectual. El juego es un instrumento esencial para el desarrollo y potenciación de las diferentes capacidades infantiles, que es más recomendable en la intervención educativa.

Según (Cervantes, 1998) “Son aquellos juegos que se transmiten de generación en generación, pudiéndose considerar específicos o no de un lugar determinado”

#### **1.5. Características que tienen los juegos tradicionales.**

Dentro de la clasificación de los juegos tradicionales se encuentran algunos juegos que llegaron a América durante la conquista española. Es por ello, que muchas de estas

actividades lúdicas también son conocidas en varios países de nuestro continente, aunque con diferentes denominaciones.

La principal característica de los juegos tradicionales es resaltar las tradiciones del pueblo desde las generaciones, Según, Ramos (1992) los caracteriza "por reflejar y expresar el sentimiento patriótico de una región o zona, sin permitir la introducción de esquemas o patrones transculturizador socialmente". (Mendoza, 2012)

Los Juegos Tradicionales tienen las mismas características de cualquier juego moderno, en cuanto a su intención de brindar distensión, gozo, placer, entre otras emociones. Pero tiene características que los diferencia de los actuales, estas son:

- Tienen reglas de fácil comprensión, memorización y acatamiento, las reglas son negociables dependiendo de los participantes.
- No requieren de materiales costosos ni abundantes, de preferencia son materiales del entorno, que se desechan al terminar el juego y se vuelven a conseguir al iniciar otro.
- Los participantes no necesitan tener cualidades específicas para participar, es cuestión de gusto.
- No demanda de un espacio y tiempo específico, vencen el temporal y el lugar es adaptable depende del número de jugadores. Para no tener problemas con el espacio se pueden cambiar algunas reglas sin perder la naturaleza del mismo.
- No existe límite de edad.
- En algunos juegos por la naturaleza de ser tradicionales, si se presentan restricciones dependiendo del sexo, hoy en día existen aún rezagos de esta restricción pero son pocos y posibles de moldear.

Desde la perspectiva de los juegos tradicionales se le propone al adulto mediador en general, el planteamiento de un proceso pedagógico que incida en la formación integral del niño, es decir, que posibilite trabajar desde situaciones lúdicas, las dimensiones cognitiva, afectiva y social. Los juegos proponen una forma divertida de aprender, de acercarse a un entorno, que aun cuando es cercano y próximo al niño, no deja de ser desconocido.

### **1.6. Valores educativos de los juegos tradicionales**

Los juegos tradicionales en el niño satisfacen las necesidades básicas, le permite expresar y realizar sus deseos, pues es un medio por el cual ellos pueden expresar y descargar sentimientos, positivos o negativos, que ayuda a su equilibrio emocional en su vida diaria.

Mediante el juego se estima el desarrollo de las potencialidades, la independencia funcional y el equilibrio emocional; por ello, el juego posee valores capaces de generar consecuencias positivas en el individuo, las cuales se pueden clasificar según: (Luviz, 2011)

- **Valor físico**: Por medio del juego se descarga energía física, aumenta la flexibilidad y agilidad, como en los juegos de caza, ladrón y policía, entre otros. Se aumenta la resistencia aeróbica y anaeróbica en juegos de carreras, saltos y lanzamientos, además, fisiológicamente se desarrollan y fortalecen músculos y extremidades.
- **Valor social**: Al ofrecer experiencias de relaciones sociales se ayuda a describir el derecho ajeno, a conducirse dentro del grupo social y aprender compañerismo, disciplina, cooperación, liderazgo y comunicación.

- **Valor intelectual**: Permite su interpretación mediante la fantasía, creatividad e imaginación.
- **Valor psicológico**: Cuando influye en la organización de una personalidad equilibrada, a través de la actividad del juego, el niño o la niña tiene la oportunidad de construir su propio Yo, de experimentar sin trabas sus gustos y aficiones sin la rigidez del mundo adulto.

### **1.7. Beneficios de los juegos tradicionales**

No cabe duda que los juegos tradicionales ayudan a mejorar en cualquier aspecto físico o mental a los niños y niñas de nuestro entorno. Entre los beneficios más destacados es el aumento de capacidades físicas y motrices, además algunas de estas actividades reta a la propia superación y al desarrollo de nuevas capacidades de los niños y niñas que las realizan.

En lo psicológico los juegos sientan las bases intelectuales y de concentración que se tendrán más adelante, en la etapa escolar, pre-adolescente, adolescente y en la edad adulta. La carencia de este tipo de actividades puede generar problemas futuros, como dislexia, afasia o la insociabilidad, y falta de adaptabilidad tanto en la escuela como en la sociedad.

