

Juegos autóctonos, ancestrales tradicionales y populares

Guía general de estudios de la asignatura

Modalidad de Educación a Distancia

Tecnología en Actividad Física Deportiva y Recreación



Autor:

**Mgtr. Nancy M.
Neira Guzmán**

Coautor:

**Mgtr. Pablo D.
Dávila Tamayo**

Periodo académico
octubre 2023 - marzo 2024

TECNOLÓGICO UNIVERSITARIO PICHINCHA



Juegos autóctonos, ancestrales tradicionales y populares

Guía general de estudios de la asignatura

© Mgtr. Nancy M. Neira Guzmán

© Mgtr. Pablo D. Dávila Tamayo

ISBN: 978-9942-672-54-4

Edición: Julio 2024

Texto digital proporcionado por los autores.

Esta obra no puede ser reproducida, total o parcialmente, sin autorización escrita de los autores.

TALLPA Publicidad Impresa - 2540 662 - 09 9561 4887
Quito - Ecuador



PRÓLOGO

Ha sido y es objetivo fundamental del instituto utilizar herramientas esenciales para que nuestros estudiantes logren alcanzar una formación integral. Bajo esta consideración ponemos a disposición estas guías de estudio que posibilitarán, sin duda, puedan organizarse para comprender el contenido de las diferentes asignaturas.

Estas guías han sido creadas por un equipo de profesionales altamente capacitados en cada asignatura, con el objetivo de convertir su proceso de aprendizaje en una experiencia enriquecedora.

Nuestros docentes han recopilado información, han sintetizado temas, organizado conceptos y aspectos relevantes para que cada guía se presente cuidadosamente elaborada para responder a la realidad actual, con contenidos actualizados y a la vanguardia del conocimiento. La didáctica empleada facilitará la comprensión y aprendizaje de cada tema, permitiéndoles avanzar de manera efectiva en su formación profesional. En la elaboración de estas guías se denota el compromiso del instituto para lograr el éxito académico.

La diagramación de estas guías ha sido pensada para ser clara y atractiva, transmitiendo los conocimientos de manera amena y accesible. Queremos que nuestros estudiantes disfruten del proceso de aprendizaje encontrando en cada página una herramienta útil que les motive a salir adelante en su camino educativo.

Estimados estudiantes: Les deseamos éxito en su recorrido académico, que el Instituto Tecnológico Universitario Pichincha estará siempre pendiente por vuestro éxito educativo.

Dr. Edgar Espinosa. MSc.
RECTOR ISTP-U

ÍNDICE

ÍNDICE	2
Presentación de la Asignatura.....	6
1.1 Competencias específicas de la asignatura para la carrera.....	8
2. Metodología de Aprendizaje	10
UNIDAD 1. El juego a lo largo de la historia y su aplicación en el desarrollo humano	11
BASES TEÓRICAS DE LA RECREACIÓN	12
Semana 1.....	12
Perspectiva humanística de la Recreación.....	12
El tiempo libre	15
EL JUEGO	16
Características del juego infantil	17
CLASIFICACIÓN DEL JUEGO.....	18
Semana 2.....	24
Evolución Lúdica del Ser Humano.....	24
Dimensión social del Juego.....	25
Tipología del Juego.....	30
Teorías del Juego.....	31
UNIDAD 2. El currículo aplicado al juego	39
EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN	40
Semana 3.....	40
Principios del juego.....	42
Bloques curriculares del área de Educación Física (criterios de organización y secuenciación de los contenidos).....	43
Bloque 1. Prácticas lúdicas: los juegos y el jugar.....	45
UNIDAD 3. La cultura Andina	47
COSMOVISIÓN ANDINA.....	48
Semana 4.....	48
Comunidades Andinas.....	50
Fiesta del pueblo Kichwa	51
KOYA RAYMI.....	51
Kapak Raymi o Fiesta de los Niños.....	53



PAWKAR RAYMI	55
Inti Raymi	56
Interculturalidad –Pluriculturalidad– Pueblo y Nacionalidades	57
PUEBLOS Y NACIONALIDADES	60
Fiestas del mestizaje ecuatoriano.....	61
DIABLADA DE PÍLLARO	61
JUEGO DE REYES.....	62
FIESTA DE LA YUCA.....	63
La Candelaria	64
Fiesta de las Flores y las Frutas.....	65
Carnaval de Guaranda.....	66
Desfile Indígenas	67
Carnavales Y Cambio de Autoridades.....	68
Fiesta del Varayuk y Carnaval Salasaca	69
Carnaval y Ritmo en el Chota.....	70
UNIDAD 4. La lúdica y la Cultura.....	72
Juegos Ancestrales, Autóctonos, Tradicionales y Populares.....	73
Semana 5	73
Juegos ancestrales, autóctonos, tradicionales y populares.....	76
JUEGOS/ACTIVIDADES DE LA COSTA.....	77
CHIGUALO MANABITA.....	77
CHIGUALO ESMERALDEÑO	79
BALSA.....	81
SAPO O RANA.....	81
JUEGOS/ACTIVIDADES DE LA SIERRA.....	82
CACERÍA DEL ZORRO.....	82
CABALLITOS DE TOTORA.....	83
PELOTA NACIONAL	83
HUEVOS DE GATO.....	84
CARRERA DE SAMBOS.....	84
ESCARAMUZAS DE SAN LUCAS	85
GALLO ENTERRADO.....	85
JUEGOS DE CINTAS.....	86
CHASQUI.....	86
RAJADA DE LEÑA.....	87
TROMPOS GIGANTES	87
AMAZONIA.....	88



TIRO DE LANZA.....	88
CERBATANA.....	89
JUEGOS PRACTICADOS POR TODA LA COMUNIDAD TRADICIONALES	89
OLLAS ENCANTADAS.....	89
FLORÓN.....	90
ECUAVOLEY	91
CUARENTA.....	91
COCHES DE MADERA.....	92
Tipos de juegos tradicionales.....	92
Rayuela.....	93
¿Cómo jugar rayuela?	93
Canicas.....	94
El bombardeo.....	94
Saltar la soga.....	95
Ula - ula.....	96
Carrera de sacos.....	96
¿Cómo jugar la 'carrera de sacos'?.....	96
Modalidades de carreras de sacos.....	97
Trompos	97
¿Cómo jugar a los trompos?	98
Volar cometas	98
Palo encebado.....	99
LA LÚDICA EN EL VELORIO.....	100
Semana 6	100
Juegos de velorios.....	100
Pacaricuc.....	101
EL BATÁN.....	103
RIOBAMBA LUCIÉRNAGA.....	103
EL RATÓN.....	104
LA PUERCA.....	104
PELEA DE GALLOS	105
LAGUNA DE COLTA	106
HUAYRU.....	106
Las Etapas del Duelo.....	107
UNIDAD 5. Plan nacional del Buen vivir	108
Semana 7.....	109
El buen Vivir	109



Proyecto de Juegos Ancestrales, Autóctonos, Tradicionales y Populares.....	112
Semana 8	112
PROGRAMA RECREATIVO DE DANZA FOLKLÓRICA.....	112
“DIABLADA GRAN COLOMBIANA”	112
PARA DISMINUIR EL SEDENTARISMO JUVENIL EN CUARENTENA.....	112
Cronograma de Actividades Recreativas.....	119
BIBLIOGRAFÍA.....	137





1. Presentación de la asignatura

La asignatura de juegos autóctonos, ancestrales tradicionales y populares corresponde al eje de formación profesional y permitirá atender a los requerimientos de los estudiantes en cuanto al conocimiento y fundamento teórico para la formulación, ejecución y evaluación de planes, planes programas, proyectos en actividades físicas deportivas recreativas y el conocimiento ancestral de los pueblo y nacionalidades del Ecuador analizado desde la tradición la cultura y lo lúdico con las características primordiales, para intervenir en diferentes sectores y niveles tomando en cuenta la zonificación, sectorización y la población atendida de diferentes edades, con la perspectiva andina y su cosmovisión.

La materia de Juegos Autóctonos, ancestrales, tradicionales y populares es una asignatura que pretende dotar al futuro profesional



de la actividad física, deportiva y recreación, el conocimiento humanista sobre la base de actividades lúdicas y técnicas creativas que más tiempo ocupan en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños, jóvenes, adultos y adultos mayores y discapacidades en el contexto educativo, laboral, social y en su diario vivir.

Desde una perspectiva pedagógica-evolutiva del desarrollo humano, el juego de cada población es parte de la vida de los seres humanos, y al mismo tiempo se prepara para desplegar todas sus potencialidades en su vida futura. A través de la presente asignatura se pretende desarrollar las capacidades para que los estudiantes desarrollen las competencias didácticas y pedagógicas ancestrales necesarias, para ser empleadas en las diversas formas de intervención educativa, laboral, social y comunitaria en las que profesionalmente los estudiantes de la carrera de la Tecnología se vean comprometidos

La asignatura de Juegos autóctonos, ancestrales tradicionales y populares debido a sus contenidos y al ser base de la carrera tiene particular interrelación con una gran cantidad de asignaturas, destacando las siguientes:

- Recreación , fortalece los criterios elementales para identificar los diferentes tiempos que posee el ser humanos, utilizando los juegos como medio de fortalecimiento de la tradición, que son importantes para el análisis de la cultura de los pueblos y nacionalidades del Ecuador, brindando las nociones sobre la planificación pedagógica en el desarrollo de las actividades propuestas para las sesiones sean ejecutadas de una forma lúdica que realiza el participante.

Desde una forma discursiva hermenéutica, parte de la noción de transmetodología como concepto ordenador para estudiar la relación transdisciplina y la cultura. Se trata de un giro global al interior de la configuración del saber que a través de lo transversal subjetivo pueda crear un escenario pedagógico definido como diálogo de saberes.



Considerando la modalidad en la que se desarrolla la carrera, se motiva al estudiante al trabajo autónomo, donde se le entrega material de apoyo relacionado a la materia para que el estudiante autorregule su proceso de aprendizaje, con el fin de lograr la construcción de conocimiento, donde encontraremos la reflexión, fundamentación de un razonamiento crítico y garantizar una participación asidua del estudiante.

Con la construcción de conocimiento generado el estudiante logra un aprendizaje significativo. Otro aspecto a considerar en la materia de Juegos Autóctonos, ancestrales, tradicionales y populares es el fortalecimiento de diferentes actividades propias de la comunidad en actividades que generan desarrollo por medio de aprendizaje colaborativo entregan conocimiento unos a otro.

1.1 Competencias específicas de la asignatura para la carrera

Diseñar planes, programas, proyectos y/o actividades de desarrollo del deporte, recreación y actividad física comunitaria, considerando los grupos etarios, sobre la base de los conocimientos científicos, tecnológicos y axiológicos, así como habilidades y destrezas.

Conducir con liderazgo el grupo deportivo a su responsabilidad en las diferentes etapas del desarrollo de la Actividad Física Deportiva y Recreación en búsqueda de altos logros a favor de la institución u organización deportiva en la cual desempeña su actividad profesional.

Implementar metodologías y técnicas deportivas en relación a la Actividad Física Deportiva y Recreación.

Aplicar las diferentes manifestaciones de la Actividad Física Deportiva y Recreación a través de una actitud crítica, considerando los saberes ancestrales, autóctonos, tradicionales y populares a favor de la acción comunitaria, sin distinción de raza, etnia, género, condición social y capacidades diversas.



Realizar investigaciones basándose en métodos científicos que promuevan un avance.

Conocer y comprender los Juegos Autóctonos, ancestrales, tradicionales y populares como medio de fortalecimiento de las tradiciones, herencia étnica del Ecuador siendo un mecanismo de la práctica de actividad física.

Conocer y comprender los factores comportamentales y sociales que condicionan la práctica de los Juegos Autóctonos, ancestrales, tradicionales y populares de la actividad física y como deben ser aplicados eficazmente la profesión.

Aprender a trabajar cooperativamente de forma activa.

Desarrollar hábitos de excelencia y calidad en el ejercicio profesional.

Poseer y comprender conocimientos en el área de estudio de los Juegos Autóctonos, ancestrales, tradicionales y populares

Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

Conocer y comprender el objeto de estudio de las Ciencias de la Actividad Física y del Deporte.

Cada uno de los estudiantes llegó a ser capaces de reconocer y evaluar desde el punto de vista lúdico cada juego que se realiza durante la vida y el sistema educativo y así percibir en cada participante. El estudiante que apruebe este curso estará en la capacidad de dirigir un equipo en todos los niveles contemplando la holística, podrá dirigir, gestionar, estimular, planificar, entrenar sus conocimientos adquiridos.

Preserva los valores que hacen necesario que el deporte recupere algunos de sus elementos tradicionales y que, por tanto, el respeto al contrincante, a las reglas del juego, al reglamento, la lealtad, la ética y el juego limpio sean elementos de primer orden de prioridades y de necesidades espirituales y físicas de vertebración de los participantes en el mismo.



2. Metodología de Aprendizaje

El estudio de esta asignatura se fundamenta en aprendizajes y conocimientos a partir de estrategias didácticas colaborativas y experienciales, enfocadas en el análisis de casos y en la resolución de problemas, a través de la realización de talleres que son mediadas por recursos educativos abiertos dirigidos a una concienciación y desarrollo de saberes que permiten:

Aplicar métodos pedagógicos y didácticos para un adecuado desarrollo de los conceptos de la recreación como medio para el mejoramiento de la calidad de vida.

