



SEDE: CUENCA

CARRERA: CULTURA FÍSICA

**ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE UN
PROYECTO DE RESCATE Y FORTALECIMIENTO
DE LOS JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES
DEL AZUAY EN LA ESCUELA FISCAL MIXTA
“JULIO ABAD CHICA” DE LA CIUDAD DE
CUENCA.**

**Tesis previa a la obtención del
Título de Licenciada en Cultura Física**

AUTORA: Diana Lorena Riera Contreras

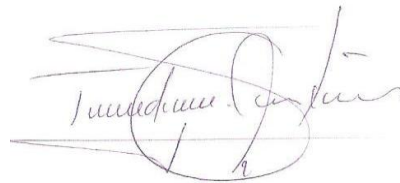
DIRECTOR: Mgst. Wilson Teodoro Contreras Calle

CUENCA -ECUADOR

2014

CERTIFICACIÓN

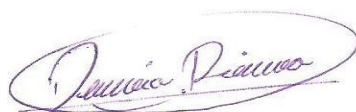
Mgst. Teodoro Contreras, en calidad de Director de Tesis sobre el tema “Elaboración y aplicación de un proyecto de rescate y fortalecimiento de los juegos tradicionales y populares del Azuay en la escuela fiscal mixta “Julio Abad Chica” de la ciudad de Cuenca” he revisado y coordinado todo el proceso de estudio, consulta, investigación del presente trabajo realizado por la autora Diana Lorena Riera Contreras, por lo que autorizo su legal presentación y defensa.

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Teodoro Contreras', is written over a circular stamp. The stamp contains some illegible text and a central emblem. The signature is written in a cursive style.

.....
Mgst. Teodoro Contreras

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

La responsabilidad de las opiniones, comentarios y críticas emitidas en el trabajo de investigación con el tema *“Elaboración y aplicación de un proyecto de rescate y fortalecimiento de los juegos tradicionales y populares del Azuay en la escuela fiscal mixta “Julio Abad Chica” de la ciudad de Cuenca”* corresponde exclusivamente a *Diana Lorena Riera Contreras*, y autorizo a la Universidad Politécnica Salesiana el uso de la misma con fines académicos.



Diana Lorena Riera Contreras

Autora

DEDICATORIA

A Miguel Riera, mi padre por su vida ejemplar y apoyo.

A Alegría Contreras, mi mami por su inmenso amor, sacrificio, confianza por estar siempre junto a mí en los momentos buenos y malos, porque a más de ser mi mamá es mi mejor amiga.

A mis hermanos: Soledad, Fabián, Norma y Daniel por su fe y aliento para alcanzar mis metas.

A mi amiga incondicional Elizabeth Brito.

A mi gran amigo Richard Sigcho.

Diana Lorena Riera Contreras

AGRADECIMIENTO

A Dios, guía de mi vida, a la Universidad Politécnica Salesiana, por la oportunidad que me brindó para la culminación de una etapa dentro de la meta de mi formación profesional. A los distinguidos catedráticos de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, Carrera de Cultura Física por su labor fecunda en la formación de profesionales del área.

Un reconocimiento especial al Mgst. Teodoro Contreras, por su, profesionalismo y guía en el presente trabajo.

A las autoridades, docentes y niños de la Escuela Fiscal Mixta Julio Abad Chica, por su valiosa colaboración en el desarrollo y aplicación de la presente investigación.

Y a todas las personas que de una u otra manera colaboraron para el éxito del presente proyecto.

Diana Lorena Riera Contreras

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

Contenidos	Páginas
A. PÁGINAS PRELIMINARES	
Portada	
Certificación.....	ii
Autoría de la Investigación.....	iii
Dedicatoria.....	iv
Agradecimiento.....	v
Índice general de contenidos.....	vi
Índice de tablas y gráficos.....	vii
B. TEXTO	
Introducción.....	1
Justificación.....	4
CAPITULO I	
EL JUEGO.....	6
1.1. Conceptualización.....	6
1.2 Evolución histórica del juego	9
1.3 El valor y la importancia del juego.....	11
1.4 Principales teorías sobre el juego.....	12
1.5 Clasificación general de los juegos infantiles.....	15
1.6 El juego como estrategia educativa de enseñanza- aprendizaje.....	20
1.7 Recomendaciones y orientaciones generales para la organización y	
Práctica de los juegos.....	20
1.7.1 Los protagonistas.....	20
1.7.2 El monitor.....	22
1.7. 3 Los juegos.....	23
1.7.4 La formación de grupos.....	23
1.7.5 La programación.....	24
1.7.6 La evaluación.....	25

CAPITULO II

2. GENERALIDADES DE LOS JUEGOS POPULARES Y TRADICIONALES DEL

AZUAY.....	27
2.1 Conceptos generales.....	27
2.1.1 Características de los juegos populares tradicionales.....	28
2.1.2 Motivos para la práctica de los juegos populares.....	29
2.2 El valor de los juegos tradicionales y populares para nuestra Cultura Nacional.....	29
2.3 Clasificación general de los juegos populares –tradicionales del Azuay.....	31
2.4 Principales juegos tradicionales del Azuay.....	33
2.5 El valor educativo de los juegos populares tradicionales.....	34

CAPITULO III

3. PRINCIPALES CAUSAS DE LA PÉRDIDA DE LAS TRADICIONES LÚDICAS EN

EL AZUAY.....	38
3.1 Caracterización de la provincia del Azuay.....	38
3.2 Invasión de nuevas tecnologías.....	39
3.3 Desconocimiento de las tradiciones lúdicas del Azuay.....	40
3.4 Aparición de nuevos juegos, y nuevas formas de recreación.....	41
3.5 Estilo de vida modernos.....	42
3.6 Otras causas.....	43

CAPITULO IV

4. APLICACIÓN PRÁCTICA DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.....

4.1 Diagnóstico.....	45
4.1.2 Interpretación.....	52
4.2 Planificación.....	54
4.3 Aplicación de la Propuesta	58
4.4 Evaluación de resultados	72
4.5 Guía Práctica de juegos populares tradicionales.....	81
Conclusiones.....	110
Recomendaciones.....	112
Bibliografía.....	113
Anexos.....	114

ÍNDICE DE TABLAS

Páginas

ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES

Tabla N° 1.....	45
Tabla N° 2.....	46
Tabla N° 3.....	47
Tabla N° 4.....	48
Tabla N° 5.....	49
Tabla N° 6.....	50
Tabla N° 7.....	51
Tabla N° 8: Calendario de actividades Octavo A y B.....	56
Tabla N° 9: Calendario de actividades Séptimo A y B.....	56

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1.....	45
Gráfico N° 2.....	46
Gráfico N° 3.....	47
Gráfico N° 4.....	48
Gráfico N° 5.....	49
Gráfico N° 6.....	50
Gráfico N° 7.....	51
Gráfico N° 8 Croquis de ubicación de la Escuela Julio Abad Chica.....	82

INTRODUCCIÓN

Hablar de rescate y fomento de juegos populares tradicionales dentro de las instituciones educativas es asumir la premisa de un proceso educativo que tiene como centro de su accionar a los estudiantes, y que permite a los maestros cumplir con su misión de formar integralmente a sus alumnos, en razón de considerar una estrategia fundamental en el proceso de su desarrollo.

A través de los juegos tradicionales el niño aprende, no se siente evaluado, no tiene metas fijas a seguir, tiene libertad para experimentar y no se encuentra condicionado por los errores, es una actividad que puede practicarla a diario.

Si a estas consideraciones agregamos el valor educativo de los juegos tradicionales pues, favorecen la comunicación, desarrollan el lenguaje oral, favorecen la aceptación de las reglas, facilitan la integración social, desarrollan habilidades en todos los aspectos, permiten el descubrimiento y conocimiento del entorno, entre ayudan a mejorar la autoestima, entre otros aspectos, podemos darnos cuenta de la importancia de los mismos en el proceso educativo.

Sin embargo en la actualidad los juegos tradicionales y populares, no son considerados dentro de las actividades lúdicas de los niños, las influencias de una sociedad globalizada que trae consigo la pérdida de tradiciones y costumbres, además de los adelantos tecnológicos y de la información dieron paso a la aparición de nuevos juegos y nuevas formas de recreación entre ellas los juegos electrónicos que se han apoderado de niños y jóvenes, dejando en el olvido los juegos populares y tradicionales.

En un afán de fortalecer y rescatar la práctica de los juegos populares y tradicionales dentro de las instituciones educativas de educación básica, se desarrolla la presente investigación, la misma que se planteó los siguientes objetivos:

Como Objetivo General se planteó: Diseñar y aplicar un proyecto de rescate y fortalecimiento de los juegos tradicionales y populares del Azuay en la Escuela Fiscal mixta “Julio Abad Chica”; y como Objetivos Específicos: Implementar sesiones prácticas de enseñanza – aprendizaje de los diferentes juegos tradicionales y populares de nuestra provincia, con los niños de la escuela antes mencionada.

Organizar y ejecutar un torneo de juegos tradicionales y populares del Azuay, con el fin de elevar la motivación y adherencia de los niños de la institución educativa, a la práctica de actividades lúdicas tradicionales y populares de nuestra provincia.; y Difundir los juegos tradicionales y populares de nuestra provincia, con la elaboración de una guía práctica, ideal para ser aplicada en poblaciones escolarizadas.

Cabe anotar que todos los objetivos planteados fueron cumplidos, destacando la valiosa colaboración de autoridades y docentes de la institución, junto a la alegría espontaneidad de los principales protagonistas: los niños y niñas.

La presente investigación está estructurada en cuatro capítulos:

En el Capítulo I del presente trabajo se establecen las generalidades del Juego Infantil, se presentan los conceptos del mismo de autores connotados; se da cuenta de la evolución histórica del juego infantil; su valor e importancia, clasificación, teorías; se analiza el juego como estrategia educativa y se presentan las recomendaciones y orientaciones generales para la organización y práctica de juegos.

En el Capítulo II se caracteriza a los juegos populares y tradicionales del Azuay; su valor para nuestra cultura nacional; se establece una clasificación de los principales juegos populares tradicionales de nuestra provincia.

El Capítulo III da cuenta de las causas de la pérdida de las tradiciones lúdicas en el Azuay, se analiza la influencia de las nuevas tecnologías, la aparición e invasión de juegos electrónicos ; los nuevos estilos de vida de la población , y otras causas entre las que se analiza el proceso migratorio en nuestra provincia que influyen sobre la pérdida de valores y tradiciones , entre ellas de los juegos populares y tradicionales.

El Capítulo IV presenta la aplicación práctica de la propuesta de intervención, partiendo de un diagnóstico centrado en una encuesta aplicada a docentes de la escuela Julio Abad Chica; la planificación y desarrollo metodológico de juegos tradicionales con los niños de la institución ; el desarrollo de un torneo de juegos populares -tradicionales y el análisis de resultados , que posibilitó la elaboración y presentación de la Guía práctica de juegos tradicionales y populares del Azuay para los docentes de la escuela Julio Abad Chica.

Finalmente se presentan las conclusiones y recomendaciones, la bibliografía correspondiente y los anexos.

La Guía Práctica de Juegos Populares y Tradicionales del Azuay, trata de despertar todo ese inmenso potencial de creatividad de los maestros y motivarlos a incluirlos en su práctica docente diaria, como vía idónea para desarrollar la identidad cultural de los niños. Invito a los docentes a un encuentro divertido con su quehacer educativo, y hago votos para que sus brillantes ideas y experiencia, ayuden a complementar el contenido de la Guía.

JUSTIFICACIÓN

La justificación de la presente investigación está enmarcada en los siguientes considerandos: rescatar las tradiciones lúdicas de nuestra provincia, ante la evidencia lamentable que con el paso del tiempo cada vez es menor y en algunos casos nula la herencia lúdica tradicional de una generación a otra. Se considera el gran valor educativo de los juegos tradicionales dentro de la formación integral de niños tanto físico, mental, social y afectivo.

Además se debe tomar en cuenta que, la cultura lúdica tradicional en el Azuay, nos ofrece una gran diversidad de juegos populares y tradicionales, que se presentan como alternativa para contrarrestar el sedentarismo infantil causado principalmente por la práctica de actividades lúdicas poco o nada activas, además de constituirse en una herramienta fundamental para los docentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

CAPITULO

I

EL JUEGO

Generalidades

“El hombre es la larga sombra que el niño proyectará en el tiempo”

Jorge Luis Borges.

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

1.1. Conceptualización

Debemos considerar que la mayoría de investigadores no han podido definir de manera absoluta el término juego por tratarse de una realidad sociocultural en la que predomina la subjetividad de cada autor, de acuerdo a la presente investigación se presentan las conceptualizaciones más conocidas de autores cuyas investigaciones aportan al desarrollo de niño en la edad escolar.

Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica.

Encontramos que el diccionario de la Real Academia de la Lengua Española (2001) lo define como *“Un ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde”*.

(OLIVERA, 2006) En la Revista Electrónica de Sociología IRIS nos presenta las siguientes definiciones de juego:

- Para el Psicólogo Francés Philip Gutton (1982) el juego *“Es una forma privilegiada de expresión infantil.*
- Roger Callois escritor francés (1986) por su parte afirma *“El juego se debe definir como una actividad libre y voluntaria, como una fuente de alegría y de diversión. Un juego en el que se estuviera obligado a participar dejaría al punto de ser un juego: se convertiría en coerción, en una carga de la que habría prisa por desembarazarse”*.
- Brunner Jerome (1986) *“El juego ofrece al niño la oportunidad inicial y más importante de atreverse a pensar, a hablar e incluso a ser el mismo”*
- El connotado pedagogo español y autoridad en el plano deportivo José María Cagigal, (1996) con respecto al juego lo define como *“Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente, que, saliéndose de la vida habitual, se efectúa en una limitación temporal y espacial conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas, y cuyo elemento informativo es la tensión”*

Desde la óptica de Pedro Gallardo (GALLARDO, 2010) en su obra El juego como recurso didáctico en Educación Física conceptualiza al juego como:

- *“El juego es una actividad agradable en sí, pero también un medio fundamental para impulsar el aprendizaje y desarrollo del niño. El juego estimula la acción, la reflexión y la expresión; permite al niño observar y conocer el mundo de los objetos, el de las personas y sus relaciones; explorar; descubrir y crear.*

En esta misma obra el autor antes citado, nos informa de la posición de María Borja (1982) acerca del juego, definiéndolo como:

- *“Aquella actividad voluntaria que no se dirige a obtener un resultado final exterior a ella, si no que encuentra lo que busca en ella misma y en el desarrollo de su propio proceso. Por tanto, durante el juego encontramos aquello que nosotros buscamos, el disfrute, la afirmación del “yo”, la superación etc.”*
- La ONU considera al juego como un derecho , y en la Declaración de los Derechos del Niño manifiesta : *“El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación ; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho”*

En el Currículo de Educación Física, (2012) el juego es una actividad psicomotora necesaria para el desarrollo de los estudiantes en todos los niveles, y tiene suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales. A su vez, el juego oferta posibilidades para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras y afectivas. Esta actividad debe realizarse de

manera placentera, sin sentir obligación de ningún tipo y, como todas las actividades, requiere de tiempo y espacio para poder realizarla.

El juego facilita los aprendizajes cognitivos, motores y afectivos de las diferentes disciplinas deportivas, ya que le proporciona al docente un panorama más amplio para el trabajo. El juego les ofrece muchas expectativas a los estudiantes cuando se propone el tratamiento metodológico de los fundamentos o la adquisición y desarrollo de destrezas con criterios de desempeño que se pueden utilizar en varias actividades deportivas.

En conclusión se puede afirmar que lo que más le gusta a un niño es jugar, no hay nada que le motive más, el juego para el niño es muy importante en su desarrollo integral tanto físico, psicológico, cognitivo y social.

1.2 Evolución histórica del juego

De acuerdo a la temática del presente trabajo, se contextualizará la evolución histórica del juego a la edad infantil.

(MARTÍNEZ PERALES) (2013) en el artículo “El juego y su evolución histórica” nos informa que el juego ha estado presente a lo largo de la historia de la humanidad, antropólogos han demostrado que el juego como actividad natural está presente en los niños de todas las épocas diferenciándose de acuerdo al contexto cultural.

De acuerdo a la autora citada, el juego infantil tiene sus orígenes 3000 años aC, en Irán descubrimientos arqueológicos demuestran que se fabricaban antiguos sonajeros de vejigas de cerdos que se llenaban de piedras para que los bebés jugaran.

En Egipto y Mesopotamia los niños jugaban al Senté un juego similar al ajedrez, por otro lado en China y Egipto se habían inventado las marionetas, encontrándose también canicas, dados y juegos similares al dominó.

En Grecia como en Roma el juego estaba presente en la vida cotidiana de los pequeños, algunos de los juguetes de esta época son las pelotas de cuero, canicas, y muñecas de hueso, marfil o cerámica. En el imperio Romano, también, se han encontrado juegos de rayuela grabados en suelo romano.

En la Edad Media se utilizaban pocos juguetes y la mayoría de los juegos eran al aire libre.

En el Renacimiento se produce un cambio de mentalidad, se centran más en el hombre y no en Dios, los juegos de los niños cobran importancia y con los primeros artesanos aparece la fabricación de las primeras muñecas de madera.

En los siglos XVII y XVIII el juego es considerado como un instrumento pedagógico, que facilita el aprendizaje de los niños, esta situación se presenta por la influencia de grandes pedagogos como Rousseau, Pestalozzi y Fröebel entre otros, propulsores de la Escuela Activa, que deja atrás viejas concepciones de la escuela tradicional, en la que el niño era un receptor pasivo, que debía mantenerse en silencio absoluto.

En la actualidad el juego es una de las herramientas pedagógicas fundamentales en la formación de los niños que debe ser tomada en cuenta por todos los maestros en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

1.3 El valor y la importancia del juego

Partimos del hecho de que, muchos autores desde diferentes puntos de vista consideran que el juego es un factor importante y potenciador del desarrollo tanto físico como psíquico del ser humano, especialmente en la edad infantil.