Se cree que la falta de juegos durante la infancia, es causa de apatía, y depresión en las personas ya adultas, además de que en ciertos casos hay un cierto retraso tanto en el campo psico-motor, como en el desarrollo intelectual. (Silva, 2014)

Producen un desarrollo del sistema locomotriz, el cual permite mejorar la sincronización de los movimientos rápidos y precisos, la vista y la puntería. Aporta a la integración social de los niños con el resto del grupo; y para el desarrollo correcto del juego es necesaria la interacción de unos con otros, obligando a los niños que lo practican a relacionarse con los diferentes participantes.

Tienen reglas de fácil comprensión, memorización y acatamiento. Las reglas son negociables, no requieren mucho material ni costo, son simples de compartir y pueden practicarlas en cualquier momento y lugar.

### **1.8. Los juegos tradicionales como valor cultural**

Desde tiempos no claramente precisados, los juegos han formado parte de la cultura del pueblo, y en las distintas comunidades se han realizados teniendo en cuenta las características propias de cada lugar. Así en las diversas zonas geográficas, al pasar de los años los juegos se han relacionados con el medio y las características en que han vivido el hombre, estos juegos llamados tradicionales mantienen importancia vital para la cultura del país y para el empleo del tiempo libre. Los juegos tradicionales en particular transitan de época en época sin perder su esencia y aceptación por los pobladores con una finalidad reproductiva en ese sentido, se puede afirmar que la esencia y objetivo de los Juegos tradicionales no ha cambiado, solo la idiosincrasia de cada sitio, barrio, comunidad, provincia y país es lo que se modifica, en relación al desarrollo socio económico y cultural, lo que nos lleva analizar los aspectos intrínsecos de carácter educativo, cultural y pedagógico. De esos aspectos se destaca en primer lugar las formas de relaciones que se aprecian en los juegos de roles, géneros y laborales,

## **CAPITULO II**

### **2. Tiempo libre**

El tiempo libre es una necesidad del siglo XXI; un momento de cambio de actividad, por medio del cual es posible cambiar de rutina absorbente por esparcimiento creativo o recreador del contexto socio cultural del ser humano.

Se conoce como Tiempo Libre a aquel tiempo que la gente le dedica a aquellas actividades que no corresponden a su trabajo formal ni a tareas domésticas esenciales. Su rasgo diferencial es que se trata de un tiempo recreativo el cual puede ser utilizado por su titular a discreción, es decir, a diferencia de lo que ocurre con aquel tiempo no libre en el cual la mayoría de las veces no se puede elegir el tiempo de realización, en este, la persona puede decidir cuántas horas destinarle.

Según (Isabel, 2010) afirma que el tiempo libre es un "Espacio temporal real en el que no tenemos necesidades u obligaciones"

Por otra parte, considerar el tiempo libre como un espacio en el que no hay nada que hacer, también resulta una actitud extrema, porque el ser humano no es solo el compendio de vigilia y sueño, si así fuese no existiera el insomnio productivo.

Pero es necesario organizar actividades específicas, que al tiempo, equilibren y permitan descansar.

El tiempo libre y su manejo, bien entendido, son hábitos y costumbres que cada persona puede realizar para lograr un desarrollo y un bienestar que no atenten contra su propio equilibrio y su relación con el ambiente natural, social y laboral.

Para entender como ocupar el tiempo libre no basta con tener una colección de actividades para desarrollar ni un espacio disponible, es necesario entender que la capacidad de pensar bien tiene hoy más importancia. Para poder enfrentar los avances y el tiempo libre que estos traen consigo, es necesario incrementar la posibilidad de pensar en forma sistemática, eficaz y creativa.

## **2.1. Uso del tiempo libre**

Muchos utilizan su tiempo libre en la actividad física, ya que tiene una importancia vital en la niñez, empieza en cierto modo a perder peso cuando se llega a la adolescencia,

pero sería muy recomendable que los adolescentes siguieran haciendo ejercicio y practicando algún deporte ya que esto reporta una serie de beneficios desde el punto de vista fisiológico (reduce el riesgo de producir ciertas enfermedades y ayuda a combatir la obesidad), psicológico ( aumenta la seguridad en uno mismo ) y social ( desarrolla la solidaridad y la sociabilidad).

Muchos niños que practicaban algún deporte lo abandonan al llegar a los 15 ó 16 años. Esto es debido a que el deporte deja de ser un juego y adquiere un carácter competitivo en el que se marcan unos objetivos que en muchas ocasiones son muy poco realistas, al ser conscientes de ello los jóvenes pierden la ilusión y emplean su tiempo libre de otra manera.