Desarrollar las estrategias que permita el entendimiento del uso adecuado Juegos Autóctonos, ancestrales, tradicionales y populares considerando los grupos etarios, sobre la base de los conocimientos científicos, tecnológicos y axiológicos.

Aplicar actividades de Juegos Autóctonos, ancestrales, tradicionales y populares empleando las técnicas, estilos y mejores prácticas de eventos de recreación para impartir a todos los grupos, en beneficio del desarrollo y mantenimiento las capacidades físicas y de salud.



UNIDAD 1

EL JUEGO A LO LARGO DE LA HISTORIA Y SU APLICACIÓN EN EL DESARROLLO HUMANO



Resultado de aprendizaje

Conoce la epistemología, etimología, tipología del juego y otros términos utilizados para el incremento del conocimiento de los estudiantes de la tecnología, diferenciando los conceptos básicos de la materia.



Contextualización

La asignatura busca desarrollar las capacidades cognitivas en el manejo del contenido de la recreación, para que el estudiante actúe con un nivel que satisfaga las expectativas propias y de terceros, las técnicas y procedimientos para que el estudiante asuma una actitud reflexiva, crítica y creativa cuando tenga que resolver casos de problemática organizacional, paralelamente debe desarrollar capacidades de compromisos éticos y de responsabilidad persona

Contenidos:

- 1.1. Epistemología de varios términos (recreación, tiempo libre, ocio, lúdico, entre otros).**
- 1.2. Etimología del término “juego” y otros términos utilizados para él.**
- 1.3. Concepto de Juego.**
- 1.4. Definición de Juego.**
- 1.5. Origen y naturaleza del Juego.**

BASES TEÓRICAS DE LA RECREACIÓN

Semana 1

Perspectiva humanística de la Recreación

La psicología de ocio es un área de conocimiento nueva, se han realizado estudios de índole sociológica, antropológica y filosófica a partir de los años 80 en Estados Unidos, Canadá y Francia. Neulinger en 1974 realiza una investigación psicológica sobre el ocio. Iso-Ahola publicó dos libros en 1980, Mannell y Kleiber en 1997 publica un libro sobre psicología del ocio, y Jackson y Burton (2000) sobre la experiencia de



ocio y el desarrollo humano.

Para Neulinger el ocio es “un estado mental de carácter subjetivo”, significa ser uno mismo, demostrar los talentos, capacidades y potencialidades. El trabajo puede ser una experiencia de ocio. Plantea dos criterios para definir el ocio: la libertad percibida (la considera más importante) y la motivación para la actividad (intrínseca o extrínseca). Establece tres tipos de ocio y tres de no ocio:

- Ocio puro (actividad libre y satisfactoria en sí misma)
- Ocio-trabajo (actividad libre con motivación intrínseca y extrínseca)
- Ocio-ocupación (actividad libre con recompensas externas)
- Puro trabajo (actividad no libre con motivación intrínseca)
- Trabajo-ocupación (actividad no libre con motivación intrínseca y extrínseca)
- Pura ocupación (actividad obligatoria realizada por recompensas)

Seppo E. Iso-Ahola (1980) tiene una concepción dialéctica del ocio, considera que cada individuo tiene una definición de ocio, producto de sus experiencias personales y las influencias situacionales y sociales. Sin embargo, las definiciones subjetivas de ocio tienen dos aspectos en común: la libertad percibida y la motivación intrínseca. Define al ocio como “un estado mental subjetivo experimentado en cierto grado cuando un individuo participa en actividades durante el tiempo libre u horas de no trabajo.” Señala que la teoría del ocio debe contemplar tres parámetros: la persona, la influencia social/situacional, y el tiempo.

Mihaly Csikszentmihalyi (1993, 1997) psicólogo americano que desarrolla el concepto de experiencia óptima, estado óptimo de la experiencia humana, experiencia autotélica o flow. No separa ocio de trabajo; sostiene que definir ocio desde las perspectivas de libertad percibida y motivación intrínseca es limitado, pues las personas pueden manifestar que se sienten libres porque así lo establece la sociedad, y



hay actividades nocivas elegidas libremente que no son ocio. Para el autor el ocio “implica un esfuerzo para alcanzar una sensación de logro y un aumento de la propia estima”, le interesa, sobre todo, el bienestar personal, el disfrute que es activo, contribuye al crecimiento, al cambio. Le interesa investigar las experiencias flujo (de conciencia) que tienen las siguientes características: desafiantes que requieren habilidades, unificación de acción y conciencia, metas claras y retroalimentación, concentración en la actividad, sensación de ejercer control, pérdida de la autoconciencia por fusión con la experiencia, pérdida de la conciencia del paso del tiempo.

Cuenca (2000) pedagogo que define al ocio desde una visión humanista, la considera “un área fundamental de la experiencia humana que favorece el desarrollo personal y social.” El ocio tiene una direccionalidad negativa y otra positiva (lúdica, creativa, festiva, ambiental-ecológica y solidaria).

Un determinante psicológico de la experiencia de ocio es la libertad percibida, que hace referencia a la libre decisión y elección entre distintas opciones, está relacionada con la sensación de control de los actos, la autodeterminación de la conducta. Cuando las personas sienten amenazada su libertad, se produce una reactividad psicológica (Brehm, 1996) que es una reacción motivacional para restablecer su libertad, ya sea por restauración directa, restauración indirecta (actividades similares) o respuestas subjetivas (cambio en la evaluación de la libertad). La percepción de libertad también puede incrementarse por la cantidad y calidad de opciones disponibles.

Finalmente, el ocio genera beneficios sobre la salud, está vinculado con la percepción de felicidad, el desarrollo intelectual y social (Iso-Ahola, Jackson y Duna, 1994), y el bienestar espiritual de las personas (Heintzman, 2000)

Según la escala de satisfacción de ocio desarrollada por Beard y Ragheb (1980) hay seis tipos de beneficios o propiedades: psicológicas (sentimiento de libertad, diversión, pertenencia y cambio), educativas (progreso intelectual, conocimientos), sociales (relaciones interper-



sonales), relativas al relax (descanso, reducción de estrés), fisiológicas (físico, salud, control de peso) y estéticas (entornos placenteros y belleza del medio).

Driver y Bruns (1999) integran los beneficios del ocio en cuatro aspectos: personales (psicológico y fisiológico), sociales y culturales, económicos y medioambientales.

El tiempo libre

No es posible hablar de Recreación sin hacer referencia al tiempo libre, ya que en este se da la Recreación, de igual forma el tiempo libre está relacionado con la revolución industrial, cuya base ideológica tomaba al trabajo como la actividad más dignificante y miraba al ocio como un aspecto negativo en la vida del ser humano. Frases como “La ociosidad es la madre de todos los vicios”, eran referentes para negar tiempo libre a los trabajadores.

Con la Revolución Industrial surgen los conceptos de tiempo, trabajo y tiempo libre. Según Murphy (1976, citado por Lupe Aguilar) existen tres tipos de tiempo:

CÍCLICO O NATURAL: Este se establece por los ritmos de la naturaleza cíclica, tales como: el día, la noche, las estaciones del año. Desde esta perspectiva el tiempo no se pierde, ni se niega, pues se fundamenta en la repetición de actividades naturales y sociales. En esta impresión ecológica, el hombre comprende su relación con el mundo físico y puede vivir en armonía con el ambiente natural. Esa noción de tiempo persiste en algunas comunidades del medio rural cuya labor fundamental es la agricultura.

TIEMPO MECÁNICO, DE RELOJ O LINEAL: Con la revolución industrial surge la necesidad de dividir el tiempo y fijar claramente las jornadas de trabajo, entonces se mecaniza el tiempo, y el trabajo. Desde esta concepción el ser humano tiene tiempo para: laborar, estudiar, descansar, transportarse, etc. El tiempo se puede aprovechar o perder.



TIEMPO PERSONAL O PSICOLÓGICO: El tiempo psicológico es personal, interno, está acorde con la calidad de uso del tiempo, no con la cantidad. Se refiere a la satisfacción personal, es el individuo quien determina lo que es valioso y placentero para su vida, independientemente del reloj, calendario y horario.

EL JUEGO

El juego resulta de una actividad creativa natural, sin aprendizaje anticipado, que proviene de la vida misma. Tanto para el ser humano como para el animal, el juego es una función necesaria y vital. La acción de jugar es automotivada de acuerdo con los intereses personales o impulsos expresivos. El juego natural tolera todo el rango de habilidades de movimiento, las normas o reglas son autodefinidas, la actividad es espontánea e individual. Es en parte un reflejo del entorno que rodea al individuo; una actividad necesaria, ya que contribuye al desarrollo integral del infante. El juego es una actividad universal. Ha estado presente a lo largo de la historia de la humanidad y en todas las sociedades, prueba de ello son los restos arqueológicos que muestran la evidencia de juego desde hace miles de años.

El juego y el juguete han evolucionado a lo largo del tiempo. Sus características han ido variando en función del valor atribuido al juego y el contexto sociocultural en el que se han desarrollado.

Muchos autores han definido el juego; sin embargo, como cada uno toma diferentes referencias para explicar el término, no existe una definición unitaria del concepto de juego.

A pesar de ello, si tenemos en cuenta las definiciones que nos aportan los distintos autores, se puede afirmar lo siguiente:

El juego es la actividad fundamental del niño, que se da de forma innata, libre y placentera, en un espacio y un tiempo determinados, y favorece el desarrollo de las capacidades motoras, cognitivas, afectivas y sociales



Características del juego infantil

Las características implícitas en el juego son las siguientes:

Es libre y voluntario: el componente de libertad de elección es inseparable del concepto de juego. El niño debe elegir el juego, guiado por sus motivaciones e intereses personales, sin imposiciones externas.

Se centra en un espacio y un tiempo concretos: el espacio está relacionado con el lugar donde se desarrolla la actividad lúdica, y el tiempo de juego depende de la motivación e interés del que juega.

Es autotélico: se juega por el mero placer de jugar, por la satisfacción de hacer la actividad sin esperar resultados finales. Lo importante es el proceso, disfrutar con la actividad lúdica.

Es universal e innato: el juego está presente en todas las épocas y las culturas. Los niños no necesitan recibir explicaciones sobre cómo jugar.

Es fuente de satisfacción: el juego es gratificante en sí mismo, les reporta diversión y entretenimiento. La sensación de satisfacción hace que el niño mantenga un nivel alto de atención hacia la actividad.

Implica actividad: el juego conlleva estar activo física o psíquicamente.

Tiene un carácter incierto: al ser una actividad espontánea y creativa, el juego se desarrolla y se modifica según los intereses de los propios jugadores.

Se desarrolla en una realidad ficticia: mediante el juego, los niños transforman la realidad en fantasía, convirtiéndose en aquello que desean.

Es una actividad inherente de la infancia: aunque se juega a lo largo de toda la vida, es en la infancia cuando el juego se convierte en la actividad por excelencia.

Permite al niño afirmarse: en el contexto de juego pueden dar respuesta y buscar soluciones a los conflictos, los miedos y las preocu-



paciones, de este modo reafirman su autoestima y personalidad.

Favorece la socialización: el juego es una de las principales fuentes de relación con las demás personas y el entorno que les rodea. El juego facilita la comunicación y la creación de lazos afectivos.

Potencia el desarrollo integral: el juego es el principal motor del desarrollo infantil: favorece el desarrollo motor, cognitivo, afectivo y social.

Cumple una función compensadora de desigualdades, integradora y rehabilitadora: el juego se convierte en una oportunidad de interacción y aprendizaje, en un mecanismo corrector de diferencias, ofreciendo experiencias y recursos que, en determinadas situaciones, no están presentes en el ambiente habitual de los niños; mientras ellos juegan, las diferencias desaparecen.

Muestra la etapa evolutiva en la que se encuentra el niño: a través de la observación de los niños en el juego, se puede valorar el progreso y la evolución en todas sus áreas de desarrollo e identificar posibles dificultades para una intervención temprana.

El juguete no es indispensable para el juego: el juguete es un recurso lúdico, pero no es imprescindible para jugar. Los niños inventan juegos y transforman los objetos de la realidad según sus necesidades; así, un bolígrafo puede convertirse en un avión

CLASIFICACIÓN DEL JUEGO

Existen varios criterios por los que se pueden establecer clasificaciones del juego. Algunos de ellos se basan en:

- La capacidad que se desarrolla.
- La intervención del adulto.
- El espacio físico donde ocurre.
- La dimensión social.
- El número de participantes.



–El material que se usa.

Tipos de juego según la capacidad que se desarrolla

Pueden diferenciarse cuatro juegos: juego psicomotor, juego cognitivo, juego afectivo y juego social. A continuación se describe cada uno de ellos.

Juego psicomotor

El juego psicomotor expresa la relación entre los procesos psíquico y motor. Desarrolla la capacidad motora a través del movimiento y la acción corporal.

Dentro de esta categoría se diferencian los juegos siguientes:

- Juegos sensoriales y perceptivos: favorecen la discriminación sensorial y actúan como elementos fundamentales de conocimiento.
- Juegos motores: desarrollan el conocimiento del esquema corporal, la coordinación y la expresión corporal.