(MONTAÑEZ, PARRA, & SÁNCHEZ, 2011) En el ensayo El juego en el medio escolar, en la revista electrónica de educación, nos informa de los siguientes aspectos que dan cuenta del valor y la importancia del juego:

- El desarrollo infantil está directa y plenamente vinculado con el juego.
- Es una actividad natural y espontánea a la que el niño le dedica todo el tiempo posible.
- Es uno de los medios más importantes que el niño tiene para expresar sus más variados sentimientos, intereses y aficiones.
- El juego es uno de los primeros lenguajes del niño, una de sus formas de expresión más natural.
- A través del juego, el niño desarrolla su creatividad, personalidad y habilidades sociales, sus capacidades intelectuales y psicomotoras, sus habilidades en la resolución de problemas.
- El juego, le proporciona las experiencias que le enseñan a vivir en sociedad, a conocer sus posibilidades y limitaciones, a crecer y madurar. Cualquier capacidad del niño se desarrolla más eficazmente en el juego que fuera de él.

Por su parte Jean Piaget afirma que el valor del juego radica esencialmente en que como actividad cultural desarrolla la inteligencia. De esta forma, los juegos manipulativos, simbólicos y de reglas responden a los tres niveles de la estructura del pensamiento: sensoriomotor, representativo y reflexivo.

1.4 Principales teorías sobre el juego

Por la importancia del juego en la educación infantil y primaria se analizarán las concepciones de psicólogos-pedagogos que en la actualidad orientan la labor educativa de los maestros.

En la revista digital Innovación y experiencias educativas la autora Marien Dris Ahmed (DRIS AHMED, 2010) nos informa que Jean Piaget (1932, 1951, 1946,1966) destacó la importancia del juego en su teoría del desarrollo, relacionando el desarrollo de los estadios cognitivos, con el desarrollo de la actividad lúdica

Para Piaget el niño nace en un medio que condiciona su conducta, crece con una serie de factores sociales que estimulan su desarrollo en mayor o menor medida y desarrolla un nivel madurativo propio, diferente al de los demás, estos tres factores influyen en el esquema de representación del mundo que el niño/a va creando, ello genera que asimile conductas nuevas y acomode esas conductas en sus esquemas de acción, formando de esta manera nuevos esquemas de acción perfeccionados.

Este autor divide las diferentes formas de relación niño-juego, en estadios:

1. Estadio Sensoriomotor, entre los 0 y los 2 años, predomina el juego funcional o de ejercicio. Al principio el niño solamente reacciona frente a los reflejos, pero progresivamente experimenta utilizando su propio cuerpo como herramienta, repite acciones e incorpora el manejo y descubrimiento de objetos en sus movimientos, también desarrolla juegos de ejercicios con personas mediante los cuales desarrolla habilidades sociales.

2. Estadio Preoperacional, entre los 2 y los 6 años, se caracteriza por el desarrollo del juego simbólico. El niño/a juega a imitar: juega a que cocina, a mamás y papás, a que es conductor de coches...
3. Estadio de las operaciones concretas, entre los 6 y los 12 años. En este estadio se desarrolla el juego de reglas.

La autora antes citada, destaca también el aporte de Vigotsky creador de la *Teoría sociocultural de la formación de las capacidades psicológicas superiores*, para este autor el juego tiene un valor socializador, en razón de que el ser humano hereda toda la evolución filogenética, pero el producto final de su desarrollo vendrá determinado por las características del medio social donde vive.

Para Vigotsky en su teoría, el juego nace de la necesidad, del deseo de saber, de conocer y de dominar los objetos, así, a través de la actividad lúdica los niños avanzan en su desarrollo. Considera el juego como acción espontánea de los niños que se orienta a la socialización. A través de ella se transmiten valores, costumbres...

A medida que el niño va creciendo el juego va evolucionando, el juego es el motor de desarrollo que crea:

1. La Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), es decir, la capacidad de resolver un problema sin la ayuda de nadie.
2. Zona de Desarrollo Real (ZDR); o, capacidad de resolver un problema con la ayuda del adulto o de un compañero más capaz.

3. Zona de Desarrollo Potencial (ZDP); distancia que el niño debe recorrer entre lo que sabe y lo que puede aprender si el medio le proporciona los recursos necesarios. Estos recursos vendrán dados en el proceso de socialización.

Cita la autora a Jerome Bruner, quien con respecto al juego infantil plantea la relación entre el juego y las estrategias de resolución de problemas. Este autor realizó estudios con niños de edad preescolar en diferentes contextos para comprobar cuáles eran las situaciones más eficaces desde el punto de vista social y cognitivo presentes en ellos.

Concluye que las actividades más estructuradas presentan un mayor grado de complejidad cognitiva y pueden ser propuestas a los niños para motivarles a la búsqueda y la investigación de estrategias de resolución de problemas. Sin embargo, las actividades menos estructuradas, como pueda ser una pelea ficticia, requieren habilidades sociales y son más indicadas para desarrollar este aspecto.

Es importante considerar para Bruner que el juego provee al niño de un ambiente seguro de exploración, dado que hay una alta tolerancia al error y no hay consecuencias frustradas ante la derrota. La posibilidad de repetición hasta lograr la satisfacción provee las bases de la persistencia, plantea Bruner, *se crean escenarios en los que lo imposible se hace realizable*.

En conclusión se puede decir que el juego es una forma esencial de la vida infantil, debemos recordar que la naturaleza le ha dotado al niño de una incansable necesidad de movimiento, de estar activo, por lo tanto, el juego le permite al niño experiencias reales, agranda su curiosidad, lo motiva desarrolla su conocimiento.

Mientras juega el niño o niña, vive a su manera, explora el mundo físico y el ambiente social, perfecciona conceptos y enriquece su vocabulario, además de ejercitar su capacidad de atención y memoria, desarrolla su capacidad creativa y pensamiento.

El juego además le permite crecer emocionalmente, ya que las actividades creadoras que desarrolla le proporcionan satisfacción y alegría, alivio a tensiones, placer, al permitirle jugar al niño los maestros ayudamos a desarrollar su personalidad.

1.5 Clasificación general de los juegos infantiles

Juan Antonio Moreno y Pedro Rodríguez catedráticos de la Facultad de Educación de la Universidad de Murcia en la obra *El aprendizaje por el juego motriz en la etapa infantil* (MORENO & RODRÍGUEZ, 2010) nos informan que la tarea de clasificar los juegos infantiles es un tema de controversia, en razón de que entre los principales aspectos sobre los que se han clasificado los juegos infantiles generalmente describen la actividad de los juegos, los instrumentos empleados, el número de participantes, las habilidades que se emplean, etc. siendo necesario plantear consideraciones intrínsecas buscando la finalidad del juego. Los autores citados nos presentan las siguientes clasificaciones según autores de reconocido prestigio:

a) Clasificación del juego según Jean Piaget

J. Piaget (1959), propone una clasificación fundamentada en la estructura del juego, de acuerdo a la evolución genética de los procesos cognoscitivos, distinguiendo el juego del acto intelectual más por su finalidad que por su estructura, al señalar que el

acto intelectual siempre persigue una meta y que sin embargo el juego tiene su fin en sí mismo. Piaget clasifica los juegos en los siguientes:

- Juegos Sensoriomotores o de ejercicio (0- 2 años)

Según Piaget casi todos los comportamientos de los niños pueden convertirse en juego a partir del dominio de las capacidades motoras y de experimentar en el mundo del tacto, la vista, el sonido, etc.

- El juego Simbólico (2-7 años)

Esta etapa se caracteriza porque el niño y la niña adquieren la capacidad de codificar sus experiencias en símbolos y puede recordar imágenes de acontecimientos, en otras palabras, aparecen en la vida los seres imaginarios creando y reviviendo experiencias.

- El juego de Reglas (7 – 12 años)

Según Piaget, las reglas aparecen aproximadamente hacia los 4 ó 5 años, pero es de los 7 a los 11 años cuando se constituyen como fijas en el juego del participante. En estos juegos, se desarrollan relaciones sociales y la regla debe ser cumplida por el grupo.

b) Clasificación del juego de Guy Jacquin

Según Guy Jacquin (1958), el juego sufre una evolución a lo largo del periodo infantil. Dicha evolución viene caracterizada por la siguiente estructura de juegos agrupados por edades:

1. **Etapa de 3 a 5 años:** juegos de proeza en solitario.
2. **Etapa de 5 a 6 años:** juegos de imitación exacta.
3. **Etapa de 6 a 7 años:** juegos de imitación ficticia.
4. **Etapa de 7 a 8 años:** juegos de proeza en grupo y juegos colectivos descendentes.
5. **Etapa de 8 a 9 años:** juego colectivo ascendente.
6. **Etapa de 10 a 11 años:** juegos en grandes colectivos.

c) **Clasificación del juego según Jean Chateau**

Para Jean Chateau (1973), un elemento fundamental para clasificar los distintos tipos de juego en el periodo infantil es la *regla* y su aparición en el mundo del juego. Su clasificación queda agrupada en: *juegos no reglados* y *juegos reglados*.

❖ **Juegos no reglados (nacimiento – 2 ó 3 años)**

El autor incluye los siguientes tipos:

- **Juegos funcionales.** Estos juegos se dan inmediatamente después del nacimiento, se caracterizan por ser movimientos espontáneos que de una manera instintiva el niño y la niña repiten, contribuyendo al desarrollo de las funciones típicamente humanas: caminar, erguirse, lenguaje, etc.

- **Juegos hedonísticos.** Este tipo de juegos contribuyen al conocimiento del propio cuerpo. Se caracterizan por ser juegos donde existe una búsqueda de placer mediante actividades que estimulen los sentidos como chuparse los dedos, las manos, el producir ruido o el tocar cualquier objeto.

- **Juegos con los nuevos.** Con estos juegos los niños y niñas comienzan a conocer todo aquello que le rodea, desde el entorno más inmediato hasta sus compañeros y compañeras de juego, esta clase de juegos posibilita el desarrollo de la personalidad.

- **Juegos de destrucción (desorden y arrebatos).** Gracias a la continua búsqueda de la autoafirmación y búsqueda de sí mismo, el niño y la niña entran en una fase en la que desean afirmarse, utilizando para ello el placer de la destrucción.

❖ **Juegos reglados (4 – 6 años)**

Los juegos en esta fase, empiezan a estructurarse bajo una normativa operativa, la regla. A partir de aquí el juego adquiere un carácter totalmente distinto. Los juegos reglados se dividen en:

- **Juegos de imitación.** A los 6 ó 7 años la imitación ya no es de los adultos (padres, madre, adultos que le rodean) sino de seres imaginarios, el niño y la niña ya no juega solo, y busca la relación social con sus iguales, ocasionando una organización de grupo.

- **Juegos de construcción.** Adquiere su máxima intensidad entre los 2 y 4 años y hacen su aparición conjuntamente con los juegos de imitación. Se caracteriza porque el niño coloca sistemáticamente objetos y cosas.

- **Juegos de regla arbitraria.** Se localizan entre los 4 y 6 años de edad. El niño y la niña crean reglas que surgen de la propia naturaleza o características de objetos particulares usados en el juego.

d) Clasificación de los juegos de Bryant J. Cratty

Bryant. J. Cratty considera que los aprendizajes intelectuales de los niños se producen por medio de experiencias de movimientos (juegos) proponiendo la siguiente clasificación:

1. **Juegos de memorización.**
2. **Juegos de categorización.**
3. **Juegos de comunicación del lenguaje.**
4. **Juegos de evaluación.**
5. **Juegos de resolución de problemas.**

Este autor en su obra *Juegos didácticos activos 1974* aconseja que, previamente y durante la realización de estos juegos sea necesario el realizar ejercicios donde predominara la intervención de los grandes músculos, porque la realización de estos juegos podía ayudar a que se mejorasen otros ejercicios.

e) **Nueva propuesta de clasificación del juego**

Esta clasificación, compartida por otros autores la presenta (Gutiérrez Delgado, 1989), los juegos se agrupan en función de las características de la educación psicomotriz, en donde se busca un juego apropiado para cada una de estas características. La clasificación es la siguiente:

- **Juegos de motricidad gruesa:** coordinación dinámica global, equilibrio, respiración y relajación.
- **Juegos de motricidad fina:** coordinación óculo-manual, coordinación óculo-motriz.
- **Juegos donde intervienen otros aspectos motores:** fuerza muscular, velocidad, control del movimiento, reflejos, resistencia, precisión, confianza en el uso del cuerpo, etc.

1.6 El juego como estrategia educativa para la enseñanza- aprendizaje.

Parte del hecho que el juego es una herramienta fundamental para las actividades de enseñanza-aprendizaje en la escuela, pues constituyen una de las mejores e importantes fuentes de aprendizaje motivando a los niños y haciendo que aprendan sin ni siquiera darse cuenta.

Eduardo Crespillo Álvarez, catedrático de la Universidad de Málaga en la Revista de Creación Literaria y Humanidades (CRESPILLO, 2010) nos informa que Pedagogos y psicólogos reiteran una y otra vez que el juego infantil es una actividad mental y física esencial que favorece el desarrollo del niño de forma integral y armoniosa.

Mediante los juegos, los niños consiguen entrar en contacto con el mundo y tener una serie de experiencias de forma placentera y agradable. A través del juego el niño investiga, crea, conoce, se divierte, descubre, el juego en suma es la expresión de todas las inquietudes, ilusiones, fantasías, que un niño necesita desarrollar para convertirse en adulto. El niño se siente profundamente atraído y motivado con el juego, cuestión que debemos aprovechar como educadores para plantear nuestra enseñanza en el aula.

1.7 Recomendaciones y orientaciones generales para la organización y práctica de juegos.

1.7.1 Los protagonistas

El protagonista del juego es el niño, para él, el tiempo para jugar es tiempo para aprender. El niño necesita horas para sus creaciones y para que su fantasía le empuje a mil experimentos positivos. Jugando, el niño siente la imperiosa necesidad de tener compañía, porque el juego lleva consigo el espíritu de la sociabilidad.

En el juego, se debe de convertir a los niños en protagonistas de una acción creada a medida de su imaginación, el niño explora el mundo que le rodea, y aunque tengan compañeros de juegos reales, pueden albergar también uno o varios compañeros imaginarios.

Con experiencias logradas con el juego, el niño puede aprender las complejidades de causa y efecto., es decir el juego le permite desarrollar su pensamiento, encuentra nuevos caminos a problemas que se le presentan.

Maestros y niños tienen un punto de encuentro a través del juego, este espacio favorece la vivencia y la socialización, además el juego es el medio de expresión más apreciado de los niños, constituye sobre todo un aprendizaje para la vida adulta.

1.7.2 El monitor

El maestro, o guía es el encargado de orientar, darles ideas, animarlos con el propósito de que en sus periodos de juego los niños encuentren en él alguien a quien acudir en forma natural.

Eduardo Crespillo en el artículo antes citado aconseja que todo maestro en su papel de animador del juego debe adquirir una posición de hábil observador y conductor del juego, descubriendo las actitudes y capacidades de los alumnos. Esto implicará:

- Aceptar las expresiones y respuestas erróneas del niño, justificándolas, cuando se produzcan, como algo normal dentro del proceso de su maduración y desarrollo.

- Crear un clima adecuado, donde el niño pueda trabajar en libertad, pero con respeto a las normas.
- Crear una relación amistosa con el niño, hacerlo sentir que tiene a una persona adulta que se encarga de su educación.
- Escuchar y dialogar con los niños: es decir desarrollar una verdadera comunicación dialógica, donde la comprensión debe estar presente.
- Dejar que el niño descubra por sí mismo las soluciones, es decir que el niño sea el constructor de su conocimiento, con esto logrará aprendizajes significativos y su participación en el juego será más espontánea.
- No acelerar el desarrollo del juego: se trata de respetar la secuencia del mismo.
- Mejorar la autoestima de los niños, demostrándoles que son personas capaces de alcanzar el éxito con sus acciones.
- Debe dar acogida de preguntas, ideas y sugerencias, ofreciendo al niño oportunidades de ensayar, experimentar y poner en práctica sus iniciativas.

1.7.3 Los juegos

Los juegos de los niños se caracterizan de acuerdo al estadio evolutivo que atraviesan

De los 3 a los 6 años, las acciones del juego son un reflejo de las acciones que el niño observa en su vida cotidiana y real.

Es en este momento en el que los juegos de *casitas*, *papás* y *mamás*, de *médicos*, etc., sirven para que los niños/as puedan entender el mundo adulto y sus relaciones entre ellos, con los niños/as y con el medio.

- A partir de los 6 años, el juego como actividad física pasa a ser la práctica de algún deporte, en el que tendrá que cumplir unas normas y reglas. Aparecen en estas edades los aspectos morales (lo que es justo e injusto) dentro del juego, que tendrán un papel muy importante en esta etapa del desarrollo. Es aquí y ahora cuando se aprende a competir y a cooperar, a sentir el éxito y el fracaso.

Por lo general a esta edad el niño en la actualidad entra en el mundo de los juegos electrónicos, que pueden tener su lado positivo si se encamina al niño a (juegos de memoria, de atención, de percepción, de lenguaje, etc.) que incidirá positivamente en su desarrollo cognitivo-conceptual.

1.7.4 La formación de grupos

Eugenia Trigo Aza en la obra Juegos Motores y Creatividad (TRIGO, 2002) nos habla que los grupos dentro del juego infantil deben formarse libremente, y el rol del maestro debe ser de solucionador de algún problema o para requerir un mayor grado de cooperación.

En lo que se refiere al tamaño del grupo, el número de integrantes dependerá del propio juego. El trabajo en grupo fomenta el aprendizaje de la cooperación, la autora citada aconseja que los grupos reducidos de cuatro a ocho integrantes son los más adecuados; el número de integrantes del grupo puede ir incrementándose, si un maestro motiva a sus estudiantes para que toda la clase se una en un juego, consiguiendo de esa forma que trabajen cooperativamente en pos de conseguir un objetivo.

Para un maestro debe constituirse en un reto el conseguir que el juego consista en ganar todos y divertirse en común.