### **CAPITULO III**

#### **3. Costumbres y tradiciones del pueblo kichwa Saraguro**

Los seres humanos creamos cultura, nuestras formas de pensar, de sentir y de actuar, la lengua que hablamos, nuestras creencias, la comida y el arte, son algunas expresiones de nuestra cultura. Este conjunto de saberes y experiencias se transmite de generación en generación por diferentes medios. Los niños aprenden de los adultos y los adultos de los ancianos; aprenden de lo que oyen y de lo que leen; se educan también de lo que ven y experimentan por sí mismos en la convivencia cotidiana, así se heredan las tradiciones.

Mediante la transmisión de sus costumbres y tradiciones, un grupo social intenta asegurar que las generaciones jóvenes den continuidad a los conocimientos, valores e intereses que los distinguen como grupo y los hace diferentes a otros. Conservar las tradiciones de una comunidad o de un país significa practicar las costumbres, hábitos, formas de ser y modos de comportamiento de las personas.

Muchas personas creen que en Estados Unidos también se celebra esta tradición, aunque las costumbres sean otras: los adultos se disfrazan, bailan y se divierten, mientras los niños piden dulces a los vecinos. En consecuencia, en algunos lugares de México se han mezclado costumbres de estas dos tradiciones y, en ciertos casos, se han sustituido las prácticas mexicanas por las estadounidenses. Las tradiciones y costumbres se modifican con el paso del tiempo, como resultado de las nuevas experiencias y conocimientos de la sociedad, a causa de sus necesidades de adaptación a la naturaleza y por la influencia de otros grupos sociales con los que establece contacto. La fuerza de las costumbres y tradiciones no radica en la frecuencia con que la gente las practique, sino en que la gente comparta auténticamente las ideas y creencias que originaron la costumbre y la tradición. En el ejemplo del culto a los muertos, el cumplimiento cabal de la tradición depende mucho de que las personas crean de verdad en la existencia de la vida espiritual, en la posibilidad de que los muertos visiten el mundo de los vivos, guiados por la luz, para recibir una ofrenda de alimentos, entre otras creencias. Las costumbres y tradiciones pierden fuerza cuando la gente cambia sus creencias, su modo de entender el mundo y el sentido de su vida; entonces se procuran nuevas creencias y prácticas, que formarán con el tiempo otras costumbres y tradiciones. Al parecer, entre los grupos humanos siempre hay personas que apoyan los cambios y otras que se resisten a ellos; esto ha sido causa de disgustos y desacuerdos, quienes se oponen a dejar atrás su cultura, consideran que las costumbres y tradiciones no son prácticas sin sentido, sino respuestas y soluciones que les han ayudado a enfrentar el mundo y la vida. Ante la incertidumbre de lo nuevo, lo conocido representa y ofrece seguridad.

Para conocernos mejor como personas y como grupo humano, es importante reflexionar acerca de nuestras costumbres y tradiciones, pensar y dialogar con la comunidad acerca de qué podemos rescatar del legado de nuestros antepasados. También es necesario

discutir con qué criterios aceptamos o rechazamos las costumbres y tradiciones de otros pueblos. Podemos aprovechar nuestra herencia cultural si consideramos que las costumbres y tradiciones son lazos que estrechan las relaciones de una comunidad, que le dan identidad y rostro propio, y facilitan proyectar un futuro común.

### 3.1. Manifestaciones culturales

#### 3.1.1. Aspecto religioso.

##### 3.1.1.1. Navidad.



Todo empieza cuando una familia pide un año antes ser “MARCANTAITA” o dueño de la fiesta en navidad, el MARCANTAITA es el encargado de preparar la fiesta, es decisión de él hacer que a fiesta sea vistosa o no.

Me refiero a vistosa si se sacan los “juguetes” o no, los juguetes se denominan a algunas personas que se disfrazan de muchas cosas específicas para la navidad. Si la navidad va a ser con juguetes, entonces será vistosa y colorida, se contara con sarawis (hombres y mujeres), maestro con violín y bombo, los diablicos, los wikis, el león, el tigre, el oso y los paileros, todos ellos están llamados a hacer una navidad súper vistosa colorida llena de costumbres.

El maestro con mucha anterioridad a la navidad se encarga de enseñar algunos bailes únicos para cada juguete y para la navidad así cada uno representa algo y cumple con una función específica dentro de la fiesta.