Juego cognitivo

El juego cognitivo desarrolla las capacidades intelectuales. Algunos tipos de juegos cognitivos son:

- Juegos de manipulación y construcción: potencian la creatividad, la atención y la concentración.
- Juegos de experimentación: favorecen la capacidad de descubrimiento e incitan a la manipulación.
- Juegos de atención y memoria: fomentan la observación y la concentración.
- Juegos lingüísticos: mejoran la capacidad de comunicación, la expresión verbal y aumentan el vocabulario.



– Juegos imaginativos: desarrollan la capacidad de representación, la expresión verbal, la capacidad para resolver problemas y la creatividad.

Los niños aprenden por medio de la acción. Por esta razón, es importante proporcionarles juguetes que estimulen la atención, la memoria, el pensamiento creativo y la habilidad para resolver problemas.

Juego social

El juego social es el que se desarrolla en grupo y favorece las relaciones sociales, la integración grupal y el proceso de socialización.

Los juegos considerados sociales son los siguientes:

– Juegos simbólicos: consisten en simular situaciones, objetos y personajes (reales o imaginarios) que no están presentes en el momento de juego. Es el juego de “hacer como si fuera”.

– Juegos de reglas: son aquellos en los que existen una serie de instrucciones o normas que los jugadores deben conocer y respetar para, conseguir el objetivo previsto.

– Juegos cooperativos: son los que requieren jugar en equipo para lograr un objetivo común.

El juego social permite relacionarse y empatizar con los demás.

Juego afectivo

El juego afectivo es el que implica emociones, sentimientos, afecto y desarrollo del autoconcepto y la autoestima.

En la etapa de infantil destacan los siguientes juegos afectivos:

– Juegos de rol o dramáticos: facilitan el desarrollo emocional, permiten superar preocupaciones, frustraciones y tensiones modificando la realidad a través de la representación de situaciones.

– Juegos de autoestima: mejoran la percepción y la valoración



personal.

Auto concepto: percepción que se tiene de uno mismo.

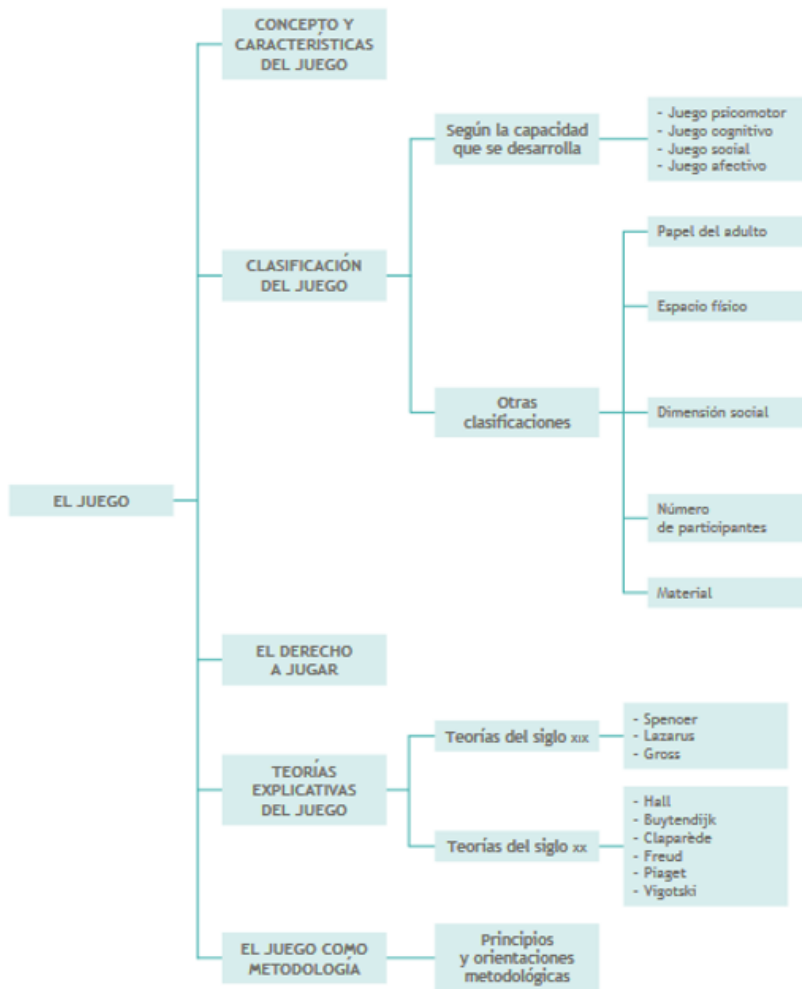
El juego puede clasificarse de acuerdo con otros criterios:

Ilustración 1 CRITERIOS DEL JUEGO

Criterios de clasificación del juego	Características del juego
Intervención del adulto	
Juego libre	El niño juega libremente; mientras, el adulto ejerce un papel de control sin participación directa.
Juego dirigido	El adulto propone, dirige y anima el juego que desarrollan los participantes.
Juego presenciado	El adulto observa el desarrollo del juego e interviene en momentos puntuales, para facilitar recursos, motivar a los participantes, etc.
El espacio físico	
Juego de interior	Ocurre en espacios cerrados, como el aula.
Juego de exterior	Se desarrolla en espacios abiertos. Requiere lugares amplios, como el patio.
La dimensión social	
Espectador	El niño observa el juego de otros, pero no participa de forma activa.
Juego solitario	El niño juega solo.
Juego paralelo	Los niños juegan en compañía, pero sin interactuar unos con otros.
Juego asociativo	Varios niños juegan juntos al mismo juego e interactúan, pero el juego no depende de la participación continuada de ninguno de ellos.
Juego cooperativo	Los niños juegan juntos y se produce una verdadera interacción.
Juego socializado con adultos	Cuando el niño juega con una persona adulta.
El número de participantes	
Juego individual	El niño juega sin interactuar con otros, aunque compartan el mismo espacio físico.
Juego de pareja	Se realiza en grupos de dos.
Juego de grupo	Se hace en grupos de más de dos niños y la participación de todos se considera necesaria para el desarrollo del juego.
El material que se utiliza	
Con soporte material	Los juegos requieren recursos materiales para su desarrollo.
Sin soporte material	Los juegos no precisan recursos materiales para su desarrollo.



Ilustración 2 EL JUEGO



APRENDIZAJE PRÁCTICO – EXPERIMENTAL



Resuma los principales elementos del juego.



Realice un organizador gráfico sobre los la definición, origen y naturaleza del juego



TRABAJO AUTÓNOMO (ACTIVIDADES)

Estudie los contenidos de la semana 1

Contenidos:

1.6. Evolución Lúdica del Ser Humano.

1.7. Dimensión social del Juego.

1.9. Tipología del Juego.

1.10. Teorías del Juego.



Semana 2

Evolución Lúdica del Ser Humano.

La lúdica como dimensión del ser. Pensar la <dimensión lúdica> como constitutiva del ser que se educa, puede rastrearse desde algunos autores, que, si bien no la han planteado de manera directa, si han desarrollado argumentos para que hoy se la pueda sustentar. Por ahora, los términos juego y lúdica no se distancian suficientemente, pero con prontitud se intentará deslindarlos conceptualmente y establecer relación entre los dos, desde sus diferencias.

Para el inicio de esta reflexión Schiller (S. F.), aporta los términos juego físico y juego estético, enmarcando al primero en el ámbito de la naturaleza y al segundo dentro de perspectiva del hombre, término utilizado para la época y puesto en la traducción al español.

Por juego físico se refiere a la sobreabundancia de que hace gala la naturaleza, por ejemplo, en los árboles que produce más cantidad de semillas de las que le son necesarias para garantizar la conservación de su especie y la de sí mismo, ofreciéndolas de manera gratuita para que otros seres vivos las disfruten, quizás solo por el goce que le reporte.

También es ese hecho inútil del insecto que, zumbando vuela alegre y vivaz, o el canto melodioso de las aves, que lanzan al viento sus trinos sin atender a una necesidad y quizás, por la libertad que encuentran en ello (Schiller, S. F.). Los juegos estéticos los identifica por la fuerza creadora autónoma que llevan a liberar al hombre de coacciones exteriores y sensibles, de la sujeción a leyes ajenas, hasta lograr orientarse por normas interiores propias (Schiller, S. F.).

Son los juegos estéticos, el encuentro entre el impulso sensual y el impulso formal, que se da en el juego del hombre, cuando este lo ha llevado a que ejerza mediación entre lo que puede ser puramente placer sensual, o lo que, yendo al polo opuesto, pueda ser tan solo racional (Martínez, 2013). Permiten, de esta manera, la presencia de la totalidad del hombre, en la cual armonizan las sensaciones y las emo-



ciones con la razón, llevando que haya encuentro entre los intereses de los sentidos y las leyes de la razón. Así se expresa Schiller.

Dimensión social del Juego.

Dimensión afectiva-emocional:

Expresión y control emocional a través del juego.

Como sabes, el afecto es imprescindible para un desarrollo equilibrado. Esto es cierto durante toda nuestra vida, (¿Cómo sería tu vida sin el afecto de tus seres queridos?) pero muy especialmente durante los primeros años, dado que unas carencias afectivas durante la primera infancia pueden marcarnos para siempre.

Ilustración 3 AFECTIVA



El juego en sí mismo es una actividad que provoca placer, satisfacción y motivación. Permite al niño/a aprender a controlar la ansiedad que le producen ciertas situaciones de la vida cotidiana como por ejemplo el enfado de padres o profesores, la pérdida de un juguete o no poder salir a jugar fuera porque está lloviendo. A través del juego se exteriorizan las emociones y estimula la autoestima y la autoconfianza en el niño/a. Además, la mayor parte de las relaciones y contactos afectivos tienen lugar durante el juego.



Dimensión social

Integración, adaptación, igualdad y convivencia.

Ilustración 4 SOCIAL



El juego es el principal recurso que tienen los niños/as para iniciar sus primeras relaciones con sus iguales. Conforme el niño se va relacionando con otros aprende a asimilar conductas deseables como compartir, saludar, respetar turnos... y aprende también a no manifestar conductas no deseables como pegar a los demás o ejercer su voluntad

El juego permite el autoconocimiento y el conocimiento del entorno y de las personas que lo comparten con nosotros. A nivel social el juego es básico porque es un elemento socializador que nos ayuda a construir la forma en que nos relacionamos con los demás. Permite conocer y respetar las normas, fomenta la comunicación, promueve la cooperación y favorece los procesos de inserción social.

Dimensión cultural

Transmisión de tradiciones y valores.



Ilustración 5 CULTURAL



El niño imita elementos del entorno en el que se mueve. Es su modo de adaptarse y de conocer el mundo adulto.

Dimensión creativa

La inteligencia creativa.

Ilustración 6 CREATIVA



El juego potencia la imaginación a través del juego simbólico. La creatividad permite la agilidad del pensamiento y el desarrollo de habilidades.

La creatividad consiste en ver lo que otros no ven y de realiza



cambios en el entorno de un modo perceptible para los demás.

Un entorno lúdico es facilitador del pensamiento creativo porque desarrolla la autonomía de pensamiento y expresión, la capacidad productiva e inventativa.

Dimensión cognitiva

Gimnasia para el cerebro.

Ilustración 7 COGNITIVA



Los juegos manipulativos favorecen el desarrollo del pensamiento y el juego simbólico favorece la empatía, es decir, la capacidad del niño/a de ponerse en el lugar del otro.

Además, el juego facilita el proceso de abstracción del pensamiento, es decir, la creación de representaciones mentales.

Dimensión sensorial

A través del juego el niño puede descubrir una serie de sensaciones que no podría experimentar de otro modo.



Ilustración 8 SENSORIAL



El juego permite la exploración de las propias posibilidades sensoriales y motoras y su desarrollo a través del ejercicio repetido.

Dimensión motora:

Es la dimensión más evidente del juego.

El juego facilita la adquisición del esquema corporal además de permitir el aprendizaje de las relaciones causa-efecto. Se da cuenta que lo que hace modifica su entorno, produciendo unas reacciones en los demás y así se reconoce a sí mismo/a como agente causante de cambios.

Ilustración 9 MOTORA



Tipología del Juego.