1.7.5 La programación

Es de fundamental importancia que el juego infantil como recurso didáctico responda a una planificación por parte de los maestros y sea incluido dentro de su diseño Curricular; el catedrático Eduardo Crespillo en el artículo que nos sirve de referencia, nos indica que la programación del juego dentro del aula debe tomar en cuenta los siguientes aspectos:

a) Diseño de espacios del juego

El maestro debe facilitar al niño las mejores condiciones posibles para el juego y debe organizar el ambiente del mismo. El espacio ambiental debe tener las características de seguro, estable y tranquilo. El aula se estructurará en espacios lúdicos que posibiliten el juego espontáneo y libre, el juego en pequeños grupos y el juego entre todos, siempre con unas determinadas reglas y propósitos educativos. Además, el niño también necesita jugar y aprender al aire libre, por lo que tendremos en cuenta las condiciones del patio escolar, los espacios verdes de la zona donde se encuentre ubicada la escuela, parques, etc.

b) Materiales para el juego

Los materiales lúdicos que van a utilizar los niños deben ser estudiados y seleccionados cuidadosamente. El juguete es una especie de pretexto que debemos tener en cuenta. Se debe seleccionar materiales lúdicos que favorezcan el pensamiento divergente y la creatividad de los estudiantes como pueden ser los puzzles, ábacos, marionetas, cuentos, canciones, etc.

c) Estructuración y organización de los tiempos de juego

Todo niño debe desarrollar tanto el juego libre como el juego organizado, debe jugar individualmente y en grupo. Diversas investigaciones señalan que el juego entre dos niños dura más tiempo y es más productivo que el individual o el de tres o más niños; sin embargo, debemos añadir que el juego espontáneo e individual se enriquece con las aportaciones y experiencias que aporta el juego colectivo. Por tanto, el maestro debe estructurar y organizar el tiempo para cada tipo de juego que utilice en su clase.

1.7.6 La evaluación del juego

Eugenia Trigo Aza , antes citada nos informa que , la evaluación que mida el grado de entendimiento del juego motriz cooperativo se realizará mediante la evaluación cualitativa , aconseja utilizar técnicas sociométricas , aplicando las mismas al principio y final de un periodo de trabajo para ver cuáles han sido los avances entre ambas cuando queramos comprobar la influencia de los juegos cooperativos en la socialización y comunicación entre alumnos.

También se deben aplicar técnicas de observación, se elaborarán diarios , informes , listas de control , escalas de valoración , y escalas de actitudes , si buscamos información sobre conductas (objetivos afectivos , actitudes etc.) .

También podemos valernos de la entrevista, donde cada grupo expondrá su opinión sobre los juegos de sus compañeros, si vamos a analizar los efectos de los juegos y su congruencia con los objetivos planteados.

CAPITULO

II

2. DE LOS JUEGOS POPULARES Y TRADICIONALES DEL AZUAY.

Partimos de que el hombre en su larga evolución y las sociedades han creado y desarrollado actividades para divertirse ya sea solo, en pareja o en grupos con la finalidad de compartir momentos de esparcimiento, dando origen a lo que se denomina juegos populares, siempre recordados y practicados en ocasiones especiales, estos juegos forman parte de sus costumbres y tradiciones y llevan el sello de cada región. En este capítulo se tratará de analizar los juegos populares y tradicionales de la región del Azuay, principalmente aquellos que practicaban los niños y que por múltiples circunstancias van cayendo en el olvido.

2.1 Conceptos Generales.

En el Ecuador y en la provincia del Azuay existen juegos populares tradicionales que se practicaron hace muchos años, unos propios del lugar y otros adaptados al grupo humano que los practicaba en esa época y que en el presente aún se los recuerda, pero se los practica muy de vez en cuando en ocasiones especiales ya sea por la nostalgia de tiempos pasados, o porque son muy divertidos, debiendo anotarse que van cayendo en el olvido en especial de los niños que los han sustituido por otros más a la moda.

Al respecto el Dr. Juan Martínez Borrero catedrático de la Universidad de Cuenca en la obra “La Cultura Popular en el Ecuador: Azuay” al referirse a los juegos populares afirma: *“Estos juegos pudieron haber sido creados en los propios lugares, o bien pudieron haber llegado de otros lugares y adaptados a las condiciones naturales donde se las practiquen”*

Los juegos populares tradicionales están estrechamente ligados a la vida de nuestro pueblo, son actividades sociales y recreativas que han sido transmitidas de padres a hijos generalmente por tradición oral.

2.1.1 Características de los juegos populares tradicionales

La Subsecretaría de Educación en el documento digital Pedagogía de la Interculturalidad, Derechos, memorias e identidad (2012), nos informa de las siguientes características de los juegos populares tradicionales:

- Los juegos populares ecuatorianos expresan la forma de sentir y de pensar y actuar de nuestro pueblo.
- En los juegos populares la gente juega con los demás, y no contra los demás, es decir son juegos asociativos y no de competencia.
- Se juega para vencer desafíos u obstáculos, y no para superar a los demás.
- Se busca la participación de todos sin distinguir raza, sexo, religión, status social, etc.
- Se da importancia a las metas colectivas, y no a las metas individuales.
- Se procura la colaboración y el aporte de todos.
- Se busca eliminar la agresión física contra los demás.
- Predomina el interés de desarrollar las actitudes de empatía, cooperación, amistad, solidaridad, etc.

Observando los juegos populares tradicionales podemos encontrar otras características que complementan a las primeras citadas:

- Son jugados por los niños por el mismo placer de jugar.
- Son los mismos niños quienes deciden cuándo, dónde y cómo se juegan.
- Responden a necesidades básicas de los niños.
- Tienen reglas de fácil comprensión, memorización y acatamiento.
- Las reglas son negociables.
- No requieren mucho material ni costo.
- Son simples de compartir.
- Practicables en cualquier momento y lugar.

2.1.2 Motivos para la práctica de los juegos populares

José Fernando Parra, en una entrevista al Dr. Juan Martínez historiador cuencano (MARTÍNEZ, 2010) nos informa que desde la óptica del catedrático, existen tres grandes motivos para la práctica de los juegos populares:

- El carácter lúdico de los juegos que preferentemente producen una sensación de alegría, de bienestar, de incorporación, de participación.
- La socialización en el marco de la diversión es una forma de hacer amigos, y de estar más cerca de las personas.
- Tienen elementos de carácter didáctico, por la razón que enseñan movimientos, lenguaje, repeticiones

2.2 El valor de los juegos tradicionales y populares para nuestra cultura nacional

Dentro de la cultura popular ecuatoriana se reúnen un sin número de aspectos folklóricos tradicionales como la danza, la gastronomía, la vestimenta, la lengua las fiestas populares, las celebraciones religiosas, y los juegos populares, todos ellos conforman el patrimonio cultural de nuestro país.

Así como la música expresa la alegría, el sentimiento, la tristeza del campesino, montubio, mestizo difundida por célebres cantantes como Julio Jaramillo, Hermanos Miño Naranjo, Carlota Jaramillo con sus sentidos pasillos, yaravíes, tonadas etc.

La danza popular expresa la alegría como la marimba esmeraldeña, la valentía ejemplo las famosas escaramuzas, el agradecimiento a la Pacha Mama en tiempo de cosecha, como las coloridas danzas de Cayambe, etc.

La gastronomía tan especial de cada región del país expresa la riqueza natural de nuestra patria, basta mencionar los platos típicos como los mariscos en la costa , en la sierra el cuy con papas, caldo de gallina , el yahuarlocro, en el oriente los ayampacos, el tamal de palmito, etc. todos ellos están apreciados por propios y extraños.

De igual manera los juegos populares tradicionales expresan la alegría, el compañerismo, la colaboración, la convivencia y las ganas de salir de la rutina de los ecuatorianos al momento de divertirse sanamente en sus momentos libres, esta es la razón fundamental por la no podemos permitir que caigan en el olvido en medio de una sociedad a la que la tecnología la deshumaniza cada día más.

De lo afirmado anteriormente podemos concluir que los seres humanos crean cultura, este conjunto de saberes y experiencias se transmiten de generación en generación por diferentes medios. Los niños aprenden de los adultos, aprenden de lo que oyen y de lo que leen; aprenden también de lo que ven y experimentan por sí mismos en la convivencia cotidiana, de esta manera se heredan las tradiciones.

El objetivo de la transmisión de costumbres y tradiciones, de un grupo social es asegurar que las generaciones jóvenes continúen con las mismas manteniendo conocimientos, valores e intereses que los distinguen como grupo y los hace diferentes a otros.

Conservar las tradiciones, es desde todo punto de vista mantener la identidad de un pueblo.

2.3 Clasificación general de los juegos populares y tradicionales del Azuay

Al compartir la provincia del Azuay la misma tradición de los juegos populares tradicionales que las demás provincias del país, a continuación tomando como referencia la clasificación general que nos presenta José Fernando Parra Buestán (PARRA, 2010) en su tesis “El rescate de los juegos populares ecuatorianos y su aplicación en la animación turística”, se clasificarán los juegos populares tradicionales del Azuay de manera general.

El autor antes citado, toma en consideración para clasificar los juegos populares los parámetros de actividad y pasividad.

a) Juegos populares Activos

Juegos populares activos son aquellos que demandan mucho movimiento, esfuerzo físico de sus jugadores:

Las características de estos juegos son:

- La mayoría de ellos se puede practicar al aire libre
- Muchos de estos son practicados especialmente en fiestas populares
- Algunos de ellos sirven para competiciones o torneos
- Necesitan de espacio físico moderado , o grande

Generalmente la mayoría de estos juegos se los realiza con algún material especial, aunque existen sus excepciones algunos de ellos son:

- Las bolas o canicas
- Saltar a la soga
- El baile de la silla
- La rayuela
- El elástico

- Macatetas
- Ollas encantadas
- Sin que te roce
- El baile del tomate
- El palo encebado
- El hula, hula

Entre los juegos que necesitan un espacio físico grande están:

- Volar cometas
- Carrera de coches de madera
- El cinturón escondido
- Carrera del huevo y la cuchara
- Carrera de tres pies
- Ecuavoley
- Carrera de ensacados
- El Aro o rueda
- El indoor

b) Juegos populares Pasivos

Los juegos populares pasivos a diferencia de los activos , necesitan de menor movilidad, no son tan dinámicos, precisan de muy poco esfuerzo físico , son juegos mucho más simples.

Algunas de las características de estos juegos son:

- Se los puede practicar en espacios cerrados
- Precisan de un espacio físico pequeño
- Se los puede practicar en cualquier ocasión
- Tienen un atractivo moderado en las fiestas populares.

Entre los juegos populares pasivos encontramos:

- El trompo
- La raya
- El yoyo
- Rondas infantiles
- El cuarenta

2.4 Principales juegos populares tradicionales del Azuay

Los principales juegos populares tradicionales del Azuay y sus variantes, serán descritos en su contenido y metodología de aplicación dentro de la Guía Didáctica, sin embargo podemos clasificarlos de la siguiente manera:

1. Juegos populares con objetos

Saltar a la cuerda

Carrera de sacos

Hula, hula

Yo-yo

Juego del pañuelo

Trompo

Canica o bolas

Cometa

El teléfono

Las ollas encantadas

Perinola

2. Juegos con partes del cuerpo:

La carretilla

Carrera de sapitos

Piedra, papel o tijera

3. Juegos de persecución

Escondite

El gato y ratón

Policía y ladrón

4. Juegos verbales

Retahíla

Adivinanzas

Telegrama

5. Juegos colectivos

Rondas

Pescadito chau, chau

2.5 El valor educativo de los juegos populares tradicionales

Desde todo punto de vista la edad más recomendada para enseñar la práctica de los juegos populares tradicionales es la niñez, constituyéndose en una oportunidad de disfrutar e involucrarse en el conocimiento, costumbres y tradiciones, el niño tiene derecho a vivir esas extraordinarias experiencias.

Al respecto la autora Catherine Garvey (GARVEY, 1980) nos habla de que “ *los maestros que incluyen el juego infantil con los niños, los conoce de mejor manera, y tiene a su favor la confianza de sus alumnos que aceptan gustosos después de jugar trabajar en el aula. Las rondas y el juego en general fortalece destrezas, habilidades, valores y actitudes, que son muy necesarios para el desarrollo integral de los niños y niñas.*”

Son diferentes las razones por las cuales vale la pena mantener vivos estos juegos, a través de los mismos se puede transmitir a los niños características, valores, formas de vida, tradiciones de diferentes zonas.

Las posibilidades que brindan los juegos tradicionales son múltiples. En el plano educativo, el juego por sí mismo es un fundamental elemento el proceso de enseñanza- aprendizaje de gran incidencia en el desarrollo de los niños.

Si consideramos el remoto origen de los juegos, al practicarlos dentro de la escuela posibilita a los niños una vía de acceso a la cultura local y regional, a través de ellos se podrá conocer aspectos importantes de la vida, costumbres, hábitos y otras características de los diferentes grupos étnicos.

El juego además es una especie de acercamiento generacional, pues del gozo y disfrute de los mismos une a grandes y chicos, por lo tanto es muy importante fomentar los juegos tradicionales , para romper con el círculo viciosos de la cultura moderna que aliena a los niños frente a un televisor o una máquina electrónica.

Algunos juegos tradicionales posibles de incluir dentro del ámbito pedagógico institucional pueden ser: la pelota, el trompo, las bolitas, la mancha, el rango, la gallina ciega, la rayuela, rondas, yo-yo, la soga, juegos de hilo, etc. Hay juegos que pueden permitir la estimulación y el desarrollo de la atención, la iniciativa, las destrezas y habilidades, los conceptos, toma de decisiones, respeto de reglas, creatividad.

Es importante que los maestros consideren los recursos a utilizar como medios para planear y desplegar actividades lúdicas deben despertar y mantener la motivación y el interés de los educandos en el logro de determinados objetivos, deben ser capaces de estimularlos para garantizar la participación activa de todos los alumnos.

El juego permite además la adquisición de conocimientos y el paso de lo concreto a lo abstracto, permite la formación del carácter y de los hábitos del niño, afirma su personalidad, desarrolla la imaginación y enriquece los vínculos y manifestaciones sociales.

CAPÍTULO

III

3. PRINCIPALES CAUSAS DE LA PÉRDIDA DE LAS TRADICIONES LÚDICAS EN EL AZUAY

3.1 Caracterización de la provincia del Azuay

La provincia del Azuay se encuentra localizada al sur del Ecuador, en la Región Interandina, sus límites son : al norte limita con la provincia de Cañar, al sur con las provincias de El Oro y Loja, al este con las provincias de Morona Santiago y Zamora Chinchipe, y al oeste con las provincia de Guayas.

La provincia está conformada por 15 cantones: Cuenca su capital, Gualaceo, Chordeleg, Paute, El Pan, Girón, Guachapala, Nabón, Oña, Pucará, San Fernando, Santa Isabel, Sevilla de Oro, Sígsig, Girón.

También la conforman 27 parroquias urbanas y 60 parroquias rurales.

La provincia del Azuay se caracteriza por la belleza de su paisaje, sus artesanías, joyas, sus tradiciones, su cultura, espacios de recreación y aventura.

En la provincia se destaca su capital Cuenca, ciudad admirada en el mundo entero, ostentando varios galardones:

- Declarada PATRIMONIO CULTURAL DE LA HUMANIDAD por la UNESCO en 1999.
- OPCIÓN N° 1 PARA LA VISITA Y ESTADÍA EN LATINOAMÉRICA STERN MAGAZINE 2008
- LUGAR N° 49 DESTINOS HISTÓRICOS NATIONAL GEOGRAPHIC 2008.

- MEJOR LUGAR EN EL MUNDO PARA RETIRADOS: INTERNATIONAL LIVING 2009-2010-2011.
- DE LAS 10 CIUDADES A CONOCER EN EL MUNDO: LONELY PLANET 2010.
- N° 21 EN DESTINOS SELECCIONADOS POR LOS VIAJEROS EN LATINOAMÉRICA: TRIP ADVISOR 2012.
- MEJOR LUGAR EN EL EXTRANJERO PARA RETIRADOS NORTEAMERICANOS: CNN MONEY 2012. (Fundación Municipal de Turismo, 2012)

Pero Cuenca La Atenas del Ecuador, además de la belleza de su paisaje, su arquitectura única en el mundo, sus majestuosas iglesias y museos, sus ríos cristalinos, sus artesanías, su gastronomía; tiene un valor único y verdadero su gente, sus tradiciones y cultura, patrimonio intangible que la caracteriza y la define, prueba de ello son: la fiesta del Corpus Christi, su Chola Cuencana, El pase del Niño Viajero, y sobre todo la tradición de sus juegos populares y tradicionales.

3.2 Invasión de nuevas tecnologías

Para analizar la invasión de las nuevas tecnologías dentro de la temática de la presente investigación, debemos considerar que desde el siglo XVII con la revolución industrial, todas las sociedades han sufrido grandes cambios, las industrias se han modernizado gracias al avance imparable de la tecnología, situación que prevalece hasta nuestros días.

En la actualidad los avances tecnológicos revolucionaron los medios de comunicación, la televisión, ha dejado de ser una novedad frente al enlace satelital, internet, video conferencias, redes sociales, etc.

Los avances en la comunicación trajeron consigo la modernización de los aparatos diseñados con este fin, ejemplos claros son los celulares, el GPS, las tablets, que rompen distancias y fronteras, transformando las relaciones sociales de los pueblos su cultura y tradiciones.

En la provincia del Azuay, recordemos que años atrás eran pocos los hogares de las ciudades que tenían radio y televisión, niños y jóvenes eran muy aficionados a las revistas de comics Memín, Supermán, Kalimán, Arandú, existían sitios de alquiler de tales revistas, existían las famosas fotonovelas de Corín Tellado, y las amas de casa se deleitaban escuchando las románticas radionovelas.

En este entorno es en donde se dio el auge de los juegos populares y tradicionales para diversión de grandes y chicos en sus momentos libres.

En la actualidad tanto en el campo como en la ciudad los hogares cuentan con radio, equipos de sonido, televisores y computadores e internet, este fenómeno se hace más palpable en nuestra provincia con un alto índice migratorio pues la mayoría de personas que emigraron del país mejoraron las condiciones económicas de sus hogares, y les dotaron de los adelantos tecnológicos y de comunicación acordes a los países donde se encontraban.

3.3 Desconocimiento de las tradiciones lúdicas en el Azuay

Parto del hecho que vivimos en una sociedad globalizada, transformando al mundo en la llamada “aldea global” la globalización ha roto fronteras no se consideran diferencias étnicas, credos religiosos, ideologías políticas, por lo tanto tradiciones y cultura de los pueblos, no son tomadas en cuenta.

En nuestro país y provincia podemos ver con mucha pena que, la mayoría de niños y jóvenes han desterrado de sus gustos la música tradicional, desconocen lo que es un pasillo, centrando sus aficiones en la música metálica, rock pesado, Reggae, reggeton, perreo, presente comúnmente en las fiestas, dejando a un lado baladas, cumbias, merengue, sanjuanitos, que en épocas pasadas se las cantaba y bailaba con enorme placer.