El markantyita, aquel que organiza la fiesta, además es el encargado de llevar la imagen del niño Jesús de distintos lugares ya planificado, el día 23 de diciembre llevan el niño de la capilla a la casa del merkantayta, el 24 por la tarde traen de regreso a la iglesia donde además todo el pueblo de Saraguro hace diversos actos culturales para recibir el niño Dios, se celebra la misa de nacimiento a la media noche del 24 y se llevan la imagen del niño de nuevo a la casa del markantayta, el 25 es el día cuando se lleva el niño de regreso a la iglesia donde permanecerá esperando la próxima navidad para salir a pasear, aunque recorre de vez en cuando por hogares donde lo llevan para venerar por un noche.

La tarea de los juguetes es de divertir a la gente y poner un tono más navideño a la navidad (redundé), donde los sarawis mujeres van cantando villancicos en todo el camino ya sea de la iglesia a la casa del markantayta o de la casa del markantayta a la iglesia, los sarawis hombres son encargados de silbidos imitando a ciertos silbido de pájaros, ellos llevan trajes especiales.

El traje de los sarawis son especiales, eso trajes se los usa solo dos veces en tu vida, uno si eres sarawi y la otra vez pero con pequeñas modificaciones cuando se contrae matrimonio, la mujer viste con pañuelos multicolores en la espalda collares grandes y vistosos en el pecho y muchos adornos en el pelo y toda la cabeza, el vestido e los hombres es mas cauteloso, col bandas que cruzan desde su hombro hacia el otro lado, pañuelos multicolor en la espalda y otro que le cubre toda la cabeza.

Los diabólicos están representados por personas grandes que cargan en su cabeza varias libras de musgo adornado con un cuerno de venado, en el cuerpo visten con un terno, pantalón largo polainas, máscara y un chicote de cuero, es el encargado de guiar al niño durante el pase.

Los wikis son los encargados de hacer reír a las personas con payasadas durante y en todo momento del pase del niño, viste con traje multicolor cerrado pantalón multicolor largo, un chicote y cholo hecho de esponja que hace besar a cualquier chica que este despistada.

El oso, el tigre y el león, representa la fuerza y los animales históricos en cuento y leyendas del pueblo de Saraguro, por lo que cada uno tiene un pailero o domador del animal, representando la lucha que se ha tenido con estos animales, el oso viste de un disfraz hecho completamente con cuero de borrego con lanas, el tigre tiene una careta hecha a manera de un perro y el león tiene mucho pelo en si cuello y lleva un huango que sirve para conquistar damas, y los paileros son pequeños niños que con un bombo pequeño y carabina en mano domas los animales.

### **3.1.1.2. Corpus Cristi**

La fiesta del Corpus Christi, una celebración religiosa cristiana de las culturas andinas, que expresa el agradecimiento a las cosechas obtenidas, vuelve este año con energía y color a las calles del cantón, en donde la población espera la visita del turista nacional y extranjero.

### **3.1.1.3. Tres reyes**



En esta festividad se destacan dos acontecimientos o costumbres importantes, el "Culquijuntana" y el "Pinzhi"

El Culquijuntana (o plata reunida) es la contribución económica que hacen los mayordomos, muñidores, veladores y batidores, quienes colaboran para los gastos de la

fiesta que se celebra en casa del prioste mayor. Esta colecta se la hace al momento que llegan, es decir tres días antes de la fiesta, con lo cual tienen derecho a iniciar la fiesta ese mismo momento.

El "Pinzhi" es la colaboración o contribución que hacen los mismos, pero en cosas de comer, pocas horas antes de que se termine la fiesta. Los bailes, danzas y canciones que aquí se cumplen son extraordinarios.

#### 3.1.1.4. **Semana santa.**

La fiesta comienza el Domingo de Ramos por la mañana, cuando en una multitudinaria procesión los indígenas simulan la entrada triunfal de Jesucristo a Jerusalén, se hacen presentes en esta oportunidad con sus trajes típicos, los guidores, sahumadores, muñidores, veladores y priostes, principales protagonistas de la ceremonia.

El lunes santo realizan la procesión religiosa de la Despedida como ellos la llaman el "Despedimiento" y que consiste en ir al calvario, en dos grupos y por sendas distintas, llevando las imágenes de Cristo, San Juan. Y de la Virgen de los Dolores; en el trayecto se cantan apropiados himnos religiosos cuya finalidad es la despedida de la Virgen de su hijo, antes de ir a sujetarse al drama de la pasión. Es muy apreciado la solemnidad, el colorido y simbolismo de esta ceremonia, en la cual llevan en sus hombros imágenes de artística configuración.