Los juegos con los que va encontrándose la persona a medida que se desarrolla corresponden a distintas clases:

- **Juegos de mesa.** Practicados a menudo mediante el uso de un tablero y en general por un reducido número de personas (usualmente de dos a seis). Tal es el caso del ludo, las damas, el ajedrez. Tienen un fuerte componente de estrategia, pero muchas veces está complementado por una importante cuota de azar, como en aquellos en los que se usan dados. Dentro de este grupo podrían incluirse también los juegos de naipes, como el póker, la canasta (ambos emplean los llamados naipes franceses) o la escoba de quince (naipes españoles) y los tradicionales juegos de postas o carreras, como el juego de la oca o el estanciero, que agregó la variante de banca y de una suerte de dinero. En algunos casos lo que se busca es premiar el conocimiento, como en los juegos de preguntas y respuestas.
- **Juegos deportivos.** Son los que se practican de forma espontánea o bien dirigidos por profesores y entrenadores, en espacios abiertos y con la utilización del cuerpo. En general, además del cuerpo hay algún otro objeto, aunque a veces se limita a las competencias por el desarrollo de una habilidad netamente física. Pueden ser tanto individuales como grupales y siempre complementan los aspectos de habilidad física con la estrategia y la mente fría para pensar cómo realizarlo. Las escuelas, las familias y hasta los Estados, desde sus Secretarías de Deporte, se encargan de difundir entre los jóvenes este tipo de juegos, que gozan de gran popularidad.
- **Videojuegos.** Son realizados a partir de herramientas digitales, manifestadas a través de una pantalla. No se practicaron hasta fines del siglo XX, y en algunos casos coinciden con los incluidos en las categorías anteriores, pero ofrecidos de un modo virtual. Por su eventual complejidad, y en muchos casos, por el incumplimiento de las principales características generales del juego (esto es, la falta de actividad grupal y de desarrollo de estrategias según



condiciones), suelen ser criticados, y se recomienda a los padres regular el contacto de los niños con esta clase de juegos.

- **Juegos de azar.** Agrupa a todos aquellos juegos que dependen de lo fortuito, sin mayor intervención de la destreza individual. La lotería es el ejemplo clásico de esta clase de juegos.

En la vida adulta, el juego es un **modo saludable de mantener un espacio de recreación y diversión**. Sin embargo, a veces los juegos de azar con apuestas de dinero despiertan en los adultos conductas compulsivas, que se alejan de su natural y enriquecedor propósito.

Teorías del Juego.

Las teorías clásicas sobre el juego infantil se desarrollan entre la segunda mitad del siglo XIX y el primer tercio del siglo XX. A continuación, se exponen siete de las más conocidas.

Teoría del excedente energético de Herbert Spencer (1855)

A mitad del siglo XIX, Spencer (1855) elabora su Teoría del excedente energético basada en que, debido a las mejoras sociales, el individuo acumula grandes cantidades de energía las cuales estaban anteriormente dedicadas a la supervivencia. Estas grandes cantidades de energías sobrantes deben ser liberadas en actividades sin una finalidad inmediata para evitar tensiones al organismo siendo el juego, junto con las actividades artísticas y estéticas, una de las herramientas que tiene el cuerpo humano para restablecer el equilibrio interno.

La teoría de Spencer se apoya en la idea de que la infancia y niñez son dos etapas del desarrollo en las que el niño no tiene que realizar ningún trabajo para poder sobrevivir, dado que sus necesidades se encuentran cubiertas por la intervención de sus congéneres adultos, y elimina el excedente de energía a través del juego, ocupando en esta actividad los grandes espacios de tiempo que le quedan libres. Para Spencer, el proceso pedagógico debe imitar el transcurso de la evo-



lución social, de modo que la mente del niño pasara de forma “natural” por las diferentes etapas de evolución de las sociedades humanas (Sáenz, 2015, p. 17).

Aunque la teoría tiene fundamento, no se cumple siempre, puesto que el juego sirve no sólo para liberar el excedente de energía, sino también recuperarse, descansar y liberarte de las tensiones psíquicas vividas en la vida diaria, después de haber consumido gran parte de nuestras energías, en actividades serias y útiles. Es decir, el juego tiene también un efecto recuperatorio y catártico.

Teoría de la relajación de Lazarus (1833)

La teoría de la relajación, del descanso, de la distensión o de la recuperación, propuesta por Lazarus, señala que el juego aparece como actividad compensadora del esfuerzo, del agotamiento que generan en el niño otras actividades más serias o útiles. El juego es visto como una actividad que sirve para descansar, para relajarse y para restablecer energías consumidas en esas otras actividades más serias.

En opinión de López de Sosoaga (2004, p. 54), esta teoría, aunque puede ser acertada para el juego de los adultos, al analizar el de los niños presenta lagunas puesto que el juego es una de las actividades a las que el niño dedica gran parte de su tiempo y en él gasta toda su energía

Teoría del preejercicio de Karl Groos (1898)

En 1898, Groos propone la denominada teoría del preejercicio o del ejercicio preparatorio. Según este autor, la niñez es una etapa en la que el individuo se prepara para ser adulto, practicando, a través del juego, las diferentes funciones que realizará cuando sea adulto. La teoría de Groos destaca el papel relevante que tiene el juego en el desarrollo de las capacidades y las habilidades que permitirán al niño desenvolverse con autonomía en la vida adulta. Este autor concibe el juego como un ejercicio de preparación en el que el niño juega siem-



pre de una manera que prefigura la futura actividad del adulto, siendo el juego una especie de preejercicio de las funciones mentales y de los instintos (Ajuriaguerra, 1997, p. 73). Una de las críticas que se hace a esta teoría, es que, a pesar de que las observaciones de este autor marcaron un hito cualitativo en las investigaciones sobre el juego, la idea de una naturaleza exclusivamente biológica del juego ha sido superada en la actualidad por la proliferación de estudios que nos muestran la necesidad de interacción social temprana y positiva para que el juego se desarrolle (López de Sosoaga, p. 56).

Teoría de la recapitulación de Granville Stanley Hall (1904)

En 1904, Hall formuló la teoría de la recapitulación, según la cual, el desarrollo del niño es una recapitulación breve de la evolución de la especie. Para este autor el juego es una característica del comportamiento ontogenético que recoge el funcionamiento de la evolución filogenética de la especie. El juego, desde este planteamiento, reproduce las formas de vida de las razas humanas más primitivas. Por ejemplo, los niños en edad escolar disfrutaban jugando al escondite, lo cual podría reflejar la actividad que miembros primitivos de la especie humana realizaban habitualmente al tener que ocultarse para escapar a la agresión de quienes podían atacarlo para arrebatarse sus pieles o armas; para este autor, "existe un orden evolutivo en el desarrollo de los juegos que tendría su paralelismo en los grandes periodos de la evolución de la cultura" (Navarro, 2002, p. 74). Los defensores de esta teoría se apoyan en la idea de que se juega porque recordamos tareas de vida de nuestros antepasados. López de Sosoaga (2004, p. 56) hace las siguientes críticas a la teoría de Hall:

- (1) es erróneo suponer que las prácticas culturales se heredan genéticamente;
- (2) el juego simbólico y el de los adultos no son explicables desde el punto de vista de esta teoría;
- (3) no explica la conducta del juego, ni el proceso psicológico



que lo sustenta.

Teoría de Sigmund Freud (1856-1939)

Freud elaboró una teoría de la psique y un método revolucionario a los que llamó psicoanálisis. Según este autor, el infante y el niño pequeño se encuentran impotentes frente a las poderosas fuerzas biológicas y sociales sobre las cuales ejerce muy poco dominio. Entre estas fuerzas figuran la energía de los instintos, de origen biológico, y las experiencias sociales de los niños, especialmente aquellas que forman parte de la vida familiar. Freud postuló que cada individuo nace con una cantidad fija de energía biológica, que es la fuente de todos los impulsos fundamentales y es la base de su conducta, sus pensamientos y motivos futuros. La cantidad de energía es fija, pero se puede canalizar de distintas formas. Las tres fuentes de energía –o instinto– son, la sexualidad (denominada a veces libido), las pulsiones preservadoras de la vida, que son el hambre y el dolor; y la agresión, asociada al instinto de muerte. Los niños sólo poseen energía; nacen con una sola estructura, el “ello” (así lo denomina) es el depósito de la energía instintiva, una especie de caldera de hirvientes estímulos, abierta a lo somático, llena de impulsos contradictorios, donde no existe ni tiempo ni negación. A medida que crecen e invierten energía en cosas, gradualmente desarrollan otras dos estructuras psicológicas: el “yo”, parte más o menos racional y reflexiva de la personalidad, abierta al mundo exterior, y el “super-yo”, conciencia moral que castiga con sentimientos de culpa e inferioridad al “yo”. Cuando el “ello”, “yo” y “super-yo” están funcionando después de los cinco o seis años de edad, tienen que hacerlo armoniosamente, a pesar del hecho de que el “ello” pide placer y el “super-yo” el cumplimiento de deberes. La función del “yo” es la de actuar de mediador prudente entre ambos, es decir, el “ello” y el “super-yo”, que es lo mismo que decir entre las apetencias y las obligaciones. Para Freud, el individuo pasa por una serie de etapas diferentes en el curso de su maduración. Las etapas psicoanalíticas están centradas en las zonas corporales; es decir, las distintas partes del cuerpo son las fuentes primarias del placer en diferentes edades. Así, a lo largo del desarrollo, se



va pasando de unas a otras. Las etapas psicosexuales del desarrollo propuestas por Freud son las siguientes: etapa oral, etapa anal, etapa fálica, período de latencia y etapa genital (Schultz y Schultz, 2002, pp. 65-69).

La teoría psicoanalítica sostiene que el desarrollo del niño puede retardarse a consecuencia de experiencias adversas que obstaculizan el avance hacia la maduración emocional. Freud (1898, 1906) vincula inicialmente el juego a la expresión de los instintos que obedecen al principio del placer –que representa las exigencias de las pulsiones de vida- o tendencia compulsiva al gozo. El juego tiene un carácter simbólico, análogo al sueño, que permite la expresión de la sexualidad y la realización de deseos que, en el adulto encuentra expresión a través de los sueños y, en el niño, se llevan a cabo a través del juego. Pero, posteriormente, en un trabajo sobre fobia infantil, Freud (1920) se ve obligado a reconocer que en el juego hay algo más que proyecciones del inconsciente y resolución simbólica de conflictos. Tiene que ver también con experiencias reales, en especial si éstas han sido traumáticas para el niño. Al revivirlas en su fantasía llega a dominar la angustia que le produjeron éstas originariamente. Esta explicación e interpretación del significado del juego del niño carece de fundamento, ante todo, porque parte de dos ideas equivocadas: (1) la infancia no es un periodo de incesantes situaciones traumáticas, de continuos conflictos, de presión permanente de la sociedad, de los adultos sobre el niño; y (2) el contenido fundamental de la vida del niño no son los impulsos biológicos primitivos, de naturaleza sexual, sino el mundo exterior (López de Soaga, 2004, pp. 57-58).

Teoría de la derivación por ficción de Édouard Claparède (1932)

La teoría del juego elaborada por Claparède recoge ciertos aspectos de la importante función que los juegos desempeñan en el desarrollo psicomotor, intelectual, social, y afectivo- emocional del niño. Según este autor, cuya interpretación de los juegos infantiles es conocida como “Teoría de la derivación por ficción”, no pudiendo el niño



desplegar su personalidad, siguiendo la línea de su mayor interés, o por causa de su poco desarrollo, o porque las circunstancias se opongan a la manifestación de sus actividades serias y reales, deriva por ficción a través del “figurarse” donde la imaginación sustituye a la realidad; la “derivación por ficción” se asemeja en cierto modo a la “conducta mágica” de modernos autores de la corriente existencialista. Es una especie de sortilegio, y no sólo los niños, sino también los adultos se refugian en un mundo ficticio, no-real, virtual, posible, imaginario, que sustituye al mundo real. (Mora, 1990, p. 49).

La teoría de Claparède “sostiene que el juego persigue fines ficticios, los cuales vienen a dar satisfacción a las tendencias profundas cuando las circunstancias naturales dificultan las aspiraciones de nuestra intimidad. Este planteamiento, en el mundo del niño, nos descubre que el juego puede ser el refugio en donde se cumplen los deseos de jugar con lo prohibido, de actuar como un adulto”. Para este autor, el juego es una actitud abierta a la ficción, que puede ser modificable a partir de situarse en el “como sí”, y lo que verdaderamente caracteriza el juego es la función simbólica. Según este autor, es la función simbólica la que da rasgo de naturaleza al juego, considerando que en los juegos de los niños puede desarrollarse el protagonismo que la sociedad les niega (Navarro, 2002, p. 75). Para este autor, el niño quiere ser protagonista de los eventos y situaciones de la vida diaria aunque este rol lo tiene perdido en favor del adulto. Así, a través del juego el niño puede recuperar este protagonismo, sirviéndole para recuperar su autoestima y para autoafirmarse. Por tanto, el juego es el elemento de compensación afectiva que tiene el niño (Ortí, 2004, p. 57). Este autor concibe el juego como el medio más útil para movilizar al niño en lo que se podría considerar como escuela nueva o activa. En este sentido, afirma que el juego es el puente que va a unir la escuela y la vida; el puente levadizo mediante el cual la vida podrá penetrar en la fortaleza escolar, cuyos muros y torreones parecían separarla para siempre (López de Sosoaga, 2004:58). Su teoría del juego aporta una interpretación de lo que se conoce como “juego de ficción”. Sin embargo, no ofrece una explicación para otros tipos de juegos propios de la niñez (juegos funcionales o sensoriomotrices, juegos de construcción y



juegos de reglas).