Por otro lado modas y costumbres se apoderan con facilidad de los jóvenes creando culturas urbanas como los conocidos EMOS

El desconocimiento de las expresiones culturales propias de nuestro país, es vidente en la actualidad, ocupando un lugar especial los juegos populares tradicionales, que en épocas pasadas se los practicaba en un ambiente de vecindad han perdido su vigencia por el advenimiento de juegos electrónicos modernos, por simple observación se puede constatar que los juguetes más apreciados por los niños son los electrónicos, cada año se ponen a la venta ediciones más sofisticadas de play Station, juegos que desde mi punto de vista llevan mucha violencia a la que los niños se están acostumbrando, inclusive este fenómeno está tan extendido que se han producido películas sobre ellos.

Desde este punto de vista los maestros tienen la obligación de rescatar aquella tradición de los juegos de antaño que llevaban un mensaje de simple alegría y diversión y desarrollaba el verdadero sentido de ser del niño.

3.4 Aparición de nuevos juegos y nuevas formas de recreación

La vida moderna actual influenciada con los adelantos tecnológicos trajo como consecuencia la aparición de nuevos juegos y nuevas formas de recreación, cambió los hábitos de diversión en especial de niños y jóvenes que encontraron sobre todo

en las posibilidades que le brinda el internet nuevas formas de diversión, en juegos electrónicos y comunicación a través de redes sociales, y relegaron a un segundo plano los juegos tradicionales y hasta los olvidaron.

Los juegos electrónicos se han apoderado de los niños: el Play Station en sus versiones 1, 2, 3, y en la actualidad el Nintendo Wi, el Xbox 360, para citar algunos, existiendo en la ciudad centros comerciales y locales donde se los alquila, sin olvidar que los celulares cuyo uso se ha masificado en la población brinda esta oportunidad en forma personal sobre todo a los niños.

Con estas formas sofisticadas de juegos los niños han satisfecho sus necesidades de recreación, relegando a un segundo plano la actividad lúdica y física, el compartir con los amigos y la familia y sobre todo el practicar los juegos tradicionales.

Se han creado en las ciudades nuevos centros de diversión altamente tecnificados por ejemplo el famoso Play Land Park, que en la ciudad de Cuenca se presenta con motivo de las fiestas novembrinas, centros comerciales como es el conocido Mall del Rio, en los balnearios existen piscinas con olas artificiales, se practican deportes extremos como nuevas formas de diversión, por ejemplo el Canoping, alas Delta, aprovechando la orografía de la región, hasta el indoor futbol, ahora se lo realiza en canchas sintéticas.

3.5 Estilos de vida modernos

También las personas adultas han adoptado estilos modernos de vida, luego de una semana de trabajo, tratan de alejarse del ruido de la ciudad, buscan descanso y relajación, existiendo múltiples alternativas que van desde concurrir a balnearios cercanos en nuestra ciudad por ejemplo es muy gratificante y relajador asistir a las termas en Baños, lugar dotado de piscinas donde se puede practicar el deporte de la

natación, para los jóvenes existen asociaciones que promueven el andinismo, ciclismo, caminatas.

Otra actividad que tiene el sello de estilo de vida moderno es el cuidado de la salud a través de la llamada bailoterapia, que en la actualidad es promovida por organismos gubernamentales.

3.6 Otras causas

Otras causas para la pérdida de la práctica de los juegos tradicionales se encuentran desde mi punto de vista, en la disgregación de núcleo familiar, por diferentes razones ya no existe la familia tradicional que se reunía el fin de semana para compartir y divertirse, en nuestra provincia sobre todo el fenómeno masificado de la migración desestructuró la familia, rompiendo costumbres y tradiciones, desde este punto de vista, la trasmisión oral ya no es posible, siendo afectada directamente la práctica de los juegos populares y tradicionales en nuestra provincia.

Otro aspecto muy importante es que los juegos populares y tradicionales no han sido incluidos dentro del currículo de Educación Básica, el Ministerio de Educación hace esfuerzos por dotar de tecnología (computación) a los centros escolares, los niños se interesan a la par de adquirir conocimientos en el área, practicar juegos electrónicos que traen los programas informáticos. A esta realidad se une el hecho de que los niños prefieren los juegos competitivos, que ponen en evidencia sus destrezas.

Finalmente considero que en nuestra provincia existe una pérdida de identidad cultural, niños y jóvenes adoptan nuevas formas culturales y modismos de otros países, despreciando lo que es nuestro, esta situación lo podemos comprobar por su apego por ropa, música, celebración de festividades que no son nuestras (halloween) por ejemplo, en desmedro de la cultura de nuestro país y sobre todo de los juegos populares y tradicionales.

CAPITULO

IV

4. APLICACIÓN PRÁCTICA DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

4.1 Diagnóstico

La Propuesta de intervención previa a su aplicación en la escuela Julio Abad Chica precisó de un diagnóstico, basado en la aplicación de una encuesta a los docentes de la institución (Anexo N° 1), y el comentario del Director y la maestra de Cultura Física. A continuación se presenta el análisis de la misma:

ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES

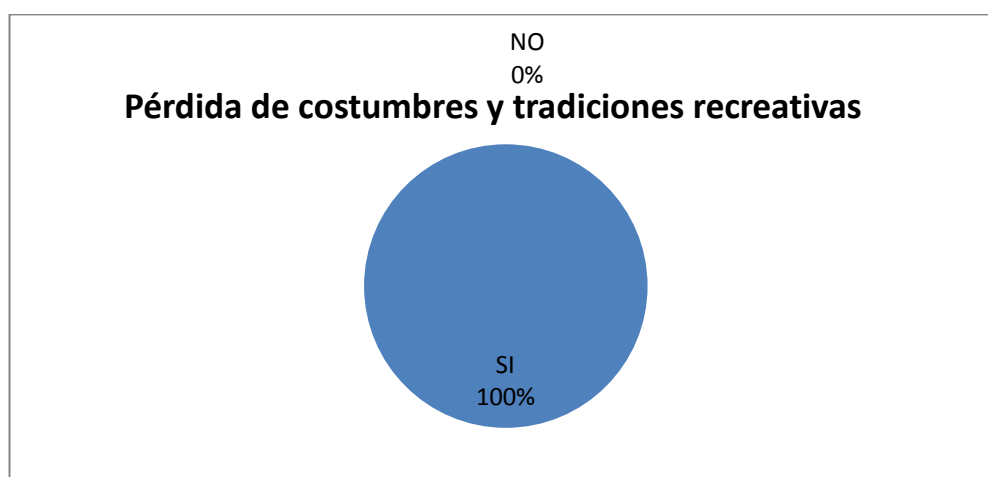
1. ¿Cree Ud. que las tradiciones y costumbres recreativas en nuestro país se están perdiendo con el paso del tiempo?

Tabla N° 1

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	34	100%
NO	-	-
TOTAL	34	100 %

Fuente: Encuesta a docentes de la escuela Julio Abad Chica
Elaborado por: Diana Lorena Riera Contreras

Gráfico N° 1



Fuente: Encuesta a docentes de la escuela Julio Abad Chica
Elaborado por: Diana Lorena Riera Contreras

ANÁLISIS: De acuerdo a los datos la totalidad de los docentes está consciente de la pérdida de las costumbres y tradiciones lúdicas en nuestro país.

2. ¿Cree Ud. que una de las causas del sedentarismo infantil se debe a la presencia invasiva de herramientas tecnológicas?

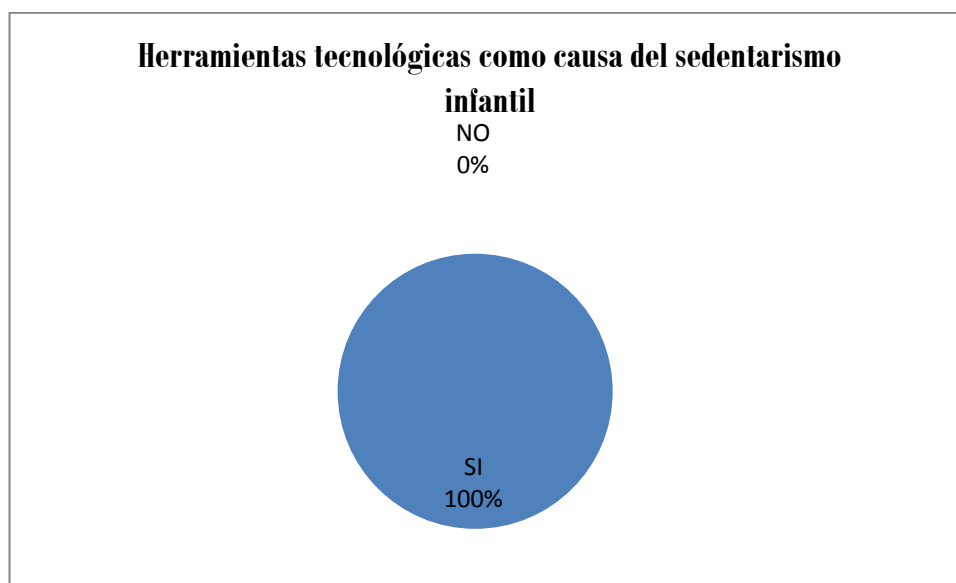
Tabla N° 2

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	34	100%
NO	-	-
TOTAL	34	100 %

Fuente: Encuesta a docentes de la escuela Julio Abad Chica

Elaborado por: Diana Lorena Riera Contreras

Gráfico N° 2



Fuente: Encuesta a docentes de la escuela Julio Abad Chica

Elaborado por: Diana Lorena Riera Contreras

ANÁLISIS: Es evidente que todos los docentes encuestados consideran la influencia de las herramientas tecnológicas desarrolladas, presentes en juegos y juguetes electrónicos que inhiben la actividad del niño y su relación con el sedentarismo infantil.

3. Priorice Ud. entre los aspectos que se presentan a continuación las causas para que los niños no practiquen juegos populares tradicionales del país:

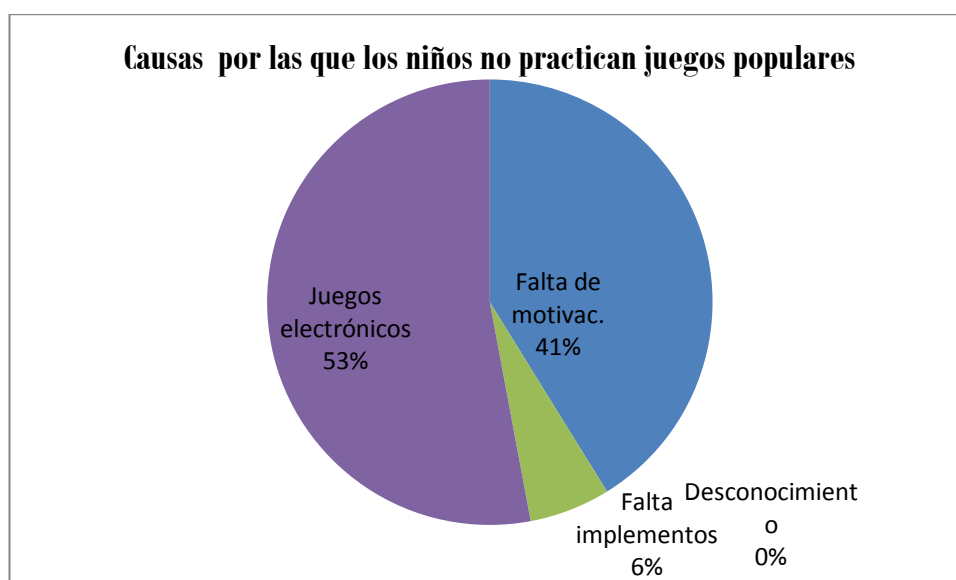
Tabla N° 3

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Falta de motivación	14	41 %
Desconocimiento	-	-
Falta de implementación	2	6 %
Presencia de juegos electrónicos	18	53 %
TOTAL	34	100 %

Fuente: Encuesta a docentes de la escuela Julio Abad Chica

Elaborado por: Diana Lorena Riera Contreras

Gráfico N° 3



Fuente: Encuesta a docentes de la escuela Julio Abad Chica

Elaborado por: Diana Lorena Riera Contreras

ANÁLISIS: Concordando con la pregunta anterior, el 53% de docentes considera que la causa principal para que los niños no practiquen juegos populares y tradicionales es la presencia de juegos electrónicos; es alentador para la presente propuesta que un elevado porcentaje de maestros considera que la principal causa es la falta de motivación a los niños (41%); en menor porcentaje, el 6% docentes considera a la falta de implementos como causal de este problema.

4. ¿La práctica de juegos populares tradicionales tiene un espacio dentro de la labor educativa que Ud. desarrolla?

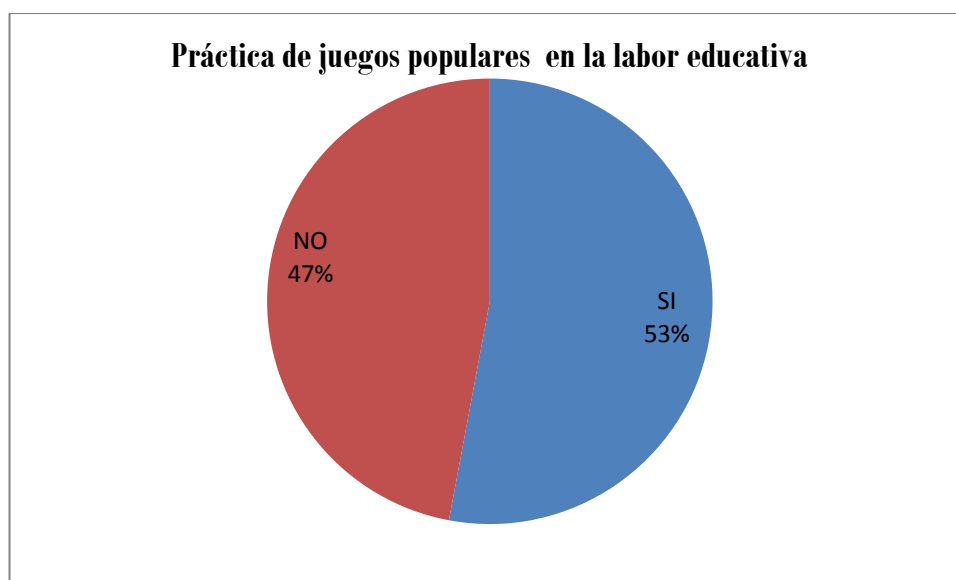
Tabla N° 4

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	18	53 %
NO	16	47 %
TOTAL	34	100 %

Fuente: Encuesta a docentes de la escuela Julio Abad Chica

Elaborado por: Diana Lorena Riera Contreras

Gráfico N° 4



Fuente: Encuesta a docentes de la escuela Julio Abad Chica

Elaborado por: Diana Lorena Riera Contreras

ANÁLISIS: Las respuestas indican que apenas el 53% de docentes considera el valor de los juegos tradicionales dentro de su labor educativa, interpretándose que esta realidad nos hace ver la urgencia de rescatar los mismos como un importante instrumento educativo.

4. ¿La institución educativa en la Ud. labora cuenta con la implementación necesaria para la práctica de juegos tradicionales populares?

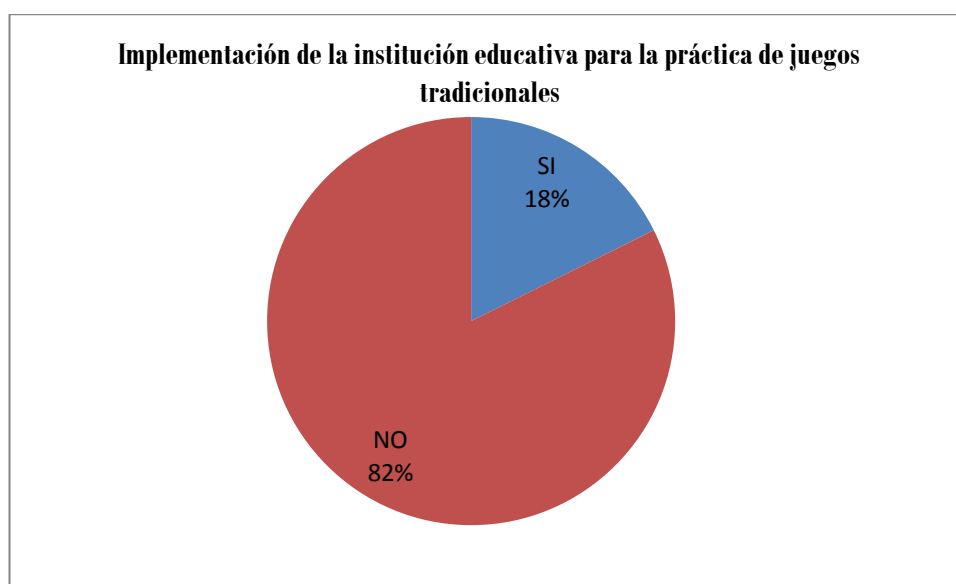
Tabla N° 5

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	6	18 %
NO	28	82 %
TOTAL	34	100 %

Fuente: Encuesta a docentes de la escuela Julio Abad Chica

Elaborado por: Diana Lorena Riera Contreras

Gráfico N° 5



Fuente: Encuesta a docentes de la escuela Julio Abad Chica

Elaborado por: Diana Lorena Riera Contreras

ANÁLISIS: De acuerdo a los datos, la mayoría de los docentes constata una realidad presente en la gran mayoría de establecimientos educativos, la carencia de implementación para la práctica de juegos tradicionales, quizá el porcentaje menor de docentes que considera que la institución los posee, esté tomando en cuenta la existencia de un pequeño parque recreativo adyacente a la institución.

6. ¿Considera Ud. que el Currículo Nacional incluye como herramienta importante del proceso de enseñanza los juegos populares tradicionales?