El martes se realiza la procesión del Cristo enarbolado. El jueves santo por la mañana vienen al pueblo los "alumbradores", montados en elegantes cabalgaduras enjaezadas con adornos de plata. Los "alumbradores" quedarán en la Iglesia día y noche hasta el viernes haciendo "la guardia" al Santísimo. El día viernes por la noche se reinicia la ceremonia alrededor del monte Calvario, los santos varones vestidos con turbantes árabes recogen limosnas para Tierra Santa, antes de que se inicie la procesión.

El Domingo de Resurrección o Pascua muy por la mañana se presentan los disfraces, con los trompeteros y los "batidores", los primeros llevan su clásico tambor, máscara al rostro y otros atuendos propios de la circunstancia, los segundos destacan grandes banderas de bayeta de color rojo y negro y en medio de innumerables inclinaciones y contorsiones baten banderas, recorren el trayecto que media entre dos altares ubicados en las esquinas de la plaza hasta que llegue la hora de la procesión solemne del Cristo resucitado. A las diez de la mañana se inicia la procesión con un Cristo de Caspicara con la Virgen y otros Santos y se realiza entonces una ceremonia de gran colorido y es el Paso del Ángel; desfilan las imágenes bajo el pucará (castillo de adornos) y el momento en que pasa la Virgen con un velo en la cara desciende un niño indígena vestido de ángel y le quita el velo, en ese momento todo irrumpen ¡VIVA MARIA! e ingresan a la misa de las doce del día, después de lo cual inician la farra los batidores.

### **3.1.2. Aspecto cultural.**

#### **3.1.2.1.Pawkar Raymi**



Mundo andino, hoy celebra el Pawkar Raymi. Dentro del calendario andino, hoy es el día del PAWKAR RAYMI o fiesta del florecimiento.

En Saraguro, las comunidades originarias de este pueblo, hoy celebran esta fiesta con la purificación y florecimientos de las personas que van a adquirir compromisos para con su comunidad.

En las primeras horas de la mañana se darán cita al Kurikancha (plaza central de la ciudad de Saraguro), para hacer la invitación a las autoridades y dirigentes de las

organizaciones a la celebración que se dará en la comunidad de Gunudel, anfitriona de esta celebración.

Con esto, se da inicio a una nueva etapa de vida y se apresta a vivir la época del Inti Raymi, mismo que se celebrará en el mes de junio.

### **3.1.2.2.Kulla Raymi.**



Los Raymis constituyen un conjunto de elementos espirituales y humanos que permiten el equilibrio del hombre consigo mismo, para encontrar su armonía, con la comunidad y con el cosmos. Su celebración constituye la vida misma de la persona realizada dentro de un conjunto de ritos, ceremonias (de limpieza, agradecimiento, purificación, de invocación, de energización y equilibrio personal), expresión de artesanías, pintura, comida típica, y amenizados por la música y danza de nuestros ancestros. Dentro de la cosmovisión andina se definen cuatro Raymis, que marcan el proceso de vida personal, familiar, comunitaria y social de los pueblos.

### **3.1.2.3.Inti Raymi.**



A pesar de los esfuerzos de la Iglesia católica por suprimir las tradiciones incas en los Andes después de La Conquista, algunos raymis permanecen y toman fuerza. El más grande de todos es Inti Raymi. Durante el solsticio de invierno (el 24 de junio, según su calendario), los incas se reunían para pedir por el regreso del dios sol, Viracocha.

Los celebrantes se preparaban durante varios días antes del evento y le presentaban regalos al rey inca, quien a su vez organizaba una fastuosa fiesta para sus súbditos, seguida de sacrificios de llamas para garantizar buenas cosechas y campos fértiles.

Las comunidades incas realizaban largas travesías y se enfrentaban a los percances de la naturaleza, con tal de llegar a esta celebración y rendir culto a su dios.

El Inti Raymi es una tradición única, un rito ancestral que nos recuerda el esplendor de la cultura Inca, una celebración del legado que dejó en herencia esta gran civilización al pueblo inka y al mundo entero.

#### **3.1.2.4.Kapac Raymi.**



Este evento es organizado por jóvenes de diferentes pueblos indígenas, y movimientos, de carácter ideológico, político, social, científico cultural, espiritual Andino, del milenario territorio ancestral Tawantinsuyu, región CHINCHAYSUYU que comprende Colombia, Ecuador y Perú, países con un alto porcentaje de indígenas o descendiente indígena los mismo que en gran parte hemos perdido nuestra identidad, valores y conocimiento de nuestros abuelos. Pretende ser de gran beneficio en recuperar, vivir la cultura originaria de los pueblos, contribuir a la integración y reconstrucción social, ideológica, cultural, espiritual de nuestro territorio milenario Tawantinsuyu, tarea empezada por nuestros padres a través del proceso del Movimiento Indígenas. Por otro lado la formación de nuestros jóvenes y la búsqueda de nuevos valores humanos, que