La teoría de la dinámica infantil de Frederic J. J. Buytendijk (1935)

Buytendijk (1935) interpreta el juego como una actividad derivada de una actitud o dinámica infantil. Si una persona adulta no dispone de esta actitud juvenil no puede participar de la pertinencia del juego (Lavega, 1997). Para él, el juego es una expresión de la naturaleza inmadura, desordenada, impulsiva, tímida y patética de la infancia; y el juego es juego con algún objeto, con algún elemento y no sólo. Este autor señala que el juego depende de la dinámica infantil, y que un niño juega porque es niño, es decir, que los caracteres propios de su 'dinámica' le impulsan a no hacer otra cosa que jugar. Buytendijk explica la dinámica del juego en cinco puntos (Paredes, 2003, p. 89): jugar es siempre jugar con algo; todo juego debe desarrollarse; hay un elemento de sorpresa, de aventura; existe también una demarcación, un campo de juego, y unas reglas; y tiene que haber una alternativa entre tensión y relajación. Para este autor, el juego se realiza con algo (figurabilidad).

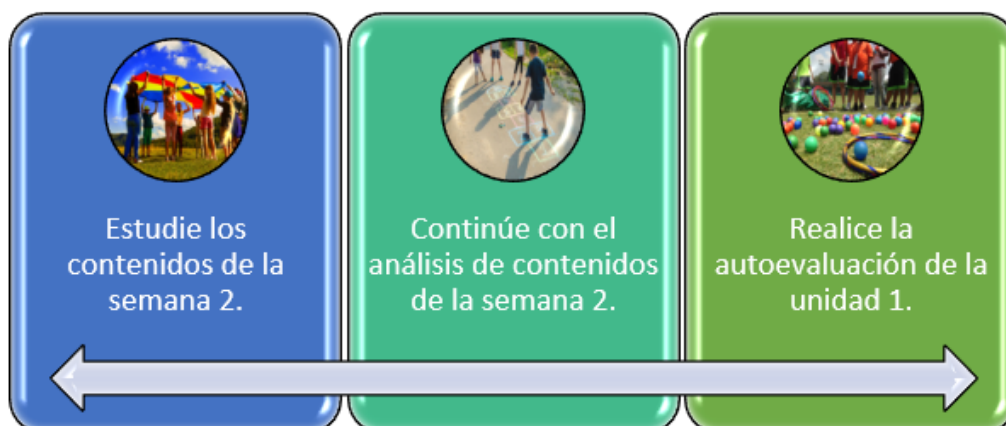
Ilustración 10 TEORIA DEL JUEGO

Teoría	Autor	Aspectos relevantes
Teoría del excedente energético	Spencer (1855)	El juego permite al niño rebajar la energía acumulada que no se consume en cubrir las necesidades biológicas básicas.
Teoría de la relajación	Lazarus (1883)	El juego aparece como actividad compensadora del esfuerzo, del agotamiento que generan en el niño otras actividades más serias o útiles El trabajo supone gasto en tanto que el juego comporta recuperación de energía.
Teoría del preejercicio	Groos (1898)	El juego no es sólo ejercicio sino preejercicio, ya que contribuye al desarrollo de las funciones cuya madurez se logra al final de la infancia



Teoría de la recapitulación	Granville Stanley Hall (1904)	El desarrollo del individuo repite en muchos aspectos el desarrollo de la especie. La ontogenia es una recapitulación de la filogenia. El juego del niño reproduce y sintetiza la transición filogenética, desde el juego animal al juego humano; así como las transformaciones culturales de los diferentes estadios de la humanidad.
Teoría del juego de Freud	Freud (1898, 1906, 1920)	El juego es una expresión de los instintos del ser humano. A través de él, el individuo encuentra placer, ya que puede dar salida a diferentes elementos inconscientes. El juego tiene un destacado valor terapéutico, catártico, de salida de conflictos y preocupaciones personales.
Teoría de la derivación por ficción	Claparède (1932)	El juego persigue fines ficticios, para poder vivir las actividades que se realizan a lo largo de la etapa adulta, y a las cuales el niño no puede tener acceso por no estar capacitado para ello.
Teoría de la dinámica infantil	Buytendijk (1935)	El niño juega debido a su esencia infantil (porque es niño).

TRABAJO AUTÓNOMO (ACTIVIDADES)



UNIDAD 2

El currículo aplicado al juego



Resultado de aprendizaje

Conocer la importancia del juego en el currículo nacional de educación física para la búsqueda de la aplicación del buen vivir y la calidad de vida

Contextualización

La asignatura busca desarrollar las capacidades cognitivas en el manejo del contenido de juego en planificación con el currículo de educación física, para que el estudiante actúe con un nivel que satisfaga las expectativas propias y de terceros, las técnicas y procedimientos



para que el estudiante asuma una actitud reflexiva, crítica y creativa cuando tenga que resolver casos de problemática organizacional, paralelamente debe desarrollar capacidades de compromisos éticos y de responsabilidad persona

Contenidos:

2.1. El Juego en la Educación

2.2. El currículo de educación física y su importancia del bloque de juego

2.3. Enfoque del Currículo Nacional de Educación física

2.4. Bloque curricular prácticas lúdicas.

EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN

Semana 3

El juego en el proceso de aprendizaje es de suma importancia tenerlo presente en las diferentes actividades del diario vivir educativo, permitiendo que mediante la diversión el niño fomente gustos, hobbies, aprendizajes significativos esenciales en el desarrollo del educando.

*Se refleja en el verbo latino iocari, interpretado como bromear, asociado a iocus, al respecto de pasatiempo o broma, con raíz en el indoeuropeo *yek-, por decir o hablar.*



María Montessori "El juego es el método utilizado por bebés y por niños para aprender acerca de su mundo. Mediante el juego se desarrollan las bases del aprendizaje y los sentidos de confianza, seguridad y amistad en el ambiente del niño. El juego es divertido y se puede jugar solo o en grupo."



Ilustración 11 JUEGO



Pasos a seguir en la implementación de un juego o dinámica

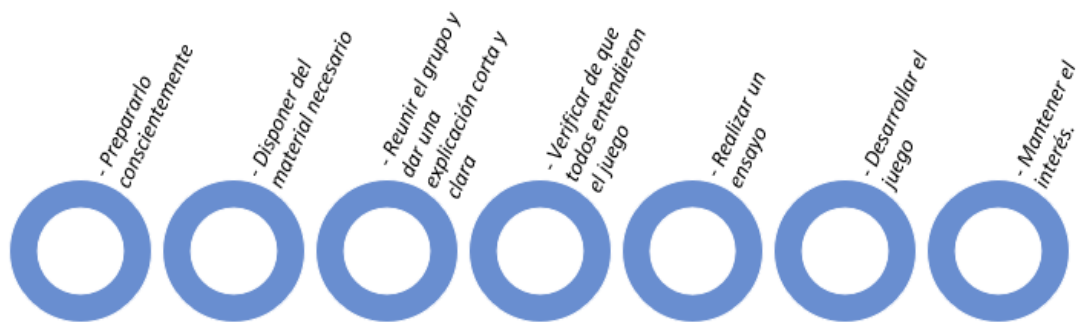


Ilustración 12 LÚDICA



Recomendaciones para implementar un juego

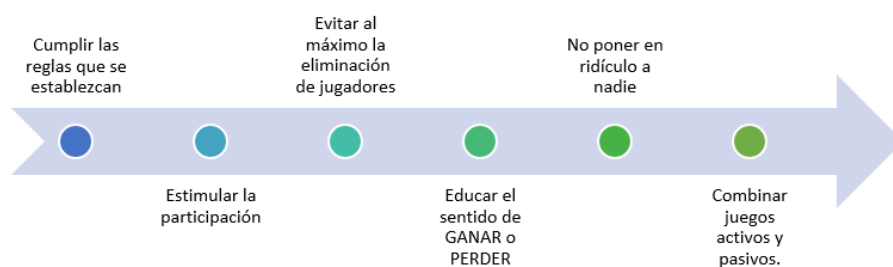


Ilustración 13 JUEGO



Principios del juego

- Proporcionar a todos los niños la oportunidad de realizar actividades que favorezcan su desarrollo.
- Todo niño necesita descubrir qué actividades le brindan satisfacciones personales y debe ser ayudado para adquirir destrezas de esas actividades.
- Todo hombre debe ser alentado para que tenga uno o mas hobbies
- Una forma de satisfacción recreativa es la de cooperar como ciudadano en la construcción de una mejor forma de vida para compartirla con toda la comunidad.
- El hombre cumple adecuadamente su recreación cuando la actividad que elige crea en él espíritu de juego y encuentra constantemente placer en todos los acontecimientos de su vida.
- El descanso, el reposo y la reflexión son formas de recreación que no deben ser reemplazadas por otras formas activas.
- Toda persona debe saber algunas canciones para que pueda cantar cuando tenga deseo.



Bloques curriculares del área de Educación Física (criterios de organización y secuenciación de los contenidos)

Este diseño contiene bloques conformados por destrezas con criterios de desempeño que reúnen una serie de conocimientos, procedimientos y actitudes considerados básicos para ser enseñados. Su organización y secuenciación está pensada a partir de los siguientes criterios:

Que los conocimientos reunidos en cada bloque estén relacionados con prácticas corporales significativas culturalmente; por lo tanto, lo que se plantea para ser enseñado debe cobrar sentido para los y las estudiantes y permitir su apropiación.

Ejemplo: la enseñanza de la marimba esmeraldeña, una danza tradicional de la costa, implicaría además de la apropiación de los ritmos y la coreografía, contemplar en la propuesta requerimientos emocionales, sentidos históricos y sociales, entre otros, que vuelven significativa esta danza para esa región y que son necesarios para aprehenderla.

Que los conocimientos que se abordan, en su conjunto, provean herramientas para comprender y dominar, básicamente, la complejidad de la cultura corporal y del movimiento, permitiendo a los y las docentes construir e implementar propuestas interdisciplinarias y contextualizadas.

Ejemplo: las cogidas, canicas, cometas y rayuela, pueden ser agrupadas en la categoría de “juegos tradicionales”, a la vez, entran en la de “juegos”, y permiten trabajar la percepción y registro de diferentes acciones que cada persona realiza para resolverlos (construcción de la identidad corporal). También, abren la posibilidad de profundizar en otros campos disciplinares, por ejemplo, Estudios Sociales, Lengua y Literatura, Matemática, Educación Artística, etc.

Que los contenidos contemplados en los diferentes bloques, estén en íntima relación con lo que es importante que los y las estudiantes aprendan, para ejercer una ciudadanía plena y autónoma. Es



importante señalar que, como en las demás disciplinas, los contenidos van adquiriendo mayor profundidad al avanzar en los niveles del sistema educativo; por tanto, se debe garantizar que esa complejidad sea facilitada acorde con los puntos de partida, contextos y progresiones, según el subnivel y nivel (de EGB y BGU) en el que se encuentran los y las estudiantes.

Ejemplo: en los primeros años de EGB se aborda la enseñanza de los juegos, principalmente por su gran atractivo lúdico, luego, la complejidad está en la necesidad de incorporar aspectos que generen mayor sentido para los participantes: reglas, lógicas cooperativas y competitivas, trabajo colaborativo, necesidad de elaborar estrategias, explorar técnicas, producir cultura, etc.

A partir de estos criterios, este currículo organiza sus bloques a lo largo del recorrido escolar, con la intención de brindar a cada docente la posibilidad de seleccionar contenidos, priorizando los valores culturales e intereses más significativos para sus estudiantes en cada contexto, sin descuidar la coherencia con los objetivos de la EFE y de la educación en general.

Los bloques que dan cuerpo a este diseño curricular son: “prácticas lúdicas: los juegos y el “jugar”, “prácticas gimnásticas”, “prácticas corporales expresivo-comunicativas”, “prácticas deportivas”, “construcción de la identidad corporal” y “relaciones entre prácticas corporales y salud”. De los seis bloques que se enuncian, “la construcción de la identidad corporal” y “relaciones entre prácticas corporales y salud”, operan transversalmente puesto que los saberes en los que hacen énfasis es preciso considerarlos en todas las propuestas.

En cada uno de los bloques se encuentra una breve descripción, opciones de contenidos susceptibles de ser enseñados, y se explicita un listado que no pretende ser exclusivo ni excluyente; más bien es una orientación para que cada docente pueda seleccionar qué enseñar, con la flexibilidad necesaria para responder a las necesidades particulares de aprendizaje de sus estudiantes.



Ilustración 14 BLOQUES CURRICULARES



Bloque 1. Prácticas lúdicas: los juegos y el jugar

Cuando se mencionan “los juegos” se hace referencia a prácticas corporales que son producciones culturales, con estructuras reconocibles en sus contextos de creación. Cobran significados distintos para quienes los practican, y no siempre que se participa en ellos se juega, puesto que la acción de “jugar”, implica necesariamente un fin en sí mismo relacionado al disfrute (Huizinga, 1938).

Los juegos presentan estructuras, lógicas y objetivos, que en la enseñanza de la EFE deben explicitarse para garantizar su comprensión y apropiación. Eso permite que niños, niñas y jóvenes puedan jugar o participar de los juegos, establecer vínculos con otros y con la cultura del movimiento y, además, generar procesos creativos.



Las reglas, a pesar de conservar una lógica que garantiza la estructura propia de cada juego, son flexibles y se construyen y/o consensuan entre los participantes, para luego constituirse en norma que debe respetarse, y puedan ser sometidas a modificaciones; por ello, resulta posible que el mismo juego sea conocido con diferentes nombres y variaciones reglamentarias, en distintas regiones del país.