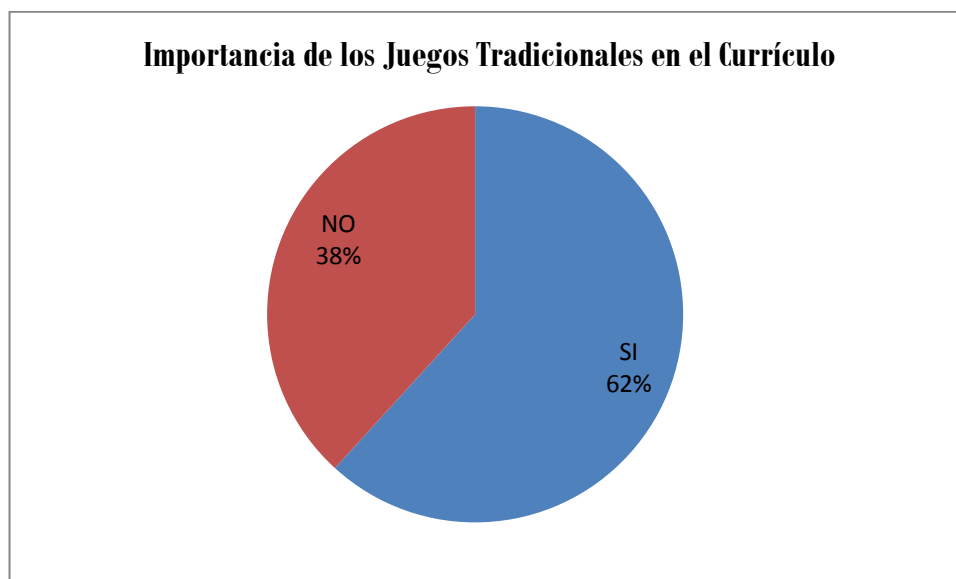
Tabla N° 6

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	21	62 %
NO	13	38 %
TOTAL	34	100 %

Fuente: Encuesta a docentes de la escuela Julio Abad Chica

Elaborado por: Diana Lorena Riera Contreras

Gráfico N° 6



Fuente: Encuesta a docentes de la escuela Julio Abad Chica

Elaborado por: Diana Lorena Riera Contreras

ANÁLISIS: Se puede interpretar las respuestas, que solo los docentes de prebásica y primeros años de educación básica, encuentran en el Currículo Nacional incluido como herramienta educativa los juegos tradicionales en forma específica, ya que un porcentaje menor de maestros de niveles superiores no los encuentran especificados. Situación que nos hace ver la necesidad de unificar criterios acerca de este valioso recurso educativo.

7. En los días festivos de la institución ¿qué clase de actividades lúdicas se implementan con los niños?

Tabla N° 7

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Juegos tradicionales	6	18 %
Juegos competitivos	28	82 %
TOTAL	34	100 %

Fuente: Encuesta a docentes de la escuela Julio Abad Chica
Elaborado por: Diana Lorena Riera Contreras

Gráfico N° 7



Fuente: Encuesta a docentes de la escuela Julio Abad Chica
Elaborado por: Diana Lorena Riera Contreras

ANÁLISIS: Se puede evidenciar que en criterio de los docentes la institución en los días festivos centra la actividad lúdica de los niños en juegos competitivos, relegando a un segundo plano el desarrollo de los juegos tradicionales.

4.1.2 INTERPRETACIÓN

Se puede deducir de las respuestas de los maestros encuestados que, unánimemente consideran que las tradiciones y costumbres recreativas a nivel general en nuestro país se encuentran olvidadas.

De igual manera consideran que, el sedentarismo infantil es una de las consecuencias del desarrollo de la tecnología en materia de juegos y juguetes electrónicos. Su experiencia como maestros se hace presente en esta apreciación, pues los juegos electrónicos mantienen “pegados” a niños y adolescentes frente a un televisor o aparato de juegos electrónicos durante horas, inhibiéndoles de toda actividad física.

Con referencia a las causas por las que los niños no practiquen juegos populares tradicionales los docentes priorizan la influencia de juegos electrónicos; en segundo lugar colocan la falta de motivación, pues la totalidad considera que los niños conocen de la existencia de los juegos tradicionales, practicándolos esporádicamente en fiestas familiares y barriales en días especiales; en bajo porcentaje los docentes ven en la falta de implementos una causal para el olvido de estos juegos.

En relación a la inclusión de los juegos populares tradicionales en la labor educativa de los maestros las respuestas evidencian que solamente un porcentaje apenas superior a la mitad de docentes 53% considera el valor de los juegos tradicionales dentro de su labor, un porcentaje que considero alto (47%) no los toma en cuenta, dejando a un lado una valiosa herramienta educativa dentro de la formación de los niños.

Al igual que la gran mayoría de establecimientos educativos de educación básica la escuela Julio Abad Chica carece de implementación para la práctica de juegos tradicionales, debiendo felicitarse la labor de maestras que hacen uso de los implementos de un pequeño parque adyacente al local escolar para la diversión de los niños con juegos tradicionales como el sube y baja, columpios, resbaladera.

En relación a la presencia de la temática de los juegos tradicionales y populares en el currículo existe un criterio dividido, los maestros de los primeros años de educación básica los encuentran especificados, en tanto que los maestros de niveles superiores tienen un criterio contrario, debiéndose unificar estos criterios, quizá dentro de la planificación considerando a los juegos tradicionales como un eje transversal.

Se puede evidenciar finalmente a través del criterio de las docentes vertido en la encuesta que la institución en días festivos prioriza la actividad lúdica de los niños en juegos competitivos, relegando a un segundo plano el desarrollo de los juegos tradicionales.

Ampliando este análisis de la encuesta aplicada a los docentes de la Escuela Julio Abad Chica, manifiesta el director que, los juegos tradicionales y populares no son practicadas con frecuencia debido a causas como: falta de conocimiento de juegos populares y tradicionales, utilización por parte de los niños y niñas de equipos informáticos como medios de recreación; a esto se suma la opinión emitida por parte de la maestra de Cultura Física, tecnóloga Martha Guzmán, quien manifiesta que los niños y niñas de la institución, presentan un nivel de motivación bastante bajo y una apatía notable hacia los juegos populares y tradicionales, dedicándole mayor interés a los juegos electrónicos online y en el mejor de los casos a los juegos competitivos y deportivos, a esto se suma el poco espacio destinado en el currículo de Cultura Física para los juegos populares y tradicionales de nuestro país.

A los niños de Séptimo y Octavo año de Educación Básica se les planteó una pequeña encuesta cuyos resultados evidencian lo siguiente:

Con referencia al conocimiento de juegos tradicionales que padres o familiares los hayan enseñado, encontramos que en su totalidad los niños tienen conocimiento de los mismos, los más citados son: carrera de tres pies, yoyo, el aro, palo encebado el baile del tomate, el baile de la silla, ollas encantadas, balero, chaspa, rondas etc.

En la pregunta Qué juegos tradicionales practican a la hora del recreo, la respuesta fue unánime: no practican juegos populares tradicionales en razón de que es imposible realizar actividades en el espacio con que cuenta la institución, ya que temen ser lastimados por los balones, puesto que, al momento del recreo la mayoría de la alumnos practica el fútbol o el básquet, y de igual forma se ocupa el espacio posterior, no quedando espacio para nada.

La tercera pregunta ¿Qué juegos tradicionales populares les gustaría practicar? Sirvió de base para desarrollar los juegos de mayor interés de los niños.

4.2 Planificación

a) Previa a la planificación de actividades mediante oficio dirigido al Director de la escuela, Lcdo. Luis Tamayo Calle, período 2012-2013 se presentó el proyecto de “Rescate de juegos tradicionales” con los niños de la institución, una vez analizado el mismo, se concedió el permiso respectivo, dentro del horario de Cultura Física. (Anexo N° 3).

Cabe anotar que inicialmente el proyecto estaba planteado para desarrollarlo con todos los paralelos de la escuela, pero, en el mes de octubre se produjeron cambios en la institución, la escuela pasó a formar parte de la Unidad Educativa Julio Abad Chica, con la inclusión de la escuela Benigno Astudillo, la nueva directora de la Unidad Educativa Sra. Profesora Dolores Freire Argudo, respetó la decisión de la anterior autoridad con respecto al proyecto.

Otro aspecto que se debió considerar dentro de la planificación fue el horario de labores de la nueva Unidad Educativa, pues las autoridades tomando en consideración el elevado número de estudiantes (859 alumnos) , y en razón de la infraestructura existente establecieron que los niños y niñas de Inicial hasta el sexto año de Educación Básica , laborarían en jornada matutina, en tanto que el séptimo y octavo año , lo harían en jornada vespertina.

Por las razones expuestas anteriormente se decidió trabajar con los estudiantes de jornada vespertina: 2 paralelos de séptimo año; y dos paralelos de octavo año de Educación Básica, dentro del horario de Cultura Física, los días martes y jueves.

b) Se procedió a continuación a realizar una constatación física de la infraestructura destinada a la recreación de los niños; la escuela cuenta con una cancha de básquet e indoor fútbol, y un espacio pequeño en la parte posterior de la misma.

c) La planificación de actividades se expone a continuación:

Número de estudiantes con los que se trabajó

Estudiantes del paralelo Séptimo “A”, 16 mujeres 21 varones; total 37 estudiantes

Estudiantes del paralelo séptimo “B”, 16 mujeres 24 varones; total 40 estudiantes

Estudiantes del paralelo octavo “A”, 17 mujeres 16 varones; total 33 estudiantes

Estudiantes del paralelo octavo “B”, 17 mujeres 15 varones; total 32 estudiantes

Total de estudiantes con los que se trabajó en el proyecto, 66 mujeres y 76 varones, total 142 Estudiantes.

Inicio del proyecto. Se dio inicio el jueves 12 de Septiembre del 2013, trabajando los días jueves y martes con un periodo de duración de 40 minutos.

Los días jueves se trabajó con los Séptimos, total de sesiones 14

Séptimo, “A” en horario de 15:10 a 15:50 pm.

Séptimo, “B” en horario de 17:10 a 17:50 pm.

Y los días martes se trabajó con los octavos, total de sesiones 13

Octavo “A” en horario de 15:10 a 15:50 pm.

Octavo “B” en horario de 17:10 a 17:50 pm.

Calendario de actividades desarrolladas con el Octavo año paralelos “A” y “B” día martes.

Tabla N° 8

17/09/2013	El lirón –lirón / el trompo
24/09/2013	Las ollas encantadas / las bolas o canica
01/10 /2013	Caballito pica – pica / hula _ hula
08/10/2013	El elástico / tres en raya
15/10/2013	Ecua-vóley
22/10/2013	La carrera de tres pies / el zumbambico
29/10/2013	Rin – rin—ron – ron / párame la mano
05/11/2013	La rayuela / el trencito
12/11/2013	Las cebollas / los ensacados
19/11/2013	El aro o la rueda / el gato y el ratón
26/11/2013	Pescadito chau- chau / el salto de la sogá
03/12/2013	Indoor fútbol
10/12/2013	Las macatetas / la chaspa

Elaborado por: Diana Lorena Riera Contreras

Calendario de actividades desarrolladas con el Séptimo año paralelos “A” y “B” día jueves.

Tabla N° 9

12/09/2013	El pan quemado / el trompo
19/09/2013	Las ollas encantadas / las bolas o canica
26/09 /2013	Caballito pica – pica / hula _ hula
03/10/2013	El elástico
10/10/2013	El avioncito y el barquito de papel
17/10/2013	La carrera de tres pies / el zumbambico
24/10/2013	Rin – rin—ron – ron / párame la mano
31/10/2013	La rayuela / el trencito
07/11/2013	Las cebollas / los ensacados
14/11/2013	El aro o la rueda / el gato y el ratón
21/11/2013	Pescadito chau- chau / el salto de la sogá
28/11/2013	Indoor fútbol
05/12/2013	Las macatetas / la raya
12/12/2013	Tres en raya/ la chaspa

Elaborado por: Diana Lorena Riera Contreras

Culminación del proyecto

Se dio culminación al proyecto el día martes 17 de diciembre del 2013, con el desarrollo de un **torneo de los juegos populares y tradicionales del Azuay**. Con la participación de los séptimos y octavos.

“TORNEO DE RESCATE Y FORTALECIMIENTO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES DEL AZUAY”.

PROGRAMA

1.- ENTRADA DE LOS EQUIPOS PARTICIPANTES

2.- PALABRAS DE BIENVENIDA Y AGRADECIMIENTO A CARGO DE LA SRTA. LORENA RIERA ORGANIZADORA DEL EVENTO.

3.- HIMNO NACIONAL DEL ECUADOR

4.-INAGURACION DEL TORNEO A CARGO DE LA VICE DIRECTORA DEL PLANTEL, Dra. ELVIA TRELLES.

5.- INICIO DEL TORNEO

6.-PRESENTACION DEL JURADO...

7.- Juegos a desarrollarse:

- Carrera de ensacados
- Salto individual de la soga
- Carrera de la cuchara con el limón
- Carrera de jinetes
- Carrera de la carretilla
- Carrera de sapitos

8.-REFRIGERIO

- Halar la soga
- El baile de la silla
- El baile del tomate
- Habilidad con el trompo
- Habilidad con el Yo-Yo
- Salto de la soga
- Gincana

9.-PREMIACION

4.3 Aplicación práctica de la Propuesta

Contando con la participación espontánea y entusiasta de todos los estudiantes de los paralelos seleccionados se desarrolló la propuesta de rescate y fortalecimiento de juegos tradicionales y populares. A continuación se evidencian las actividades desarrolladas en cumplimiento de los objetivos propuestos:

Ilustración 1 Juego el Pan Quemado



Fuente: Niños de la Escucela Julio Abad Chica

Elaborado por: Diana Riera (2014)

Quémalo, quémalo por ladrón hasta que se haga chicharrón

Ilustración 2 Juego El Pescadito Chau - Chau



Fuente: Niños de la Escucela Julio Abad Chica

Elaborado por: Diana Riera (2014)

Rápido pescadita que te pueden gana

Ilustración 3 Juego la Cebolla



Fuente: Niños de la Escucela Julio Abad Chica

Elaborado por: Diana Riera (2014)

En la cebolla con los niños nadie puede

Ilustración 4 Juego el Trompo



Fuente: Niños de la Escucela Julio Abad Chica

Elaborado por: Diana Riera (2014)

Mi trompo es efectivo

Ilustración 5 Juego de la Macateta



Fuente: Niños de la Escucela Julio Abad Chica

Elaborado por: Diana Riera (2014)

Yo también sé jugar macatetas

Ilustración 6 Juego venta de zapatitos



Fuente: Niños de la Escucela Julio Abad Chica

Elaborado por: Diana Riera (2014)

Los zapatitos de color rojo se venden más

Ilustración 7 Juego del Taca-Taca



Fuente: Niños de la Escucela Julio Abad Chica

Elaborado por: Diana Riera (2014)

Nadie me para con el Taca-taca

Ilustración 8 Juego la Cometa



Fuente: Niños de la Escucela Julio Abad Chica

Elaborado por: Diana Riera (2014)

Mi cometa vuela más alto

Ilustración 9 Juego Tres en Raya



Fuente: Niños de la Escucela Julio Abad Chica

Elaborado por: Diana Riera (2014)

Mi estrategia es efectiva en el tres en raya

Ilustración 10 Juego la Rayuela



Fuente: Niños de la Escucela Julio Abad Chica

Elaborado por: Diana Riera (2014)

Cuidando el equilibrio al saltar el avioncito

Ilustración 11 Juego del Yo-Yo



Fuente: Niños de la Escucela Julio Abad Chica

Elaborado por: Diana Riera (2014)

Con el Yo-yo me paso

Ilustración 12 Juego de la "Raya"



Fuente: Niños de la Escucela Julio Abad Chica

Elaborado por: Diana Riera (2014)

La raya es mi especialidad

Ilustración 13 Juego de las "Canicas"



Fuente: Niños de la Escucela Julio Abad Chica

Elaborado por: Diana Riera (2014)

Demostrando quién saca más canicas

Ilustración 14 Juego de la "Chaspa"



Fuente: Niños de la Escucela Julio Abad Chica

Elaborado por: Diana Riera (2014)

¿Y quién gana a la chaspa con pica en la pared?

Ilustración 15 Juego del Balero



Fuente: Niños de la Escucela Julio Abad Chica

Elaborado por: Diana Riera (2014)

Juego del Balero

Ilustración 16 Juego del Zumbambico



Fuente: Niños de la Escucela Julio Abad Chica

Elaborado por: Diana Riera (2014)

Niños y niñas demostrando sus destrezas con el zumbambico

Ilustración 17 Juego San Bendito



Fuente: Niños de la Escucela Julio Abad Chica

Elaborado por: Diana Riera (2014)

Cuidado San Bendito nos lleva el diablo

Ilustración 18 Juego de los Colores



Fuente: Niños de la Escucela Julio Abad Chica

Elaborado por: Diana Riera (2014)

¿Adivina qué color soy?

Ilustración 19 Juego del Avioncito



Fuente: Niños de la Escucela Julio Abad Chica

Elaborado por: Diana Riera (2014)

Ingenieros constructores de barcos y aviones

Ilustración 20 Juego Carrera de Ensacados



Fuente: Niños de la Escucela Julio Abad Chica

Elaborado por: Diana Riera (2014)

Mi saco tiene un motor escondido: tres saltos y gana

Ilustración 21 Juego El Caballito Pica- Pica



Fuente: Niños de la Escucela Julio Abad Chica

Elaborado por: Diana Riera (2014)

Fuerza compañeros que el caballito se cae

Ilustración 22 Juego El Yeimi



Fuente: Niños de la Escucela Julio Abad Chica

Elaborado por: Diana Riera (2014)

Pasó cerquita, la próxima tumbamos la torre

Ilustración 23 Juego Los Piropos



Fuente: Niños de la Escucela Julio Abad Chica

Elaborado por: Diana Riera (2014)

Afinando puntería para lanzar un piropo

Ilustración 24 Juego Las Tejidas



Fuente: Niños de la Escucela Julio Abad Chica

Elaborado por: Diana Riera (2014)

Quién quiere pescar con mi red de hilo

Ilustración 25 Juego El Teléfono



Fuente: Niños de la Escucela Julio Abad Chica

Elaborado por: Diana Riera (2014)

Teléfono portátil, se escucha clarito

Ilustración 26 Juego Del Sube y Baja



Fuente: Niños de la Escucela Julio Abad Chica

Elaborado por: Diana Riera (2014)

Por fin diversión al aire libre

Ilustración 27 Juego La Resbaladera



Fuente: Niños de la Escucela Julio Abad Chica
Elaborado por: Diana Riera (2014)

Divirtiéndose en la “Resbaladera”

Ilustración 28 Juego del Ecuavóley



Fuente: Niños de la Escuela Julio Abad Chica
Elaborado por: Diana Riera (2014)

Qué partidazo de Ecuavóley

4.4 Evaluación de Resultados

Para evaluar los resultados de las destrezas y habilidades de los niños aprendidas y desarrolladas en la aplicación de la propuesta, se realizó un torneo con los niños de los paralelos de séptimo y octavo años de educación básica de la institución, el mismo que tuvo la colaboración de autoridades, docentes y niños de la escuela.