perpetúen la vigencia de los pueblos originarios. Entre las Actividades principales del evento están la “Elección de las Ñustas y los Chaskis de los pueblos originarios y su representante”, “Exposiciones Académicas” de personajes destacados de los países participantes, “Feria-exposición e intercambio entre pueblos” para el cual recomendamos traer Artesanías, libros, revistas, folletos, afiches, comida y música originaria, fotografía, pinturas, etc., de ser posible con una monografía o instructivo de cada uno de ellos, esto servirá para compartir y dar a conocer la sabiduría de nuestros pueblos, lo que traigan podrán ser comercializados, intercambiados o solo exhibirlos.

**Kulla Raymi**, se realiza el 21 de Septiembre

**Kapak Raymi**, se realiza el 21 de Diciembre

**Pawkar Raymi**, que se realiza el 21 de Marzo

**Inti Raymi**, que se realiza el 21 de junio

### 3.1.3. Aspecto Ancestral

#### 3.1.3.1. Comidas típicas.

Las comidas típicas ancestrales se conservan en su mayor parte en las fiestas antes indicadas, con algunas variantes en el cambio de un producto por otro al evento. Su principal y tradicional comida típica de Saraguro es el cuy con papas, ya que la comida se mantiene desde los antepasados y se seguirá manteniendo ya que Saraguro se caracteriza por su tradición cultural.



## **f. METODOLOGIA**

### **Metodología de la investigación**

Para la realización del presente trabajo se determinó tener como guía los lineamientos de una investigación cualitativa, siguiendo la metodología de la Investigación-Acción, que después de identificar los aspectos y situaciones problemáticas del hecho, lleva a plantear un recurso que se implementa para buscar la solución a la problemática, mediante el trabajo de todos los involucrados en él. Se parte del principio de que el quehacer científico no consiste solo en la comprensión de los aspectos de la realidad existente, sino en la necesidad de movilizar las fuerzas sociales y las relaciones que pueden surgir para mejorar la situación social encontrada.

Según el autor, **Kurt Lewin** define La investigación acción como:

Una forma de cuestionamiento auto reflexivo, llevada a cabo por los propios participantes en determinadas ocasiones con la finalidad de mejorar la racionalidad y la justicia de situaciones, de la propia práctica social educativa, con el objetivo también de mejorar el conocimiento de dicha práctica y sobre las situaciones en las que la acción se lleva a cabo.

### **Métodos**

#### **Métodos del nivel teórico**

- **Analítico-Sintético:** Este método lo utilizamos para profundizar en el proceso cognoscitivo de los fundamentos teóricos que sustentan los juegos que se aplicaran en las niñas y jóvenes de la comunidad.
- **Histórico-Lógico.** Con este método, pudimos conocer los principales antecedentes por donde ha transitado el objeto de estudio de nuestro trabajo en su devenir histórico.

- **Enfoque sistémico:** La aplicación de este método, nos proporcionó realizar un enfoque integral por cada una de las partes del objeto de estudio y de sus nexos y categorías para conformar el marco teórico y metodológico de la investigación.
- **Análisis bibliográfico de otros autores:** Este método lo aplicamos en nuestra investigación con el propósito de tener un mejor enfoque teórico de los aspectos relacionados con el tema.

### **Métodos del nivel empírico**

- **Observación:** Se utilizó para conocer cómo se manifiesta los juegos tradicionales en la población objeto de estudio, en diferentes momentos de la semana y los fines de semana.
- **Encuesta a las niñas y jóvenes:** Para conocimiento que poseen los sujetos objeto de estudio con relación a los juegos tradicionales.

### **Método Estadístico**

- **Análisis porcentual:** Importante para la tabulación de los resultados obtenidos en la aplicación de los instrumentos de investigación.
- Análisis de los resultados

### **Técnicas**

#### **La Encuesta**

La encuesta es una técnica destinada a obtener datos de varias personas cuyas opiniones impersonales interesan al investigador. Para ello, a diferencia de la entrevista, se utiliza un listado de preguntas escritas que se entregan a los sujetos, a fin de que las contesten igualmente por escrito. Ese listado se denomina cuestionario.

Es impersonal porque el cuestionario no lleve el nombre ni otra identificación de la persona que lo responde, ya que no interesan esos datos.

Es una técnica que se puede aplicar a sectores más amplios del universo, de manera mucho más económica que mediante entrevistas.

Varios autores llaman cuestionario a la técnica misma. Los mismos u otros, unen en un mismo concepto a la entrevista y al cuestionario, denominándolo encuesta, debido a que en los dos casos se trata de obtener datos de personas que tienen alguna relación con el problema que es materia de investigación.