Dentro del amplio mundo de los juegos, existen diferentes categorías para organizarlos, que dependen de los criterios que se seleccionen para reunirlos. "Se pueden clasificar de múltiples maneras y esto dependerá de criterios que refieren: al modo de jugar (individual o colectivo), al objetivo que persiguen (creativos, de oposición, de simulación, cooperativos), a alguna de sus características (rondas, persecuciones, etc.)" (AeM, 2014, p. 27).

APRENDIZAJE PRÁCTICO – EXPERIMENTAL



ACTIVIDAD CALIFICADA



Realice un foro resumir las clasificaciones del juego y su aplicación en las horas de Educación Física.

TRABAJO AUTÓNOMO (ACTIVIDADES)



UNIDAD 3

La cultura Andina



Resultado de aprendizaje

Conocer las diversas manifestaciones culturales de las etnias del Ecuador para el fortalecimiento de nuestra identidad y cultural

Contextualización

Manifestaciones culturales inmateriales, una de ellas es el florecimiento del ciclo agrícola que es la evidencia de la presencia de flores, plantas medicinales, alimenticias y sagradas, así también los granos y los frutos como un regalo de la naturaleza que es el Pachakamak, que otorga a la comunidad humana siendo el motivo de la celebración y agradecimiento al amor recíproco a la Pachamama



Contenidos:

3.1 Cosmovisión Andina

3.2 Fiesta del pueblo Kichwa

3.3 Interculturalidad

3.3.1 Pluriculturalidad

3.3.2 Pueblo y Nacionalidades

3.4 Fiestas del mestizaje ecuatoriano

COSMOVISIÓN ANDINA

Semana 4

Ilustración 15 COSMOVISIÓN



La cosmovisión quichua del Sumak Kawsay hoy en Ecuador La vigencia de una lengua en determinada estructura lingüística permite abordar la cultura, en este caso a través del Sumak Kawsay. El quichua como lengua ancestral permite captar “visiones del mundo”, manifestaciones que encierran su riqueza en la forma de interpretar la vida



dentro del cosmos. Si en esa orientación se llega como sostiene Lenkersdorf— a la finalidad de la lingüística, el cosmos nos “habla” y podemos revelar su riqueza desconocida.

La cosmovisión del Sumak Kawsay como una manera de descubrir la realidad desde ópticas diferentes, empieza a ser sistematizada como una caracterización que nace en los pueblos quichuas de la Provincia de Pastaza a finales de la década de los años noventa, situación históricamente marcada por el apogeo de los movimientos sociales encabezados por el movimiento indígena que lleva a Ecuador a recuperar su estabilidad política. Francisco Hidalgo Flor, sociólogo e investigador del Sumak Kawsay, nos recuerda la preponderancia que tiene el pueblo quichua y como éste incide y ejerce liderazgo en las demás comunidades indígenas cuya población se asienta en su mayoría en la región amazónica de la Provincia de Pastaza ocupando aproximadamente 90% de dicho territorio; ese proceso de colonización sigue en permanente evolución y ha lugar a que se desarrolle una identidad y un sentido de pertenencia a esas tierras, así como la capacidad de resistencia ante sometimientos de extraños que quieran alterar su forma de concebir la vida y su relación con los recursos naturales.

Los Kichwa de Pastaza han pedido la construcción de una propuesta política de gobierno autónomo demanda que sigue vigente que determine las demarcaciones territoriales indígenas; el concepto de autonomía de ese pueblo es semejante a las propuestas nacionales de otros grupos territoriales que buscan asumir la conducción de sus comunidades en todas sus formas políticas de organización social, económica, cultural, ambiental y tecnológica y donde sus habitantes trabajen porque en su vida cotidiana se establezca no sólo el Sumak Kawsay (vida en armonía), sino el Sumak Allpa (tierra sin mal) y el Sumak Yachay (conocimientos y técnicas ancestrales que han heredado).

El avance en la interpretación de la cosmovisión ligada a la cultura de los pueblos y nacionalidades indígenas con mayor fuerza e incidencia en la política se fortalece interculturalmente en Ecuador donde el actual gobierno, con base en el concepto integral del Sumak Kawsay,



ha retomado las complejas relaciones y divisiones de los pueblos indígenas. Actitud que denota la voluntad de impulsar un proceso permanente de diálogo nacional que otorgue el sustento necesario para que lo conseguido democráticamente en la constitución se vaya afirmando desde la esencia misma de las organizaciones sociales.

El principio de reciprocidad postula que la vida se manifiesta como tal porque existe una justicia cósmica. Esa dimensión innata de los pueblos indígenas les permite comprender que todos debemos retribuir, dar y devolver a la madre tierra, al cielo, a los hermanos animales y plantas, montañas y ríos, a nuestros semejantes, lo que nos dan. La reciprocidad, como don solidario, debe practicarse a todos los niveles de la vida; a cada acto le corresponde otro recíproco.

En esa comprensión filosófica y desde una óptica sociológica, debemos vislumbrar que no se trata de una propuesta indígena para indígenas sino de una propuesta para que la humanidad en permanente ejercicio de participación social, como ciudadana de

Comunidades Andinas



Manifestaciones culturales inmateriales, una de ellas es el florecimiento del ciclo agrícola que es la evidencia de la presencia de flores, plantas medicinales, alimenticias y sagradas, así también los granos y los frutos como un regalo de la naturaleza que es el Pachakamak, que otorga a la comunidad humana siendo el motivo de la celebración y agradecimiento al amor recíproco a la Pachamama



Fiesta del pueblo Kichwa



En las comunidades Andinas, diferentes connotaciones culturales en su manera de vivir, el Ecuador es una de las naciones que presentan sus propias particularidades; en su filosofía, visión del mundo y el universo, a pesar de ser uno de los estados más pequeños de sur América, es sin duda uno de los más ricos en culturas autóctonas hispanoamericanas Torres, 2015.



Los pueblos andinos tienen una cosmovisión propia de su entorno donde los seres humanos viven en igualdad y equilibrio con los elementos de la naturaleza, para ellos todo tiene un espíritu y una energía que permiten esa convivencia armónica entre el hombre y la tierra.



Las celebraciones sociales, los rituales y los actos festivos son actividades que estructuran la vida de las comunidades, grupos sociales y reafirman su identidad. Torres, 2012.

KOYA RAYMI



EL COMERCIO

ACTUALIDAD TENDENCIA DEPORTE DÍA OPINIÓN MULTIMEDIA BLOG

El Koya Raymi se festeja con juegos populares y rituales



Ilustración 16 RITUALKapak Raymi o Fiesta de los Niños



Ilustración 17 SEMBRADO

El Kolla **Raymi**, que se celebra el próximo 21 de septiembre en varias comunidades indígenas de la Sierra ecuatoriana, es una de las cuatro fiestas más importantes de la cosmovisión

En esta época, que coincide con el equinoccio de primavera, la Madre Tierra está más fértil por la presencia de la lluvia, por esto se aprovecha para sembrar maíz, que era el alimento básico del pueblo andino, pero también papas, mellocos y otros productos alimenticios.



Ilustración 18 COMUNIDAD



Kapak Raymi o Fiesta de los Niños



Cada 21 de diciembre, los pueblos indígenas celebran el nacimiento del sol como el inicio de un nuevo ciclo. Con ritos semejantes en otras tradiciones religiosas del mundo, se destaca como un hecho importante, celebrándose con algarabía, acompañado de bailes, música, comida, poniendo de manifiesto un universo de constelaciones materiales y simbólicas.

Este último es el Kapak Raymi, Fiesta Grande o Solsticio de Invierno, donde los líderes del pueblo se reúnen para agradecerle al sol por el inicio del nuevo periodo de siembra



Ilustración 20 RITUAL FIESTA



Ilustración 21 CHAKANA



PAWKAR RAYMI



Pawkar Raymi es una antigua ceremonia religiosa andina en honor a Pachacámac o Pacha Kamaq, cuyos preparativos inician anualmente desde el mes de enero, celebrándose el 21 de marzo, para agradecer y compartir los productos que cada año les obsequia la Pachamama o madre tierra.



Pawkar Raymi es un término quichua que significa 'muchos colores / policromía'. Este significado se debe a que, durante la fiesta, se exhiben todos los productos que da la tierra, lo que hace que la celebración sea muy colorida.



El Pawkar Raymi es una fiesta popular andina que se celebra para dar gracias a la Pachamama por los nuevos cultivos recibidos, y representa la iniciación del año de festividades como señala el calendario Inca.

Ilustración 22 AYA HUMA



Inti Raymi



Inti Raymi, es una ceremonia andina celebrada en honor de Inti, que se realiza cada solsticio de verano. Los actuales pobladores de los países andinos, con la presencia de visitantes nacionales y extranjeros, continúan realizando esta tradición, ahora considerada una ceremonia de interés turístico.



Una de las tradiciones que tiene como legado el pasado glorioso de la nación Cañari-Inca, constituye la fiesta del sol y la cosecha del solsticio de Junio, INTI RAYMI.



Cada año, los pueblos kichwa del Ecuador celebran el **Inti Raymi**

Ilustración 23 WIPALLA





El Inti Raymi o Fiesta del Sol se celebra con energía en Cotacachi, Imbabura. El ritual tiene un profundo significado para los pueblos indígenas, quienes agradecen al Sol y la Pachamama por las cosechas recibidas en el año. ... El día 22 se celebrará el Armay Tuta, un baño ritual del Inti Raymi.



Los habitantes de 30 comunidades indígenas bailarán zapateando para rendir homenaje a la pachamama (Madre Tierra) y al Sol. El Pueblo Natabuela está a cargo de la celebración del Inti Raymi. La fiesta incluye rituales y bailes ceremoniales como la toma de la plaza.



En los cuales se cumplían con diversos ritos y ofrendas como el ayuno, la abstinencia, el sacrificio de auquénidos, la entrega de piezas de oro, plato, danzas, música y más.

Interculturalidad –Pluriculturalidad– Pueblo y Nacionalidades

Se llama “interculturalidad”, al proceso en el que dos o más culturas realizan una especie de intercambio e interactúan en general.

La interculturalidad es una forma de integración y convivencia, primando la importancia sobre el **respeto a la diversidad**. Desde la perspectiva de los derechos humanos, esta supone la construcción de cierta reciprocidad, con igualdad entre los distintos participantes.



Ilustración 24 PUEBLOS



La Convención sobre la
Protección y
Promoción de la
Diversidad de las
Expresiones Culturales
de la UNESCO

Define interculturalidad como “la presencia e interacción equitativa de diversas culturas y la posibilidad de generar expresiones culturales compartidas, adquiridas por medio del diálogo y de una actitud de respeto mutuo”.



Ilustración 25 PROCESO INTERCULTURAL

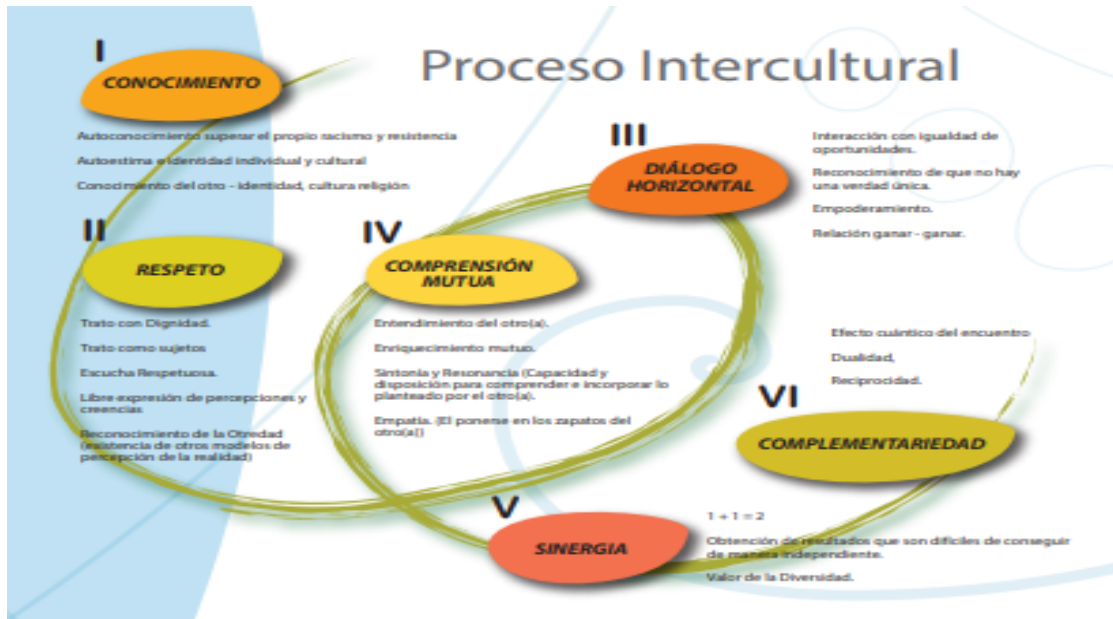
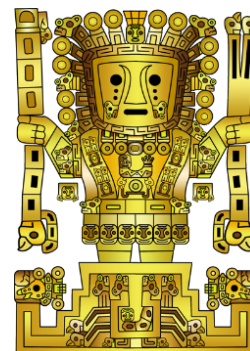
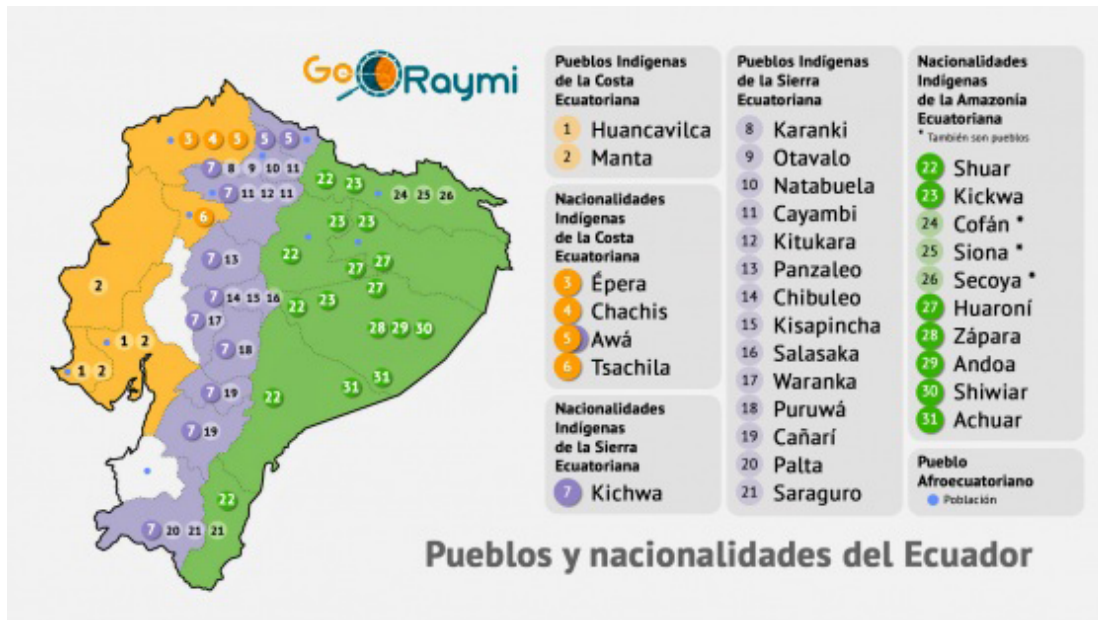