El acto tuvo lugar en las instalaciones de la escuela el día Martes 17 de diciembre del 2013, a partir de las 13H00, actuaron como jurado docentes de la institución; la competencia fue de “todos contra todos” los puntos acumulados por los ganadores se sumaron al respectivo paralelo.

Previamente se solicitó la colaboración de los profesores Guías, y además se solicitó a los niños traer implementos como: yoyos, hulas, trompos, otros implementos necesarios fueron donados por la investigadora.

El torneo se inició con juegos de carreras de acuerdo a un reglamento establecido que los niños conocieron antes del desarrollo de los diferentes juegos; **el paralelo que realizó correctamente** cada uno de los juegos con los diferentes implementos fue el acreedor de los puntos.

Valor del puntaje para cada juego: 5 puntos a excepción de la gincana que tuvo un valor de 15 puntos.

- Carrera de ensacados (6 participantes por paralelo)
- “Carrera” Salto individual de la soga(5 participantes por paralelo)
- Carrera de la cuchara con un limón (trasladar un limón (2 participantes por paralelo)
- Carrera de jinetes (4 participantes)

- Carrera de sapitos (2 participantes)
- Carrera de la carretilla, usar protección si lo desea “guantes” (2 participantes)

OTROS

- Halar la soga(10 participantes)
- El baile de la silla (1 participante)
- El baile del tomate (2 participantes)
- Habilidad con el trompo en determinado tiempo (2 participantes con las mejores habilidades), *TROMPO obligatoriamente deberá ser de madera.*
- Habilidad con el Yo-Yo (2 participantes), *traer su propio YO-YO.*

PARA FINALIZAR

- Gincana. (7 participantes incluido dos mujeres, por paralelo)

DESARROLLO DE LA GINCANA:

Primera estación: (3 participantes) llevar la olla encantada hasta la cuarta estación y retornar a la primera, luego uno de los tres participantes corre hasta la estación 2 dando paso a desarrollar la segunda estación.

Segunda estación: “La comelona” (2 participantes). La mujer tendrá que darle de comer al varón, el pan, la cola, el guineo, y la máchica. Debe terminar todos los alimentos. Luego de terminar de comer, el participante tendrá que gatear hasta la tercera estación dando paso a desarrollar la tercera estación.

Tercera estación. “comer el guineo” (1 participante) tendrá que comer la mitad de un guineo el mismo que estará amarrado junto a un arco dispuesto para ello, sin la ayuda de sus manos, luego correr hacia la cuarta estación.

Cuarta estación: “los buzos” (1 participante) Estará ubicada una lavacara con fresco sólo y cinco monedas sumergidas, la prueba consiste en sacarlas solo con la lengua, y luego correr hasta la estación uno.

El participante del grupo que llegó primero hasta la estación uno, otorgó el triunfo a todo el grupo participante de la gincana.

PREMIACION: La premiación se realizó una vez terminado el torneo, con entrega de un trofeo a los ganadores.

Los triunfadores fueron los estudiantes del paralelo octavo “A” con 30 puntos, en 2do lugar los estudiantes del paralelo séptimo “A” con 25 puntos, y en 3er lugar los estudiantes del séptimo “B” con 15 puntos acumulados.

El éxito alcanzado con la aplicación de la propuesta y el desarrollo del torneo, se evidencia a continuación:

Ilustración 29 Torneo de Juegos Tradicionales



Fuente: Escuela Julio Abad Chica

Elaborado por: Diana Riera (2014)

Directora del establecimiento inaugurando el torneo

Ilustración 30 Torneo de Juegos Tradicionales



Fuente: Escuela Julio Abad Chica

Elaborado por: Diana Riera (2014)

Jurado Calificador

Ilustración 31 Torneo de Juegos Tradicionales



Fuente: Escuela Julio Abad Chica

Elaborado por: Diana Riera (2014)

Premios del Torneo

Ilustración 32 Torneo de Juegos Tradicionales



Fuente: Escuela Julio Abad Chica

Elaborado por: Diana Riera (2014)

Representantes de los paralelos listos para participar

Ilustración 33 Torneo: Carrera de Ensacados



Fuente: Niños de la Escuela Julio Abad Chica
Elaborado por: Diana Riera (2014)

Ilustración 34 Torneo: Carrera de la Soga



Fuente: Niños de la Escuela Julio Abad Chica
Elaborado por: Diana Riera (2014)

Ilustración 35 Torneo: Carrera de Jinetes



Fuente: Niños de la Escuela Julio Abad Chica
Elaborado por: Diana Riera (2014)

Ilustración 36 Torneo: Carrera de Sapitos



Fuente: Niños de la Escuela Julio Abad Chica
Elaborado por: Diana Riera (2014)

Ilustración 37 Torneo: Carrera de la Carretilla



Fuente: Niños de la Escuela Julio Abad Chica
Elaborado por: Diana Riera (2014)

Ilustración 38 Torneo: Competencia con la Hula



Fuente: Niños de la Escuela Julio Abad Chica
Elaborado por: Diana Riera (2014)

Ilustración 39 Torneo: Halando la Soga



Fuente: Niños de la Escuela Julio Abad Chica
Elaborado por: Diana Riera (2014)

Ilustración 40 Torneo: El Baile de la Silla



Fuente: Niños de la Escuela Julio Abad Chica
Elaborado por: Diana Riera (2014)

Ilustración 41 Torneo: El Baile del Tomate



Fuente: Niños de la Escuela Julio Abad Chica
Elaborado por: Diana Riera (2014)

Ilustración 42 Torneo: Habilidades con el Trompo



Fuente: Niños de la Escuela Julio Abad Chica

Elaborado por: Diana Riera (2014)

Ilustración 43 Torneo: Atrapando Monedas



Fuente: Niños de la Escuela Julio Abad Chica

Elaborado por: Diana Riera (2014)

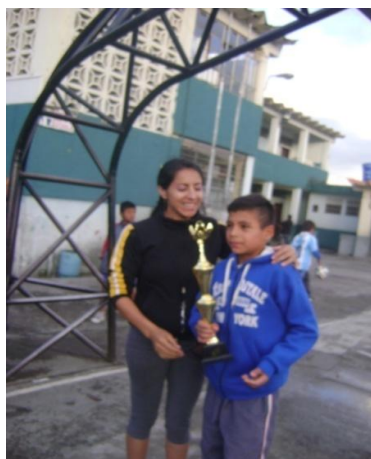
Ilustración 44 Torneo: Premiación Tercer Lugar



Fuente: Niños de la Escuela Julio Abad Chica

Elaborado por: Diana Riera (2014)

Ilustración 45 Torneo: Premiación Segundo Lugar



Fuente: Niños de la Escuela Julio Abad Chica

Elaborado por: Diana Riera (2014)

Ilustración 46 Torneo: Premiación Primer Lugar



Fuente: Niños de la Escuela Julio Abad Chica

Elaborado por: Diana Riera (2014)

OBJETIVO CUMPLIDO.

ESTA EN NUESTRAS MANOS

NO DEJAR QUE LOS NIÑOS

OLVIDEN NUESTROS

JUEGOS TRADICIONALES.

**GUÍA PRÁCTICA
DE JUEGOS POPULARES
TRADICIONALES DEL AZUAY,
PARA LOS DOCENTES DE LA
ESCUELA
JULIO ABAD CHICA**



1. CONTEXTUALIZACIÓN

DATOS INFORMATIVOS

La escuela JULIO ABAD CHICA, prestigiosa institución educativa de la ciudad de Cuenca, se encuentra localizada al sur este de la ciudad, sector Perezpata, entre las calles La República y Jacinto Jijón y Caamaño, junto al parque Víctor Gerardo Aguilar.

CROQUIS DE UBICACIÓN DE LA ESCUELA JULIO ABAD CHICA

Gráfico N° 8



La escuela fue fundada el primero de octubre de 1966, por el entonces Director de Educación del Azuay Lcdo. Luís Roberto Bravo, en la actualidad conjuntamente con la escuela Benigno Astudillo conforman la Unidad Educativa Julio Abad Chica.

La escuela cuenta con una población estudiantil de 859 niños y una planta docente de 34 maestros.

VISIÓN

El personal docente de la institución “Julio Abad Chica” brinda una educación de calidad y calidez dentro del marco del Buen Vivir, teniendo como base fundamental de su actuar la participación activa de toda la comunidad educativa, satisfaciendo sus necesidades e intereses.

MISIÓN

La institución Julio Abad Chica cuenta con un equipo de profesionales de la educación que utiliza métodos y técnicas activas que fomentan la participación del estudiantado para brindar, una educación con calidad y calidez en todos sus ámbitos, permitiéndoles desarrollarse como personas integrales y competentes.

CÓDIGO DE CONVIVENCIA

OBJETIVOS

Objetivos Generales

- 1.- Dar cumplimiento a lo establecido en el artículo 34 de la LOEI Y 89 de su reglamento general.
- 2.- determinar normas que faculten la aplicación de las disposiciones internas y las del reglamento de Educación
- 3.- orientar y proponer a la formación integral del elemento estudiantil acorde al Buen Vivir establecido en la Constitución Política del Estado

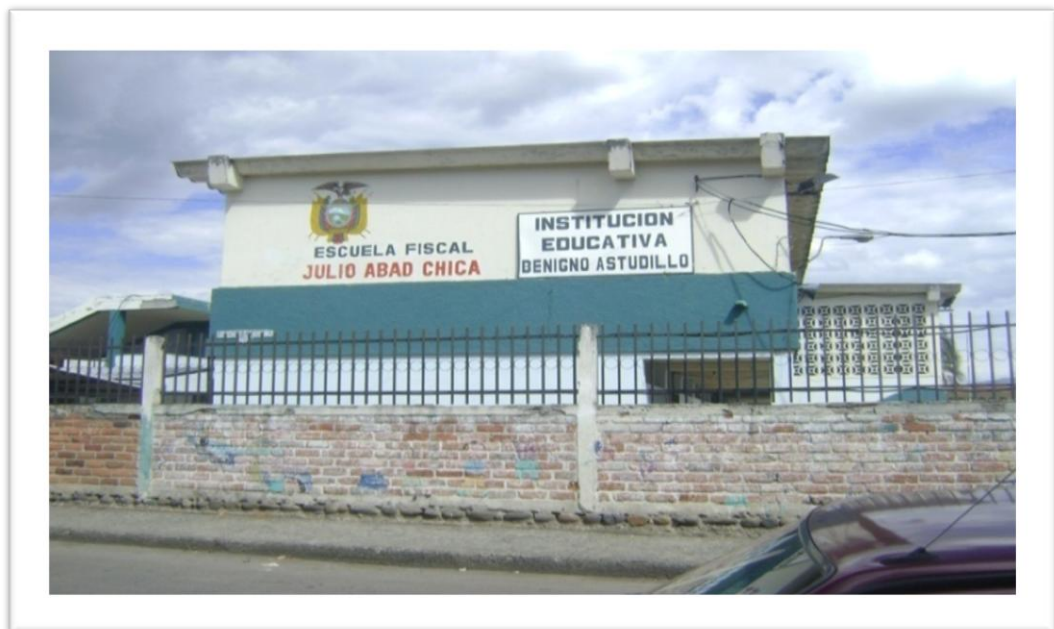
4.- Lograr que los actores que integran nuestra institución se involucren en el quehacer Educativo con calidad y eficiencia respetando la pluralidad, los credos e ideología políticos.

Objetivos específicos

1.- incentivar en los docentes, el respeto, comprensión, responsabilidad, solidaridad y la autoevaluación como parámetros de su formación.

2.- Desarrollar en los estudiantes una actitud crítica, reflexiva, investigativa y participativa con calidez y excelencia en un marco contextualizado.

3.- Promover en la comunidad educativa el desarrollo de la sensibilidad y la participación activa, para establecer un clima de relaciones interpersonales fundamentadas en la cortesía, la cooperación. El respeto y el trabajo consciente.



2. GUÍA PRÁCTICA DE JUEGOS TRADICIONALES POPULARES

PRESENTACIÓN

El objetivo que tiene la presente Guía es tratar de motivar a los docentes de la Escuela Julio Abad Chica a unírnos en el rescate de juegos populares y tradicionales de la provincia del Azuay.

Es innegable que en los actuales momentos los niños invadidos por juegos modernos de alta tecnología han relegado a un segundo plano los juegos tradicionales, sin embargo la aplicación de la propuesta nos demostró que sus habilidades y destrezas son inigualables al momento de participar en un momento de sana diversión como lo hacían generaciones pasadas.

Compañeros maestros de la escuela Julio Abad Chica la formación de los niños debe estar orientada hacia el futuro, ellos son los portadores de nuestra cultura e identidad por lo tanto, sugerimos que es el momento preciso para rescatar y promover los juegos populares y tradicionales dentro de la institución.

Desde una perspectiva educativa los juegos tradicionales, con apenas algunas variaciones podrán ser reproducidos en el aula y utilizados como contenidos de materias transversales, bien sea para conocer nuestra cultura o para desarrollar capacidades, debiendo recordar que jugando, el niño no sólo se divierte, sino que desarrolla sus potencialidades físicas, intelectuales y sociales.

Los juegos que constan en la presente guía se han seleccionado tomando en cuenta la realidad de nuestra institución, por lo que solicitamos muy comedidamente que Ud, con su inmensa capacidad creadora, su experiencia y vocación de maestro

comprometido en la formación integral de los niños la complete con otros de los que tenga conocimiento, los niños se lo agradecerán.

Las actividades serán descritas en forma detallada, para ofrecer una posibilidad concreta de realizarlas, sin embargo es oportuno e indispensable hacer todas las adaptaciones que sean necesarias según el grupo con el cual se va a trabajar antes y durante el proceso de aplicación.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Promocionar los juegos tradicionales en la institución educativa como una herramienta fundamental para el desarrollo integral de los niños y niñas, y apoyo en el proceso de enseñanza – aprendizaje en pos de una educación de calidad, calidez y equidad.

Objetivos Específicos

- Mantener la tradición de los juegos populares de nuestra provincia, como espacio de sana distracción y esparcimiento para los niños.
- Dotar a los niños y niñas de un espacio de libre expresión de sus habilidades, destrezas y creatividad.
- Colaborar con el desarrollo social, cultural y educativo de los niños y niñas de la institución.

JUSTIFICACIÓN: Los juegos aportan en los niños/as, creatividad, alegría, motivación, fantasía, hacen personas comunicativas, con mentalidad decisiva, libre para tomar decisiones propias en el presente y provenir.

La presente Guía de Juegos Tradicionales es un instrumento pedagógico está dedicado para todos los educadores, facilitando actividades lúdicas para trabajar con los niños/as que merecen crecer y recrearse en un clima de participación y armonía para lograr un proceso de enseñanza –aprendizaje equitativo, democrático, libre y alegre.

Aspira la Guía a responder la necesidad basada en los derechos fundamentales de los niños/as, de divertirse, con juegos que rechacen la violencia y fortalezcan valores como la solidaridad el compañerismo y la alegría, en un sano ambiente que evite la deshumanización y alienación de los juegos electrónicos.

¿POR QUÉ RESCATAR JUEGOS TRADICIONALES – POPULARES PARA NUESTRO TRABAJO EN EL AULA?

Compañero Maestro:

Recuerde que los juegos tradicionales permiten a los niños y niñas entrar en contacto con el mundo y tener una serie de experiencias de forma placentera y agradable. A través del juego el niño investiga, crea, conoce, se divierte, descubre, el juego en suma es la expresión de todas las inquietudes, ilusiones, fantasías, que un niño necesita desarrollar para convertirse en adulto.

Mientras juega el niño o niña, vive a su manera, explora el mundo físico y el ambiente social, perfecciona conceptos y enriquece su vocabulario, además de ejercitar su capacidad de atención y memoria, desarrolla su capacidad creativa y pensamiento, además de familiarizarse con su entorno social y conocer sus diferentes manifestaciones culturales.

El juego además le permite crecer emocionalmente, ya que las actividades creadoras que desarrolla le proporcionan satisfacción y alegría, alivio a tensiones, placer, al permitirle jugar al niño los maestros ayudamos a desarrollar su personalidad.

¿ QUÉ SON LOS JUEGOS TRADICIONALES?

**LOS JUEGOS TRADICIONALES SON JUEGOS DE TIPO POPULAR, SE
LOS CONOCE PORQUE NOS LLEGAN POR TRASMISIÓN ORAL DE
UNA GENERACIÓN A OTRA: DE PADRES A HIJOS; RECORDEMOS
QUE UN MISMO JUEGO PUEDE TENER DIFERENTES VERSIONES, SU
OBJETIVO ES RELACIONAR AL NIÑO, Y A LA NIÑA CON SU MEDIO
CULTURAL Y SOCIAL.**

RECOMENDACIONES PARA DESARROLLAR LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LA INSTITUCIÓN

Para una aplicación práctica de los juegos que presenta la guía le sugerimos seguir las siguientes recomendaciones:

- ✓ Seleccionar cuidadosamente el juego que desea aplicar dentro de la actividad de aprendizaje que espera desarrollar.**
- ✓ Previa a la aplicación del juego, el maestro lo deberá conocer integralmente en todo su contenido y elementos.**

- ✓ **Seleccionar en la institución el espacio físico a utilizar, para evitar contratiempos y ejecutar el juego sin obstáculos.**
- ✓ **Motivar a los niños y niñas en forma adecuada, para despertar su interés por el juego.**
- ✓ **Seleccionar el juego tomando en cuenta el número de niños que van a participar.**
- ✓ **Prever con anticipación el tiempo que se dedicará a la realización del juego.**
- ✓ **Explicar cuidadosamente a los niños y niñas, en qué consiste el juego, incluyendo sus reglas y normas.**
- ✓ **Disponer con anticipación de los recursos necesarios para la realización de cada juego.**
- ✓ **Todo juego es susceptible de modificación, para ello debe aprovecharse el conocimiento e intereses de los propios niños y niñas.**

JUEGOS POPULARES Y TRADICIONALES DEL AZUAY

Nombre del Juego: LAS BOLAS O CANICAS

Materiales: bolas de cristal

Participantes: seis niños cada grupo

Objetivo: Desarrollar la habilidad manual y la precisión

Desarrollo

Se dibuja en el piso un círculo, dentro de cual se colocarán algunas canicas , de acuerdo al número de jugadores ; los jugadores lanzan o “tingan” 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, a esto se llama “matar”, gana el jugador o jugadora que haya matado a todas las canicas , o haya sacado más bolas del círculo.