## **Instrumentos**

### **Cuestionario**

Es un instrumento de investigación que consiste en una serie de preguntas, también el cuestionario es un documento formado por un conjunto de preguntas que deben estar redactadas de forma coherente, y organizadas, secuenciadas y estructuradas de acuerdo con una determinada planificación, con el fin de que sus respuestas nos puedan ofrecer toda la información que se precisa, tras indicaciones con el propósito de obtener información de los consultados

### **Cuaderno de notas o apuntes**

Durante todo el trabajo de investigación se llevara un cuaderno donde se tomara nota sobre puntos importantes y necesarios que servirán para el desarrollo del trabajo.

## **Población y muestra**

### **Población**

Para obtener la información que se requiere se estudiara la población conformada por el número de habitantes, que conformara el Adulto Mayor y los niños de la Comunidad Tuncarta.

## Muestra

Según los datos proporcionados por el secretario de la Comunidad sobre el número de familias existentes se llevará a cabo la investigación solo con los adultos mayores y niños que estén prestos a participar de esta actividad sobre el rescate de los juegos tradicionales.

### g. CRONOGRAMA

ACTIVIDADES	Septiembre 2014 a Enero 2015	Febrero 2015	Febrero 2015 a Julio 2015	Agosto 2015 a Junio 2016
Elaboración del proyecto de tesis	.....			
Aprobación del proyecto de tesis		.....		
Elaboración de la tesis			.....	
Proceso de graduación				.....

## **h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO**

### **Económicos**

Los recursos económicos que se utilizarán para el desarrollo y culminación del presente trabajo investigativo, será solventados por mi persona, de acuerdo al siguiente detalle.

<b>MATERIALES</b>	<b>COSTOS</b>
Material de escritorio Portátil	1500.00
Suministros para el computador	90.00
Bibliografías	60.00
Papel INEN A4	5.00
Empastado del informe	20.00
Movilización	150.00
Alimentación	80.00
Aranceles universitarios	100.00
Imprevistos	90.00
Materiales para los juegos tradicionales	300.00

Total de presupuesto es: dos mil trescientos noventa y cinco dólares.

### **RECURSOS**

#### **Institucionales**

- Universidad Nacional de Loja
- Área de la Educación el Arte y la Comunicación
- Carrera de Cultura Física y Deporte
- Consejo Académico de la Carrera Cultura Física y Deportes
- Tribunal de calificación y de grado

#### **Humanos**

- Asesor de Estudio de Proyecto

- Director de tesis
- Niños y Adultos Mayores de la Comunidad Tuncarta
- Estudiante de la Carrera de Cultura Física y Deportes: Jorge Guallas

### **Materiales**

- Papelería
- Computadora
- Uso de internet
- Suministros para el computador
- Papel A4 INEN
- Bibliografías
- Impresiones

## **i. BIBLIOGRAFÍA**

Armendariz, G. (8 de 5 de 2013). *Juegos Tradicionales del Ecuador*. Obtenido de introduccion: <http://tradiciones.blogspot.com/>

Castillo, S. (16 de 09 de 2011). Obtenido de <http://juegostradicionalesseminario2.blogspot.com/2011/11/concepto-y-caracteristicas-de-los.html>

Cavim. (2000). *El Deporte. Historia, reglamentos. Juegos Nacionales y Recreación* (Vol. Tomo II). Caracas.

Cervantes, C. (1998). *Aprendamos por medio del juego*. Obtenido de Que son los juegos tradicionales: <http://aprendamospormediodeljuego.blogspot.com/p/juegos-tradicionales.html>

Gerardo, H. (8 de 2 de 2009). *Educación*. Obtenido de Importancia del Juego en la Educación: <http://portal.educar.org/foros/importancia-del-juego-en-la-educacion>

Isabel. (10 de 12 de 2010). *Ocio tiempo libre*. Obtenido de definicion y funciones del tiempo libre: <http://ocio-tiempo-libre.blogspot.com/2010/12/definicion-y-funciones-del-tiempo-libre.html>

Luviz. (4 de 11 de 2011). *Los Juegos Tradicionales*. Obtenido de Ventajas y Valores Educativos de los Juegos Tradicionales: <http://luviz-losjuegostradicionales.blogspot.com/>

Mateu, L. (9 de 3 de 2012). *Juegos*. Obtenido de Importancia del juego en la Educación Infantil: <http://luciamateu.blogspot.com/2012/03/la-importancia-del-juego-en-la.html>

Mendoza, M. (19 de 11 de 2012). *Juegos tradicionales de neutra venezuela*. Obtenido de <http://juegostradicionalesdenuestravenezuela.blogspot.com/>

Menzones, & Ramones. (1999). *El juego como estrategia metodológica en el proceso enseñanza aprendizaje*.