Ilustración 26 PLURICULTURALIDAD



PUEBLOS Y NACIONALIDADES

Ilustración 27 PUEBLOS



Fiestas del mestizaje ecuatoriano

DIABLADA DE PÍLLARO

(Del 1 al 6 de Enero)

La Diablada Pillareña es una fiesta popular declarada patrimonio cultural intangible desde el 2008. El nacimiento de los diablos cuenta con algunas versiones y una de ellas es en la colonia se rechazó, las prácticas del sacerdocio y el maltrato físico, psicológico, emocional que recibían por parte de los españoles.

Otra leyenda de esta localidad, los vecinos del barrio Marcos Espinel acudían a enamorar a las señoritas del barrio Tunguipamba. Sus familiares enojados al enterarse de tal falta de respeto, querían dar un escarmiento a los jóvenes y la solución fue disfrazarse con máscaras con cuernos, como un verdadero diablo, dando inicio a esta festividad.

SUS PERSONAJES

Ilustración 28 DIABLO



Ilustración 29 LINEA



Ilustración 30 GUARICHA



JUEGO DE REYES

(Del 4 al 8 de enero)

Santo Domingo del Ózole es un pueblo afroamericano que se encuentra en la provincia de Esmeraldas, y durante 5 días se prepara para festejar El Juego de Reyes, que es una festividad que evoca la toma simbólica del poder político por parte de las mujeres, quienes elegirán entre ellas a una presidenta, capitanas de mar y tierra, gobernadoras, entre otros cargos más, asumen oficialmente el poder de manos del Teniente Político. El festejo es una especie de rebelión contra el machismo de la localidad y la esclavitud en tiempos de la conquista.

Es una costumbre centenaria del pueblo afrodescendiente, que empieza con una noche cultural, organizada por las adultas mayores, el 5 de enero será el pregón de las fiestas y los jóvenes se disfrazarán y desplegarán las coreografías preparadas con meses de anticipación. Al día siguiente se entonan los arrullos y chigualos propios de su cultura.

Además, los niños y adolescentes de este lugar se pintarán sus rostros con carbón y portarán máscaras para ser protagonistas de una danza. Esta fiesta congrega a siete recintos y siete caseríos en la actualidad, el acceso a las comunidades es a través de los ríos. Al resto de los destinos de esta parroquia se llega a pie o con la ayuda de animales de carga.

Ilustración 31 JUEGO DE REYES



FIESTA DE LA YUCA (Meses de Enero y Marzo)

Esta fiesta popular se realiza en tiempo de madurez de los frutos entre los meses de enero y marzo, en los pueblos de Zàparos y Kichwas Orientales, es una ceremonia de la huerta nueva, se prepara la cerveza de la yuca y se realizan las mucahuas o pocillos de varios tamaños y diversas decoraciones en las cuales se beberá la chicha y se fermentará, en un período no aún maduro y se lo hace una vez al año. Antes de la celebración las mujeres van a traer de la huerta la yuca y los hombres, muy de mañana salen de casería y retornarán con presas ahumadas, pieles y plumas.

Las mujeres comienzan a cocinar la yuca hasta un estado que puede ser masticada, luego empiezan a masticar la yuca la misma que recaudado en un recipiente. Preparados los alimentos, el tambor da señales de festividad y los miembros de la comunidad se reúnen para celebrar esta fiesta.

Ilustración 32 PREPARACIÓN



Ilustración 33 FIESTA YUCA



La Candelaria (2 de febrero, Carchi-Mira)

Este es un acto en el que colaboran habitantes de los barrios y comunidades que se encuentran en los alrededores de la Ciudad de Mira, quienes llevan por las calles de la ciudad, con creativa participación, sea en caballo o en yunta de bueyes, la chamiza, la achupalla y la chilca.

Luego los niños llevan cirios o velas en honor de la Chamizuda, apodo que pusieron los mireños a su Virgen ya que era muy andariega y regresaba con la cabellera alborotada.

La celebración sigue por la tarde con los toros de pueblo y en la noche la

Virgen es llevada en procesión hasta la explanada iluminada por la llamarada de las chamizas hasta la explanada en donde los jóvenes corretean a un toro que tiene sus cachos cubiertos de fuego.

Ilustración 34 VIRGEN CANDELARIA



Fiesta de las Flores y las Frutas (Febrero Carnaval Ambato-Tungurahua)

Después del terrible terremoto de 1949, en la ciudad de Ambato se reemplazó el tradicional juego de carnaval con agua por una serie de festejos que inician el domingo con un desfile de carros alegóricos adornados de frutas y flores de la zona a lo cual le acompañan alegres comparsas, bandas colegiales, músicos.

Durante las festividades se realizan diferentes actos públicos como la Feria Artesanal en donde hay show de orquestas y artista, otro evento importante es la corrida de toros en la plaza La Merced.

Ilustración 35 CARNAVAL DE AMBATO



Carnaval de Guaranda **(Febrero-Marzo Guaranda-Bolívar)**

Es una de las fiestas más populares dentro de nuestro país y fuera de él, inicia con la entrada del Taita o Mama Carnaval y existen varias comparsas previas, bailes tradicionales al juego con agua, polvo, harina, serpentinas, espumas carnavaleras, huevos además hay mucha variedad en comidas típicas y el fuerte aguardiente llamado "pájaro azul".

Muchas comunidades indígenas y campesinas de la zona asisten a las festividades en la ciudad de Guaranda con sus coloridas ropas y sus ritmos tradicionales, al día siguiente desfilan las comparsas, al llegar el miércoles de ceniza y de recibirla se procede al entierro simbólico del Taita Carnaval a este acto suele ser acompañado por un torneo de cintas en el cual participan los vecinos a caballo.

Ilustración 36 CARNAVAL GUARANDA



Desfile Indígenas (Febrero Colta y Guamote Bolivar)

Esta Festividad inicia a orillas de la Laguna de Colta en donde los participantes de las comunidades de la zona desfilan y bailan al son de tambores, trompetas y platillos hasta llegar a la tribuna en donde se encuentran las autoridades a quienes se les entrega un obsequio según una antigua tradición.

En Balvanera se encuentra la iglesia más antigua del país en la cual se inicia un desfile en el que participan danzantes de todas las comunidades con trajes muy coloridos, durante el desfile se lanzan globos con agua, harina, tizne, huevos y espuma de carnaval.

Ilustración 37 DESFILE



Carnavales Y Cambio de Autoridades (Febrero-Marzo Totoras y Salasacas-Tungua)

Carnavales en Totoras

Totoras es una parroquia urbana de Ambato, en esta comunidad se alistan un mes antes del feriado de Carnaval para festejar al 'Niño Caporal', los priostes que son cuatro tienen la obligación de organizar los festejos. En esta comunidad la diversión no se pierde, es una tradición entre lo cultural, lo religioso y lo pagano

Un mes antes se empieza a vivir esta celebración, que empieza con las Novenas que se llevan a cabo en las cuatro casas de los caporales o priostes.

Según la tradición los negros deben dar tres vueltas hacia la izquierda y tres a la derecha, que simbolizan a los días de la semana y los días buenos y malos, además están 'las doñas', que son hombres disfrazados de mujeres que bailan junto a los negros en la casa del caporal, los montados son otros personajes importantes, ellos vienen de las afueras de Totoras para unirse al festejo estos personajes, por lo general son hombres y mujeres a caballo, quienes cabalgan extensos tramos para llegar a la plaza central en donde se reúnen antes de la misa o fiesta en casa de los priostes.

Ilustración 38 CAMBIO AUTORIDAD



Fiesta del Varayuk y Carnaval Salasaca

Esta Fiesta inicia con la preparación de la chicha, los panes pequeños entre otras comidas más, los celebrantes van por las casas de los priostes cantando carnavales con tambor y guitarras y al llegar el día de Carnaval, los danzantes bailan al ritmo del pingullo y del bombo.

El martes en la plaza comunal se encuentran, el Chilcapamba, el Apu Mayor Varayuk o Alcalde con los otros alcaldes, cada uno tiene sus danzantes los cuales son jóvenes, que se tiñen la cara con harina blanca y llevan unos cascabeles en sus tobillos, otros danzantes llevan vestimentas más colorida también está el Pendonero este un personaje muy trascendental para esta celebración, ya que es el encargado junto a los alcaldes de llevar la comida y la chicha, la que es situada en la parte principal de la plaza, luego los alcaldes hacen pasar a sus danzantes, los cuales bailan en las cuatro esquinas de la plaza.

Ilustración 39 SALASACA



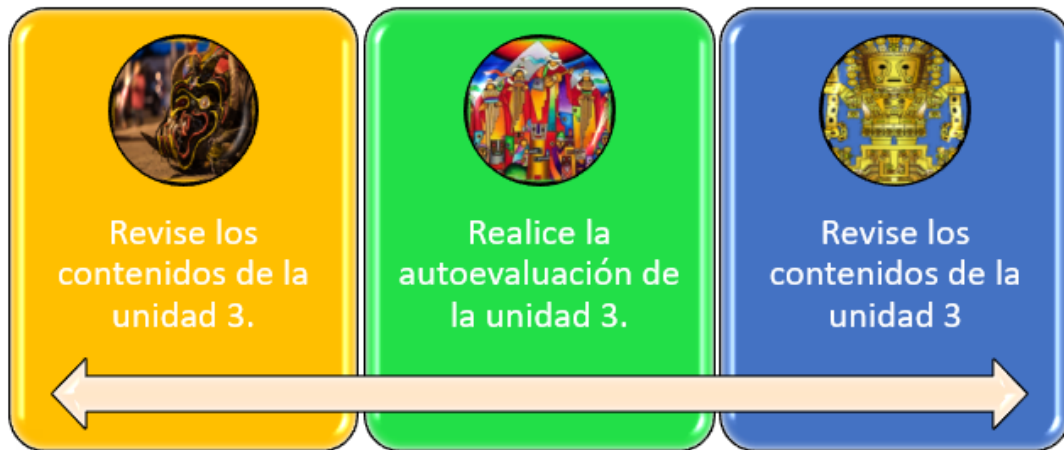
Carnaval y Ritmo en el Chota **(Febrero Chota- Imbabura)**

Al ritmo de la música y la danza afro se inicia el Carnaval del Chota ubicada al norte del país, la celebración se la realiza desde hace algunos años en el río del mismo nombre, en el cual los visitantes y propios de la localidad festejan jugando con espuma de carnaval, tintes de varios colores y con el agua del río afluente, para animar más el juego se escucha a grupos de música bomba tocar alegres sus tambores y guitarras. Mientras en los alrededores se encuentran puestos en los que se encontraran variedad gastronómica y hermosas artesanías.