Fuente: Fausto Segovia: Juegos Populares del Ecuador (SEGOVIA, 1981)



Fuente: Niños de la Escuela Julio Abad Chica

Elaborado por: Diana Riera (2014)

Nombre del Juego: EL TROMPO

Materiales: Trompo de madera, piola

Participantes: 5-6 niños cada grupo

Objetivo: Desarrollar la habilidad manual y la precisión

Desarrollo

El trompo es un objeto de madera dura en forma cónica con la punta de metal sobre el que se lo hace girar. En la parte superior tiene una especie de sombrerito que sirve de apoyo para enrollar la piola o hilo. 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 al 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 hala 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 donde cayó.

Las arreadas: Consiste en trazar una línea en el suelo, y ubicar una lata de gaseosa o moneda a la que se debe atinar con el trompo bailando y movilizarla a un lugar determinado; gana el que primero llega a la meta.

Fuente: (Fundación Municipal de Turismo, 2012) Actividades tradicionales de época de vacaciones en Cuenca



Fuente: Niños de la Escuela Julio Abad Chica

Elaborado por: Diana Riera (2014)

Nombre del Juego: LA RAYUELA

Materiales: Tiza o carbón; una ficha

Participantes: 5-6 niños/ niñas cada grupo

Objetivo: Ejercitar la precisión motriz, equilibrio y memoria

Desarrollo

La rayuela es un juego tradicional que exige concentración y destreza. Existen distintas formas y estilos como: la tan tradicional rayuela de la semana, con siete cuadros, dibujados en el suelo, representados en cada uno de ellos los días de la semana. Se juega saltando con un solo pie cada uno de los cuadros hasta salir por el último en forma secuencial desde el lunes a domingo. En el cuadro que representaba el día jueves se puede asentar los dos pies y continuar el resto saltando en uno solo.

Se comienza poniendo la ficha al primer cuadro (lunes), desde el cual se tiene que ir golpeando con el pie de uno en uno hasta terminar; luego, el siguiente cuadro. En los dos últimos cajones (sábado y domingo), se lanzaba la ficha de una distancia de siete a diez pasos. Cada vez que el jugador terminaba los siete cajones, se marcaba con una equis (X), el cajón escogido en el cual se podía asentar los dos pies, en tanto que el otro jugador no podía hacerlo . De esta manera se impedía o se hacía más difícil el juego al contrario. Otras clases de rayuela son: eran EL AVION, EL GATO, EL CARACOL, EL LÁPIZ

Fuente: (Fundación Municipal de Turismo, 2012) Actividades tradicionales de época de vacaciones en Cuenca



Fuente: Niños de la Escuela Julio Abad Chica

Elaborado por: Diana Riera (2014)

Nombre del Juego: LA RAYA

Materiales: Tiza o carbón; una moneda

Participantes: 5-6 niños/ niñas.

Objetivo: Ejercitar la precisión motriz.

Desarrollo

Se dibuja dos rayas en suelo, más o menos a unas distancias de tres metros. Los jugadores lanzan en orden una moneda en dirección a la raya. Gana el jugador cuya moneda caiga en el lugar más cercano a la misma. Si coincide con la raya todos los demás jugadores pagan-doble. Un jugador puede "quemar" o "chaspar" a otro, si es que su moneda cae encima de la otra.

Fuente: (LARA, 2011) Juegos de otros tiempos.



Fuente: Niños de la Escuela Julio Abad Chica

Elaborado por: Diana Riera (2014)

Nombre del Juego: EL ELÁSTICO

Materiales: Un elástico de 3 metros

Participantes: 5-6 niños/ niñas.

Objetivo: Ejercitar la coordinación motriz.

Desarrollo

Este juego muy popular entre las niñas, en la actualidad también lo practican los niños. Consiste en atar de los dos extremos un cordón elástico (3 metros aproximadamente), formando con él un círculo. Dos niñas/os se colocaban frente a frente dentro del elástico, lo estiraban y las jugadoras/es, respetando sus turnos saltan dentro y fuera del elástico. El juego iniciaba con un nivel fácil (el elástico se colocaba a nivel de los tobillos) para paulatinamente incrementar la dificultad, hasta que el elástico llegue a nivel de la cintura de las niñas/os.

Fuente: (Fundación Municipal de Turismo, 2012) Actividades tradicionales de época de vacaciones en Cuenca



Fuente: Niños de la Escuela Julio Abad Chica

Elaborado por: Diana Riera (2014)

Nombre del Juego: LA MACATETA

Materiales: Una bola pequeña de hule, y seis piezas de colores

Participantes: 5-6 niños/ niñas.

Objetivo: Ejercitar la coordinación motriz.

Desarrollo

Este juego consta de una pelotita de hule y generalmente seis piezas pequeñas de plástico de varias puntas denominadas macatetas, o seis semillas de eucalipto. El juego consiste en hacer rebotar suavemente la pelotita de hule y, mientras rebota recoger con rapidez las piezas de una en una, luego de dos en dos y así sucesivamente. La persona que consigue más de estas piezas es la que gana.

Fuente: (Fundación Municipal de Turismo, 2012) Actividades tradicionales de época de vacaciones en Cuenca



Fuente: Niños de la Escuela Julio Abad Chica

Elaborado por: Diana Riera (2014)

Nombre del Juego: LA SOGA**Materiales:** Una soga de cinco metros**Participantes:** Mínimo 3 niños/ niñas.**Objetivo:** Ejercitar la coordinación motriz.**Desarrollo**

Para saltar la cuerda se utiliza una soga de 5 metros de largo aproximadamente, participan como mínimo tres niños. Hay varias modalidades de salto, entre las más conocidas:

-El reloj: Dos niñas/os baten la soga, para que las demás salten. Cada niña da un salto de soga por cada hora de reloj que le toca, empezando por las cero horas en que debe pasarse por debajo de la cuerda, es decir, sin dejar de saltar. Termina el juego la niña que debe dar 12 saltos por las 12 horas, sin fallar ningún salto.

-El chocolate consistía en batir rápido la soga hasta ver quién resiste más saltos.

-Los oficios consistían en saltar la cuerda cantando una canción, si se trataba de una niña se recitaba: “monja, viuda, soltera, casada; con quien te vas a casar: rey, gringo, albañil, zapatero, chofer; cuántos hijos vas a tener: 1, 2, 3,4,... Hasta un número indefinido. El que mayor número alcanza al final es el triunfador.

Fuente: Fausto Segovia: Juegos Populares del Ecuador (SEGOVIA, 1981)



Fuente: Niños de la Escuela Julio Abad Chica
Elaborado por: Diana Riera (2014)

Nombre del Juego: LIRÓN-LIRÓN

Materiales: Ninguno

Participantes: mínimo 20 niños/ niñas

Objetivo: Desarrollar fuerza motriz, y trabajo en grupo

Desarrollo

En este juego dos niños o niñas (quienes se representaban a sí mismos con el nombre de una fruta) se toman de las manos y las estiran, el resto de jugadores forman una fila y empiezan a pasar por debajo de los brazos de los niños, quienes cantaban:

Lirón, Lirón
de dónde viene tanta gente
de la casa de San Pedro
una puerta se ha caído
mandaremos a componer
con qué plata que dinero
con las cáscaras de huevo
que pase el rey, que ha de pasar
que el hijo del Conde
se ha de, se ha, de quedar....

El último niño o niña que quedaba "atrapado" al final se le preguntaba qué fruta elegía, pera o manzana por ejemplo, cuando elige una fruta se coloca detrás del niño que representa esa fruta, al final cuando ya no hay más niños que formen la fila original, se toman de la cintura y gana el equipo que tira con más fuerza.

Fuente: Fausto Segovia: Juegos Populares del Ecuador (SEGOVIA, 1981)



Fuente: Niños de la Escuela Julio Abad Chica
Elaborado por: Diana Riera (2014)

Nombre del Juego: LA COMETA

Materiales: Papel. Carrizo-duda, pega

Participantes: individual

Objetivo: Desarrollar destrezas motrices, creatividad.

Desarrollo

Este es un juego muy popular para la temporada de vacaciones. Previamente los niños deberán elaborar su cometa, usando carrizo para la estructura, plástico o papel periódico para darle forma al cuerpo de la cometa y a las colas; por último se le colocaba una piola o a veces hilo de tejer para poder sujetarla mientras se elevaba por los cielos.

Para que el sujetador funcionara y la cometa volara sin inconvenientes es necesario que tuviera exactitud en las dimensiones, por esta razón se le denomina "hacer el compás". Es muy popular hacerla volar en espacios grandes y abiertos.

A veces se pone un pedazo de papel en la piola y cuando la cometa gana altura; el papel sube hasta la cometa; a esto se le llama "el telegrama".

Fuente: Actividades tradicionales de época de vacaciones en Cuenca: Fundación Municipal Turismo.

Fuente: (Fundación Municipal de Turismo, 2012) Actividades tradicionales de época de vacaciones en Cuenca:



Fuente: Niños de la Escuela Julio Abad Chica
Elaborado por: Diana Riera (2014)

Nombre del Juego: PESCADITO CHAU-CHAU

Materiales: Ambiente adecuado

Participantes: 30 niños mínimo

Objetivo: Desarrollar fuerza motriz, trabajo en equipo.

Desarrollo

Los niños forman parejas tomadas de las manos, frente a frente, en hilera de a dos. A la señal, el niño más pequeño del grupo que ha permanecido afuera es acostado en brazos de sus compañeros y lanzado en vilo como pescadito, mientras las “olas” empujan suavemente hacia delante.

Uno de los requisitos para ejecutar bien este juego es que las parejas deben unirse fuertemente de las manos o brazos, y colocarse muy juntos, hombro con hombro, de lo contrario se corre el riesgo de provocar la caída del “pescadito”.

Fuente: Fausto Segovia: Juegos Populares del Ecuador (SEGOVIA, 1981)



Fuente: Niños de la Escuela Julio Abad Chica

Elaborado por: Diana Riera (2014)

Nombre del Juego: EL FLORÓN

Materiales: Objeto o juguete pequeño

Participantes: 10 niños mínimo

Objetivo: Desarrollar atención, memoria.

Desarrollo

Los niños participantes sentados juntan las palmas de las manos entre las rodillas. Un niño debe conducir el juego, este niño esconde el florón entre sus palmas, y simula depositarlo entre las manos de cada niño, en el orden en que están sentados; nadie sabe el momento ni a quién entregó el florón, mientras recita el siguiente texto:

El florón que está en mis manos
de mis manos ya pasó
las monjitas Carmelitas
se fueron a Popayán
a buscar lo que han perdido
debajo del arrayán
¿Dónde está el florón?

Señala a un niño para contestar, si el niño preguntado coincide con la respuesta, se convierte en conductor. Si no acierta, debe entregar una prenda y cumplir con una penitencia correspondiente.

Fuente: Fausto Segovia: Juegos Populares del Ecuador (SEGOVIA, 1981)



Fuente: Niños de la Escuela Julio Abad Chica
Elaborado por: Diana Riera (2014)

Nombre del Juego: PRÉNDALO, PRÉNDALO POR LADRÓN

Materiales: Ambiente adecuado

Participantes: 10 niños a 20 niños.

Objetivo: Desarrollar la fuerza motriz de brazos

Desarrollo

Cogidos de las manos, el grupo se ubica en una sola fila. A la señal convenida, el primer alumno de la izquierda se introduce por debajo de los brazos del último de la fila, así sucesivamente por todo el grupo hasta que queden con los brazos entrecruzados en el pecho y cogidos de las manos de sus compañeros, durante el recorrido cantarán los siguientes versos: ¡Préndalo! ¡Préndalo por ladrón! Hasta que se haga chicharrón.

Cuando la cadena está estructurada se da la voz para que comiencen a halarse unos a otros hasta cuando ésta se rompa. El o los alumnos que rompieren la cadena son eliminados. Se reestructura la cadena y continúa el juego hasta cuando se termine la cadena.

Fuente: (Fundación Municipal de Turismo, 2012) Actividades tradicionales de época de vacaciones en Cuenca



Fuente: Niños de la Escuela Julio Abad Chica
Elaborado por: Diana Riera (2014)

Nombre del Juego: LAS CEBOLLITAS

Materiales: Ambiente adecuado

Participantes: 10 niños a 20 niños.

Objetivo: Desarrollar la fuerza motriz de brazos, trabajo en equipo

Desarrollo

Un niño/a es la Mamá cebolla y otro el comprador , el resto de niños son las cebollitas , que se colocan en fila sentados en el suelo y tomados de la cintura ; la Mamá cebolla se abraza de un poste ; el comprador que está fuera de la fila pregunta si hay cebollitas en venta , la mamá cebolla responde que sí ; convienen el precio y le dice tome las que desee; el comprador entonces toma al último de la fila por la cintura y trata de hacer que se desprenda de los demás y suelte las manos ; si no puede con él intenta con otro niño ; el que suelta las manos es el nuevo comprador , y así continúa el juego.

Fuente: (LARA, 2011) Juegos de otros tiempos.



Fuente: Niños de la Escuela Julio Abad Chica

Elaborado por: Diana Riera (2014)

Nombre del Juego: EL ZUMBAMBICO

Materiales: latas de gaseosas aplanadas y con dos agujeros o botones, hilo.

Participantes: 10 niños

Objetivo: Desarrollar motricidad de brazos, trabajo en equipo

Desarrollo

Es un artefacto construido con tapas coronas agujereadas, o simplemente con botones, a los que se les ha traspasado un hilo grueso. El juego consiste en halar el hilo de afuera hacia dentro, como esto produce música por eso se llama así este juego.

A la señal establecida, tensando el hilo que es entrelazado en los dedos medios de las manos, se hace girar el zumbambico y se acerca al hilo del perteneciente al compañero, tratando de cortarle. Gana el que corta el hilo del zumbambico oponente

Fuente: Fausto Segovia: Juegos Populares del Ecuador (SEGOVIA, 1981)



Fuente: Niños de la Escuela Julio Abad Chica

Elaborado por: Diana Riera (2014)

Nombre del Juego: LAS TEJIDAS

Materiales: hilo, piola.

Participantes: Juego individual

Objetivo: Desarrollar motricidad, creatividad.

Desarrollo

Este juego consiste en tejer con la ayuda de las manos diversas figuras utilizando un hilo o piola al que se le ha amarrado de los dos extremos,

Las figuras más populares son: la taza, el excusado, la red, la choza, el pantalón, el puente, el sombrero de la monja, la cuna y el serrucho.

Fuente: (LARA, 2011) Juegos de otros tiempos.



Fuente: Niños de la Escuela Julio Abad Chica

Elaborado por: Diana Riera (2014)

Nombre del Juego: LOS AVIONES

Materiales: papel periódico o de colores

Participantes: Juego individual

Objetivo: Desarrollar la creatividad.

Desarrollo

Consiste en fabricar aviones de papel y lanzarlos al aire para que vuelen como si tuviesen motor, diversas son las formas, tamaños y modelos de los aviones. Algunos se hacen de un solo papel, mientras que otros se hacen de dos piezas que se las unen en la parte de las alas. En ambos casos, la habilidad es lo más importante. Sólo vuelan con el impulso que se les da con las manos hacía arriba formando piruetas para luego aterrizar en diferentes sitios. El avión lleva el sello original de cada uno de los fabricantes.

Fuente: Fausto Segovia: Juegos Populares del Ecuador (SEGOVIA, 1981)



Fuente: Niños de la Escuela Julio Abad Chica

Elaborado por: Diana Riera (2014)

Nombre del Juego: CARRERA DE TRES PIES

Materiales: una cuerda para amarrarse los pies

Participantes: 10 parejas

Objetivo: Desarrollar el equilibrio, el lenguaje, la concentración, el compañerismo.

Desarrollo

Se forman tantas parejas como se puedan entre los jugadores. Una vez formadas las parejas, se atan con un cordel, a la altura del tobillo, el pie izquierdo de un jugador con el pie derecho de la pareja.

El juego se trata de una carrera a una distancia marcada. Tendremos una línea de salida y una línea de llegada. Algún jugador se quedará sin jugar (se turnarán en este puesto), para poder dar la salida y controlar la llegada. A la señal de salida, las parejas correrán desde la línea de salida hasta la línea de llegada. Para avanzar deberán ponerse de acuerdo para mover juntas las dos piernas atadas y poder así avanzar, pero para poder ganar... tendremos que tener "buen ritmo"

Fuente: Fausto Segovia: Juegos Populares del Ecuador (SEGOVIA, 1981)



Fuente: Niños de la Escuela Julio Abad Chica

Elaborado por: Diana Riera (2014)

Nombre del Juego: CARRERA DE CARRETILLA

Materiales: Ambiente adecuado

Participantes: por parejas

Objetivo: Competir por parejas y demostrar agilidad y fuerza en los brazos (resistencia).

Desarrollo

Se corren por equipos de dos. Uno hace de carretilla andando con las manos y el otro es quien lleva la carretilla, sujetando al otro jugador por los dos pies. Se corren por equipos de dos jugadores, sobre una distancia marcada de antemano. Parten de una línea al oír la señal de salida y deberán correr hasta llegar a la línea de meta. Se deberá adaptar la distancia a recorrer a la edad de los participantes. Es importante que el que lleva la carretilla no empuje más de la cuenta y se adapte a la velocidad que su compañero pueda llevar, sin empujar más rápido, para que la carretilla no se caiga, y evitar lesiones.

Fuente: Fausto Segovia: Juegos Populares del Ecuador (SEGOVIA, 1981)



Fuente: Niños de la Escuela Julio Abad Chica

Elaborado por: Diana Riera (2014)

Nombre del Juego: EL ARO

Materiales: ula, ula, una llanta de bicicleta

Participantes: dos en adelante dependiendo del espacio.

Objetivo: Desarrollar el equilibrio y destrezas motrices

Desarrollo

Los niños en tiempos pasados con el objeto de cumplir rápido un mandato, conseguían aros de caucho o hierro de un diámetro de aproximadamente 0,60 centímetros, se acompañaban de éste y lo hacían girar, mientras corrían detrás, con dirección al lugar al que deberían ir, y de esta manera llegaban más rápido. A este aro se le adaptaba un agarrador en forma de U.