Rodriguez, H. D. (23 de 11 de 2010). *Definiciones de juegos*. Obtenido de <http://www.scribd.com/doc/43691371/Definicion-de-juegos>

Romero, V. (2008). *El Juego Infantil y su Metodología*. Altamar.

Sequera, I. (10 de 6 de 2012). *El Juego en la Educación Inicial*. Obtenido de Autores que definen el juego: <http://eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com/2012/06/autores-que-definen-el-juego.html>

Silva, L. A. (23 de 6 de 2014). *Rincon de Azu*. Obtenido de Los Beneficios de los Juegos Tradicionales en los niños: <http://el-blog-de-mi-escuela.blogspot.com/2014/06/los-beneficios-del-juego-tradicional-en.html>

## ANEXOS



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**  
**AREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN**  
**CARRERA DE CULTURA FÍSICA**  
**TESIS DE GRADO**

**TEMA:** Rescate de los juegos tradicionales, para niños y jóvenes del pueblo Kichwa Saraguro Comunidad Tuncarta

**NOMBRE:** Jorge Luis Guallas Sarango.

**OBSERVACION:** Responder a las preguntas y marcar con una x en la respuesta de tu preferencia

**Objetivo:** Para saber el conocimiento que poseen los niños y jóvenes de la comunidad sobre los juegos tradicionales.

Estimado (-a) :

Necesito saber y mejorar sobre cómo se encuentra la práctica de los juegos tradicionales en nuestra comunidad. Por eso es muy importante que respondas las preguntas que siguen con toda sinceridad y claridad.

**Encuesta dirigida a los niños de la comunidad.**

**1. ¿Conoce usted que son los juegos tradicionales?**

- a. Si ( )
- b. No ( )

**2. ¿Cree usted que es importante rescatar los juegos tradicionales?**

- a. Si ( )
- b. No ( )

**3. Al jugar con sus amigos usted sabe si el juego es tradicional**

- a. Si ( )
- b. No ( )

**4. Juegan en la Escuela.**

- a. Si ( )
- b. No ( )

**5. ¿Te incentiva practicar juegos tradicionales?**

- a. Si ( )

b. No ( )

**6. ¿Has participado algún momento en programas de juegos tradicionales, después del horario escolar?**

a. Si ( )

b. No ( )

**7. ¿Te gusta realizar actividad física en tu tiempo libre?**

a. Si ( )

b. No ( )

.....

Gracias.

## ÍNDICE

PORTADA.....	i
CERTIFICACIÓN.....	ii
AUTORÍA.....	iii
CARTA DE AUTORIZACIÓN.....	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
DEDICATORIA.....	vi
MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO.....	vii
MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS.....	viii
ESQUEMA DE TESIS.....	ix
a. TÍTULO.....	1
b. RESUMEN.....	2
SUMMARY.....	3
c. INTRODUCCION.....	4
d. REVISIÓN DE LITERATURA.....	5
JUEGOS.....	5
Historia y evolución del juego.....	6
Características del juego:.....	10
Importancia del Juego en la Educación.....	10
Características y Tipos de Juegos.....	12
LOS JUEGOS TRADICIONALES.....	13
Características que tienen los juegos tradicionales.....	13

Valores educativos de los juegos tradicionales.....	15
Beneficios de los juegos tradicionales.....	16
Los juegos tradicionales como valor cultural.....	17
El tiempo libre.....	17
El tiempo libre en la historia.....	18
El tiempo libre en la actualidad.....	19
Uso del tiempo libre en la sociedad.....	20
Aprovechamiento del tiempo libre.....	21
Administración del tiempo libre.....	21
Actividades que realizamos en el tiempo libre.....	22
e. MATERIALES Y MÉTODOS.....	24
f. RESULTADOS .....	28
g. DISCUSIÓN.....	36
h. CONCLUSIONES.....	43
i. RECOMENDACIONES.....	44
PROPUESTA ALTERNATIVA.....	45
j. BIBLIOGRAFÍA.....	80
i. ANEXOS.....	81
a. TEMA.....	85
b. PROBLEMÁTICA.....	86
c. JUSTIFICACION.....	89
d. OBJETIVOS.....	91

e. MARCO TEORICO.....	92
f. METODOLOGIA.....	114
g. CRONOGRAMA.....	117
h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO.....	118
i. BIBLIOGRAFIA.....	120
ÍNDICE.....	123