Fuente: (Fundación Municipal de Turismo, 2012) Actividades tradicionales de época de vacaciones en Cuenca



Fuente: Niños de la Escuela Julio Abad Chica

Elaborado por: Diana Riera (2014)

Nombre del Juego: CABALLITO PICA, PICA

Materiales: Ambiente adecuado

Participantes: 10 – 20 niños

Objetivo: Desarrollar el equilibrio, fuerza motriz, el compañerismo.

Desarrollo

Los niños participantes se enumeran y se dividen en dos grupos iguales; los del primer grupo forman una columna. El jugador que encabeza la hilera se agarra de un tronco con el resto detrás.

Deben mantener las rodillas rectas, el tronco, flexionando y tomados unos de los otros por la cintura.

Los participantes del otro grupo saltan sobre ellos gritando: ¡Caballito pica-pica! Y se colocan como jinetes hasta que el grupo que simula ser el caballo ya no resista-, luego se van cambiando los papeles.

Fuente: (Fundación Municipal de Turismo, 2012) Actividades tradicionales de época de vacaciones en Cuenca:



Fuente: Niños de la Escuela Julio Abad Chica

Elaborado por: Diana Riera (2014)

CONCLUSIONES

- El juego se constituye en la actividad más importante de la vida infantil, que influye en su desarrollo psicomotor: coordinación motriz, equilibrio, fuerza; en su desarrollo cognoscitivo, pues estimula la atención, memoria, imaginación, creatividad; potencia el desarrollo de conductas prosociales, disminuye conductas agresivas, le produce satisfacción emocional.

- El juego en cualquiera de sus modalidades, representa para el niño no solamente una fuente de diversión, sino ante todo una oportunidad de aprendizaje de valores y principios de equidad, justicia, solidaridad que en conjunto conforman su identidad cultural.

- Los juegos populares tradicionales son parte esencial de la cultura, su práctica nos posibilita un acercamiento a los niños y asegura la trasmisión y el mantenimiento de las tradiciones.

- Ante una sociedad en crisis en la que la familia va perdiendo protagonismo en la trasmisión de costumbres y tradiciones, la escuela cobra un papel protagónico en el rescate de la identidad cultural de los niños, tan afectada en la actualidad por la presencia de elementos extraños fácilmente asimilados por los niños.

- En las instituciones educativas el juego como herramienta pedagógica para el proceso de enseñanza, no es considerado en su real dimensión, no se considera que la actividad lúdica crea un sistema dialéctico que trasmite valores culturales, que con el transcurrir del tiempo irá conformando la personalidad e identidad cultural de los estudiantes.

- La alegría, el entusiasmo, la participación espontánea de los niños al desarrollar la propuesta de la presente investigación , nos demuestra el potencial motivador que tienen los juegos tradicionales , lo que pone en evidencia a los maestros que dentro de su práctica docente es un recurso que debe ser incluido como estrategia para desarrollar conocimientos, destrezas , habilidades , valores en todas las asignaturas y no solamente relegarlos a su práctica en el área de Cultura Física.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda a los docentes de la institución incluir en su planificación curricular como eje transversal el desarrollo de juegos tradicionales de nuestra provincia como elemento fundamental para cimentar la identidad cultural de los niños.

- De igual forma se sugiere comedidamente la inclusión y desarrollo de juegos tradicionales en fechas especiales de la institución, pues ellos representan además de la alegría y diversión una sana competencia en la que todos resultan ganadores.

- Al no existir una guía o manual, de Juegos Tradicionales, metodológicamente elaborado para ser aplicado en educación básica , invitamos a los docentes a revisar la presente Guía y complementarla con su valiosa experiencia, para ser aplicado como un complemento dentro de su labor educativa, para desarrollar una sólida cultura social, afectiva de respeto a los valores y sentimientos de la cultura de la provincia del Azuay.

BIBLIOGRAFÍA

- CRESPILLO, E. (2010). El juego como actividad de Enseñanza- Aprendizaje . *GIBRALFARO: REVISTA DE CREACION LITERARIA Y HUMANIDADES Nº 68* , 14-22.
- DRIS AHMED, M. (2010). Importancia del juego en educación Infantil y Primaria. *Revista digital Innovacion y Experiencias Educativas Nº 35* , 5-15.
- http://www.csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_35/MARIEN_DRIS_2.pdf
- Fundación Municipal de Turismo. (2012). *Actividades tradicionales de época de vacaciones en Cuenca*. Cuenca, Ecuador .
- GALLARDO, P. (2010). *El juego como recurso didáctico en Educacion Física* . Barcelona : Editorial Deportiva Wanceulen : Primera Edición .
- GARVEY, C. (1980). *El juego infantil* . Madrid : Ediciones Morata S.A. .
- LARA, J. (2011). *Juegos de otros tiempos*. Cuenca: Grafito Cia.Ltda.
- MARTÍNEZ PERALES, B. (s.f.). *slidesharebeatrizinfantil/el-juego-y-su-evolucion-*. Recuperado el 27 de Enero de 2014, de <http://www.slidesharebeatrizinfantil/el-juego-y-su-evolucion-15386638>
- MARTÍNEZ, J. (27 de ENERO de 2010). LOS JUEGOS POPULARES ECUATORIANOS. (J. F. PARRA, Entrevistador) Tesis Rescate de los juegos populares ecuatorianos y su aplicación en la animación turística.
- MONTAÑEZ, J., PARRA, M., & SÁNCHEZ. (2011). *Revista Electrónica Educación*. Recuperado el 27 de noviembre de 2013, de El juego en el medio escolar: http://www.uclm.es/ab/educacion/ensayos/pdf/revista15/15_17.pdf
- MORENO, J., & RODRÍGUEZ, P. (2010). Clasificación del juego infantil. En *El aprendizaje por el juego motriz en la etapa infantil* (págs. 87-94). Murcia: Universitaria.
- OLIVERA, J. (2006). José María Cagigal y su contribución al humanismo deportivo. *REVISTA INTERNACIONAL DE SOCIOLOGÍA* ,p. 217.
- PARRA, J. (2010). El rescate de los juegos populares ecuatorianos y su aplicación en la animación turística. *Tesis de Ingeniería en Turismo Universidad de Cuenca* . Cuenca, Azuay, Ecuador.
- SEGOVIA, F. (1981). *Juegos populares del Ecuador* . Cuenca: Don Bosco .
- TRIGO, E. (2002). *JUEGOS MOTORES Y CREATIVIDAD* . BARCELONA : PAIDOTRIBO .

A N E X O S

ANEXO N° 1

CUESTIONARIO DE ENCUESTA A DOCENTES



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION

CARRERA DE CULTURA FÍSICA

Estimados Docentes, la presente encuesta tiene como finalidad apoyar el desarrollo de un proyecto de tesis en el área de la Cultura Física, por lo tanto solicito de la manera más comedida su apoyo respondiendo a las preguntas planteadas , que debido a su accionar y experiencia en este ámbito será de mucha importancia.

1.- **¿Cree Ud. que las tradiciones y costumbres recreativas en nuestro país se están perdiendo con el paso del tiempo? SI () NO ()**

2.- **¿Cree Ud. que una de las causas del sedentarismo infantil se debe a la presencia invasiva de herramientas tecnológicas? SI () NO ()**

3.- **Priorice Ud. entre los aspectos que se presentan a continuación las causas para que los niños no practiquen juegos populares tradicionales del país:**

Falta de motivación () Desconocimiento () Falta de implementación () Presencia de juegos electrónicos ()

4.- **¿La práctica de juegos populares tradicionales tiene un espacio dentro de la labor educativa que Ud. desarrolla? SI () NO ()**

5.- **¿La institución educativa en la Ud. labora cuenta con la implementación necesaria para la práctica de juegos tradicionales populares? SI () NO ()**

6.- **¿Considera Ud. que el Currículo Nacional incluye como herramienta importante del proceso de enseñanza los juegos populares tradicionales ?**

SI () NO ()

7.- **En los días festivos de la institución ¿qué clase de actividades lúdicas se implementan con los niños?**

Juegos Tradicionales () Juegos competitivos ()

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

ANEXO N° 2



ESCUELA FISCAL MIXTA
JULIO ABAD CHICA
CUENCA - AZUAY

CALLE JIBÓN Y CAAMAÑO N° 2-27
Y LA REPÚBLICA
TELÉFONO 2862061
OF: N°00 JACH.

Cuenca, 8 de abril del 2013

I N F O R M E

- A petición de la Srta. Diana Lorena Riera Contreras, estudiante de la Universidad Politécnica Salesiana y portadora de la cédula de identidad N°-0103960076, se le concede el debido permiso para que desarrolle su proyecto sobre juegos tradicionales del Ecuador a partir del mes de septiembre, es decir en el año lectivo 2013-2014.

Es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad.

Atentamente

Una firma manuscrita en tinta azul que parece decir "Luis Tamayo Calle".

Lic. Luis Tamayo Calle
DIRECTOR



ANEXO N° 3

LISTADO DE ALUMNOS Y ALUMNAS DEL SEPTIMO AÑO. PARALELO “A”
DE LA ESCUELA JULIO ABAD CHICA.

	MUJERES	VARONES
1	ARANDA ZHISPON PATRICIA ALEXANDRA	ALVARADO CEDILLO RUBEN DARIO
2	ARICHÁVALA ARICHÁVALA SAMANTHA LISBETH	BERMEO CHILLOGALLI WILSON MATIAS
3	BELEZACA DELEG JOSELIN ESTEFANIA	BERMEO PAREDES RICARDO ANDRES
4	CARABAJO TUCTO EVELIN VIVIANA	BERNAL GASTEZI JOSE VINICIO
5	CELA REYES MAYRA	BUSTAMANTE ZAMBRANO STEVEN JOEL
6	CHUNCHI LOJANO EVELYN TATIANA	CARABAJO TUCTO EVELYN VIVIANA
	ENCALADA CARRASCO MELISSA DANIELA	CASTRO RIERA JOSTIN RICHARD
8	GAÑÁN ESPINOZA NICOLE IRENE	CRIOLLO COLCHA ALEJANDRO SEBASTIAN
9	GOZALEZ LÓPEZ VANESSA SAMANTHA	DELEG MOROCHO JONNATHAN MICHAEL
10	GUÑANZACA VALLEJO CINTHYA ANABEL	GUAMAN VILLARROEL BRYAN JOSUE
11	MERCHÁN PASMIÑO CAMILA TATIANA	GUZMAN PERALTA DAVID REMIGIO
12	PELAÉZ CORDERO PAULINA CUMANDA	LANDY TEPAN JUAN CARLOS
13	SALTO FAJARDO KAREN NEYELI	OCEJO REA MARCOS JESUS
14	TAMAY DUCHIMASA LESLY PRICILA	QUINDE MANOSLAVAS KEVIN LUIS
15	YASCARIBAY DAYSI	SALTO FAJARDO KAREN NAYELI
16	ZAMBRANO GUILLAS KATHERINE NICOLE	SEGARRA LOJA JOSE ISRAEL
17		TOCTO MOROCHO ADRIAN FERNADO
18		TORRES ACOSTA BRAYAN ALEXIS
19		TUCTO BACULIMA RICHARD ADRIAN
20		ZAMBRANO KEVIN
21		ZHIGRI ETZA KEVIN ANDRES

ANEXO N° 4

LISTADO DE ALUMNOS Y ALUMNAS DEL SEPTIMO AÑO. PARALELO "B" DE LA ESCUELA JULIO ABAD CHICA.

MUJERES		VARONES	
1	ALCIVAR UBILLA YERISEL NICOLLE	ÁLVAREZ GARCÍA DAVID ALEXANDER	
2	AVILA TORRES NATHALY SILVANA	BARZALLOLOJA SEBASTIÁN	WELLINTON
3	CAJAS TASQUI ANDREA NICOLE	CALDERON AMAGUY CHRISTIAN	
4	GONZALES RONDÁN ANA CAMILA	CAMPOVERDE TAPIA JHON PATRICIO	
5	GUARANGO LAZO ERIKA CAROLINA	CARMONA JAVIER	CONSTANTE BRAYAN
6	GUNCAY REA LORENA ELIZABETH	COLLAGUAZO ALEX	COLLAGUAZO JHON
7	LUNA ACERCIO CAMILA FERNANDA	CORRALES ALDAZ CRISTOPHER ADRIAN	
8	MAYANCELA NARANJO JOSELYNDANIELA	CRIOLLO NARVAÉZ LEONARDO JAVIER	
9	MOROCHO LOJA ERIKA TATIANA	EACHEVERRÍA PAÚL	GONZABAY GEORGE
10	ORDÓÑEZ GARCÍA TATIANA ESTEFANÍA	FAJARDO VALLADARES CHRISTIAN	
11	PADILLA UZHCA JOSSELIN ALEXANDRA	GALLEGOS FERNANDO	VILLALTA THOMÁS
12	QUEZADA ENRIQUEZ JENNIFER VIVIANA	GODILLO SEBASTIÁN	VERDUGO CHRISTIAN
13	RUBIO TAPIA DANIELA MICHELLE	GUACHÚN CONSTANTE JOHN PAÚL	
14	VERA CASTILLO PAULETTE GABRIELA	GUAZHIMA ZUMBA JOHN PAÚL	
15	VERA PALOMEQUE PAOLA FERNANDA	GUIÑANZACA URGILÉS PEDRO LUIS	
16	ZHAÑAY PEÑA PAULA ALEXANDRA	INGA FERNANDO	MOROCHO JONNATHAN
17		JADÁN GUAMÁN CHRISTIAN GABRIEL	
18		JUANK MIRANDA EMILIO JOSÉ	
19		LANDY PESÁTEZ ANGEL ORLANDO	
20		MOGROVEJO ESTEBAN	MÉNDEZADRIÁN
21		QUISHPE BARROS MATEO SEBASTIÁN	
22		TARQUI CHACÓN RONALD ALEXANDER	
23		VELECELA FERNANDO	GUAMÁN DANNY
24		ZHAGUI DUMAN JOSÉ ALEJANDRO	

ANEXO N° 5

LISTADO DE ALUMNOS Y ALUMNAS DEL OCTAVO AÑO. PARALELO "A"

DE LA ESCUELA JULIO ABAD CHICA

	MUJERES	VARONES
1	AJÓN COQUINCHE DOMENICA NICOLE	BARZALLO FERNÁNDEZ EDISSON PAÚL
2	CHACÓN SAGBAY SONIA ELIZABETH	CALDERÓN IVÁN GUAMÁN ANDRÉS
3	DOMÍGUEZ TENECORA LESLIE CRISTINA	CRESPO ORTEGA CHRISTIAN PATRICIO
4	GUAMÁN INGA ANA BELÉN	ESPINOZA VILLALTA MICHAEL ISMAEL
5	INGA ORTIZ CRISTINA ALEJANDRA	GUAMÁN LANDY BRYAN GEOVANNY
6	LIMA PILLCOREMA NURIA TATIANA	GONZÁLES ROLDÁN JUAN EDUARDO
7	MORI MOSCOSO SALOMÉ	IDROVO OLALLA DIEGO SEBASTIAN
8	MORENO ORELLANA NUBE FERNANDA	JIMBO MERINO JAIRO ESNEIDER
9	MOROCHO ORTEGA SILVANA	MARCA CASTILLO ALEXIS ROBINSON
10	MORALES PACHECO LISBETH MICHELLE	MAZZINI CHUVA OSCAR WILFRIDO
11	OCEJO REA FANIMAR ISABELA	QUITUISACA VILLA SHON DAVID
12	OVIEDO SANCHEZ JULETZI ELIZABETH	RONQUILLO ESTRADA MILTON ENRIQUE
13	OCHOA TORES MARÍA JOSÉ	USHCA LEÓN LUIS ALEJANDRO
14	SICHA PLAZA TATIANA ELIZABETH	VÉLEZ VALLADOLID BRYAM FABIÁN
15	TACIRI LITUMA YADIRA BELÉN	ZUMBA CABRERA MARX ESTEBAN
16	YUQUI ARAGÓN DIANA MICHELLE	ZAMBRANO DELGADO AXEL JOAO
17	ZUÑA GUTIÉRREZ KAREN MICHELLE	ZAMBRANO VICUÑA PAÚL ANDRÉS

ANEXO N° 6

LISTADO DE ALUMNOS Y ALUMNAS DEL OCTAVO AÑO. PARALELO "B" DE LA ESCUELA JULIO ABAD CHICA

MUJERES		VARONES
1	BELDUMA PATIÑOGLENDA KATHERINE	ÁLVARES VALDES MICHAEL ANDRÉS
2	BERNAL CASTEZI LESLIENAYELI	BALARESO REMACHE DAVIT ANTONIO
3	CEDEÑO LÓPEZ JENNIFER ANDREA	BERMEO PORTILLA DARWIN SANTIAGO
4	CHALCO ZARUMA KATHERINE DAYANNA	CARCHI QUEZADA KEVINALEXANDER
5	FAJARDO ASTIMBAY MAGALI JAZMÍN	GULÁN AUCAPIÑA KEVIN FERNANDO
6	FAREZ JARA DAYANNA DOMÉNICA	ILLESCAS SICHA HECTOR FERNANDO
7	GUAZHIMA SÁNCHEZ NEYELI TATIANA	JARAMILLO ZHIGUE PABLO ANDRÉS
8	LEMA GUARACA MICHELLE FIORELLA	LLIVIPUMA TENENEZACA KEVIN FERNANDO
9	LEÓN MORALES PAULA DANIELA	LÓPES NAVAS JUAN CAMILO
10	NARVÁES MOSQUERA BLANCA PAMELA	ORELLANA SIGUA RICARDO SEBASTIAN
11	PACHO TACURI MAYRA LORENA	OTAVALO PATIÑO JUAN PABLO
12	LOURDES MARIBEL PACHO TACURI	PEÑALOZA ÚRGILÉS BRYAM MIGUEL
13	QUEZADA QUINDE KERLY FERNANDA	SERPA AREVALO FRANCISCO JAVIER
14	RIOFRIO CABRERA LISSETH ESTEFANÍA	TAPIA TAPIA EDISSON SANTIAGO
15	VELAZQUEZ SANMARTÍN SULEM JOKEBED	ZHAGUI DUMAN DARWIN RAMON
16	VILLALBA CUESTA LEYDI PAOLA	
17	YANZA YANZA JANNETH MARISOL	

ANEXO N° 7

ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO PARALELO “A”



ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO PARALELO “B”



ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO PARALELO “A”



ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO PARALELO "B"