Ilustración 40 CHOTA



TRABAJO AUTÓNOMO (ACTIVIDADES)



UNIDAD 4

La lúdica y la cultura



Resultado de aprendizaje

Conocer y valorar a la ciudadanía indígena ecuatoriana que mediante los juegos ancestrales ha cultivado sus raíces y fomentado su cultura para trascender en la historia

Contextualización

Conjunto de ideologías, juegos , tradiciones, creencias y relaciones que componen la compleja visión del mundo que caracteriza al pueblo latinoamericano. " El conquistador impondrá sus formas de vida y también lo hará en lo lúdico, por lo que el mundo indígena de la diversión, ira desapareciendo paulatinamente siendo substituito, casi en su totalidad, por el que traen los recién llegados" López Cantos 1992



Contenidos:

4.1 Juegos Ancestrales, Autóctonos, Tradicionales y Populares

4.1.1 Costa

4.1.2 Sierra

4.1.3 Amazonia

4.1.4 Juegos Tradicionales

4.1.5 Juegos Populares

Juegos Ancestrales, Autóctonos, Tradicionales y Populares

Semana 5

Diferencias conceptuales entre autóctono y tradicional Al ser los juegos y los deportes realidades complejas, pueden ser clasificados y caracterizados desde una gran variedad de perspectivas. Se puede hablar, por ejemplo, de juegos que implican la competición con participación de animales, la competición solo entre personas, los de azar, los llamados juegos pasatiempo; de los que se practican al interior, al aire libre o el patrio recreo; o de aquellos que son individuales o colectivos. De igual modo, se menciona la existencia de deportes terrestres, acuáticos o aéreos; de deportes de verano e invierno; o de aeróbicos, anaeróbicos o mixtos. Desde el ámbito cultural existen dos categorías básicas a través de las cuales es posible explorar la historia y significado que los mismos han tenido a lo largo del tiempo. Éstas son autóctono y tradicional, términos que muchas veces dan pie a confusiones y tergiversaciones, por lo que es necesario precisar el campo de acción de cada uno de ellos.

En este sentido, debe entenderse por autóctono aquello que se relaciona con lo originario, con lo que es propio de un lugar, que nació y se desarrolló en una comunidad particular, en virtud de determinadas condiciones históricas, geográficas, sociales y culturales. En



cambio, tradicional se vincula con aquello que es usual, de uso común, e involucra la repetición de una práctica hasta que se convierte en una costumbre, que se transmite de generación en generación. Vale señalar que un juego o deporte tradicional puede o no ser autóctono. Por ejemplo, las escaramuzas, típicas en la provincia del Azuay, fueron traídas por los españoles a partir de la conquista, al igual que el gallo pitina, el gallo compadre o el torneo de cintas. Igualmente un juego o deporte autóctono puede transmitirse de generación en generación, convirtiéndose en tradicional o simplemente cumplir un ciclo limitado dentro de la historia de un pueblo o comunidad.

Para evitar malos entendidos, es necesario aclarar también que la palabra popular describe lo que pertenece o es relativo al pueblo como colectividad, que es propio de él, en oposición a lo que podría denominarse alta cultura. Por lo tanto, al decir que un juego o deporte es popular se está diciendo que es muy conocido o extendido dentro de una comunidad. Por otro lado, es imposible comprender los juegos y deportes autóctonos y tradicionales en su verdadera dimensión sin tomar en cuenta que éstos, al ser parte de la cultura, están sujetos a cambios, más aún en Juegos autóctonos y deportes del 9 países como el nuestro que ha experimentado procesos como la conquista inca y la española, una permanente migración interna y externa y que hoy vive en un mundo cada vez más globalizado. En este marco, la categoría de transculturación planteada por el antropólogo Fernando Ortiz ofrece parámetros acertados para una adecuada evaluación del asunto.

En su obra *Contrapunteo cubano del tabaco y el azúcar*, la define así:

Entendemos que el vocablo transculturación expresa mejor las diferentes fases del proceso transitivo de una cultura a otra, porque éste no consiste solamente en adquirir una distinta cultura, que es lo que en rigor indica la voz anglo-americana aculturación, sino que el proceso implica también necesariamente la pérdida o desarraigo de una cultura precedente, lo que pudiera decirse una parcial desculturación, y, además, significa la consiguiente creación de nuevos fenómenos culturales que pudieran denominarse de neoculturación. Adicionalmente,



el intelectual uruguayo Ángel Rama llama la atención sobre el papel crucial que juega la selectividad al momento en que dos culturas se encuentran y comienza el consiguiente intercambio de ideas, hábitos, prácticas, etc.

Como bien señala, de parte y parte, no todo lo que se recibe es acogido, pues hay cosas que se aceptan y otras que sencillamente se rechazan, dependiendo de las circunstancias específicas que se esté viviendo y de las necesidades de cada grupo. Interviene además la inventiva, la capacidad de combinar, crear nuevas propuestas y de resignificar los elementos, otorgándoles muchas veces contenidos insospechados. Por último, no se puede olvidar que, como propone Eric Hobsbawn, tradicional no necesariamente quiere decir que su origen se remonta en el tiempo. Es más bien un término que puede aplicarse tanto a una actividad muy antigua como a una que se la practica desde hace unos cuantos años y que pese a su novedad ha calado profundamente en una comunidad.

Éstas suelen intentar conectarse al pasado histórico para alcanzar una mayor validación y aceptación, aunque este vínculo puede ser en gran parte ficticio. Todas estas precisiones son fundamentales, pues permiten afirmar que no se puede esperar que los juegos y deportes autóctonos y tradicionales permanezcan estáticos en el tiempo. Su misma naturaleza y al estar insertos en el devenir histórico y cultural provoca que cambien y evolucionen. Mas lo importante de esto es abrir las opciones para que puedan hacerlo y registrar estas transformaciones. Juegos autóctonos y deportes del Ecuador



JUEGOS ANCESTRALES, AUTÓCTONOS, TRADICIONALES Y POPULARES

Características de cada uno

ANCESTRALES



ANTES DE LA CONQUISTA



AUTÓCTONOS



PROPIO DE UNA LOCALIDAD



TRADICIONALES



TRANSMITIDO POR GENERACIONES



POPULARES



Muy conocido y extendido en el territorio

REGIONES DEL ECUADOR





Con la conquista y colonización española, empezó un proceso de evangelización que comprendía la incorporación de las fiestas cristianas. Entre éstas la Navidad adquirió una gran importancia y se convirtió en una de las celebraciones más relevantes dentro del calendario católico. Como es natural, aquí fue adquiriendo características propias y surgieron tradiciones que expresan la personalidad y espíritu de cada zona del país. En la región de Manabí, se desarrolló el chigualo o chigualó, una forma muy particular de celebrar la llegada de Jesús, pues implica no solamente hacer el nacimiento y cantar los villancicos típicos de la época, sino decir coplas profanas, bailar, comer y sorprendentemente jugar. En Portoviejo, son las grandes fiestas del Niño, en las que se incluyen los característicos juegos de salón, bailes y coplas. Los chigualos se inician el 25 de diciembre, luego de la Misa del Gallo, y duran hasta el 2 de febrero, la Fiesta de la Candelaria. Ellos son la mejor excusa para que amigos y familiares se reúnan para compartir un momento de unión y diversión. Primero se cantan alabanzas al Niño Dios y luego de pedir autorización al dueño de la casa se pasa a jugar los chigualos. Para ello se tapa la cara al Niño Dios con un pedazo de tela blanca o si hay un altarcito con cortina, se la cierra. Entonces sí se da paso al baile, las adivinanzas con penitencias y los juegos como la Pájara Pinta, el Florón, Cajita de Amor, la Aguja, el Piano, el Borreguito, la Flor de la Maravilla, el Sombrerito, etc. Para los que son en ronda, se ubican alternativamente un hombre y una mujer, lo que permite coqueteos y, con 69 suerte, el surgimiento de romances. La comida es parte crucial del evento. El 25 de diciembre es cuando se brindan platos fuertes como el aguado de gallina o se sacrifica un chanco. Se sirven también empanadas de verde y yuca,



café con corviche, seco de gallina, bollos de plátano y aguardiente, se 70 reparten dulces, suspiros y otras golosinas. Entre los juegos de los chigualos se destacan los siguientes: El borreguito: a los participantes se les pone nombres según los órganos y partes que tiene el borrego. A continuación se designa al pastor, que comienza el juego diciendo: -El cura del pueblo tenía un borreguito que cacho no tenía. El que tiene la palabra cacho dice: -Cacho sí tenía. El pastor replica: Y qué era lo que no tenía?, el aludido señala otro órgano y así continua el juego, hasta terminar con todos los órganos puestos a los participantes. Cuando la persona se equivoca, sus compañeros de juego le ensucian la cara con un corcho sucio de hollín.

CHIGUALO ESMERALDEÑO

**Cantando para
impedir que
cualquier
obstáculo lo
impida llegar al
cielo**



Para acercarnos a esta manifestación, hay que tomar que para la Iglesia los niños pequeños al morir se convierten en ángeles y que, por lo tanto, no hay que llorar por ellos sino alegrarse, pues se encuentran en presencia de Dios. Los afroecuatorianos incorporaron a esta idea elementos de lo que ellos consideraban que era la alegría: bailar, cantar y jugar. En este contexto, en la provincia de Esmeraldas, surgió el Chigualito, Chigualó, que constituye una reunión medio sagrada, medio profana que se realiza por la muerte de un niño, al que se le llama angelito, ya que es un ser inocente y puro que irá directamente hacia Dios

COMO SE JUEGA? Cuando el niño muere, la familia convoca a las cantadoras y los músicos, para que alegren el ambiente y con su música guíen hasta los cielos a quien ha fallecido.

Se cantan ciertos estribillos y se entonan coplas de un género especial, denominado chigualós. El pequeño es velado durante toda la noche y al amanecer lo llevan al cementerio siempre cantando para eliminar cualquier obstáculo que pudiera impedir su llegada directa al cielo. Por otra parte, se conoce como juego del chigualito al evento que se realiza en las noches de luna, cuando los jóvenes se reúnen en las playas y frente a las casas, se sientan en rueda y comienzan a decir ingeniosos versos. Este momento es el ideal para enamorar a las chicas. Chigualito lea lea la papaya y la badea. Chigualito chigualitero casarme quiero con Olivero. Chigualito pao pao ese monte está muy malo. Mujeres a trabajar que ya los hombres no dan un hombre se me enfadó porque le pedí un fustán. Chigualito chigualitero casarme quiero con Olivero. Mujeres a trabajar que ya los hombres no dan ya no hay hombres tan pendejos como en los tiempos de Adán. Chigualito pao pao ese monte está muy malo. Amorcito consentido suspiro de amor fundado si no cumples mis deseos me alejaré de tu lado. Chigualito lea lea la papaya y la badea. Chigualito chigualitero casarme quiero con Olivero.



BALSA

Consiste en navegar de un punto a otro en el menor tiempo posible, utilizando una balsa, una canoa o un tronco de árbol



SAPO O RANA

Egipto

España

Incas lo llamaron el PUKLLAY
SAPU

Ecuador no se conoce la fecha
exacta de su introducción

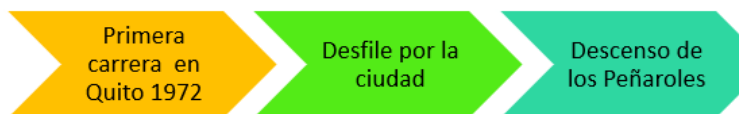


Una vez lanzadas las fichas, bajo ningún pretexto se podrá volver a lanzar fichas independientemente de donde hayan caído. Queda prohibido acercarse, distraer o cruzar cuando un jugador está lanzando. El mayor puntaje se obtiene ingresando una ficha en la boca del Sapo/Rana, si sucede se suele gritar: ¡Sapo/Rana!

JUEGOS/ACTIVIDADES DE LA SIERRA



CACERÍA DEL ZORRO



Imbabura, Ibarra se celebra en la fundación de Ibarra en Septiembre consistía en perseguir al zorro (jinete) y arrancar el rabo del zorro



CABALLITOS DE TOTORA

Los pueblos
aborígenes han
utilizado la totora
planta acuática que
crece en lagos y
lagunas sirve en la
elaboración de una
serie de objetos



PELOTA NACIONAL





HUEVOS DE GATO

Lo realiza en la provincia de Cotopaxi, se necesita solo una pelota pequeña, consiste en ingresar la pelota en los agujeros, tiene tres oportunidades si inserta una puede quemar al resto.



Se debe cavar en el suelo huecos de aproximadamente 15 cm de largo y del ancho suficiente para que entre una pelota del tamaño de una de tenis



CARRERA DE SAMBOS

“Hace más de 40 años salíamos a la plaza central de Santa Rosa a jugar la carrera del sambo porque era una de las formas que teníamos para divertirnos, pero lamentablemente poco a poco se ha ido perdiendo porque la juventud se dedica a otras actividades”, Raimundo Iza (68 años)





ESCARAMUZAS DE SAN LUCAS



Entre el 18 y 23 de octubre, hace unos 150 años, se cumple esta festividad que reúne a cientos de romeriantes y devotos que dan gracias por los favores recibidos.

GALLO ENTERRADO



El gallo despescuezado es un juego tradicional de las festividades de la Virgen de la Merced, en la comunidad Limoncito. El ave es enterrado vivo, con su cabeza expuesta, y un comunero vendado debe cortarle la cabeza con un machete. El ganador se lleva el gallo, pero el año siguiente debe ofrendar otro



JUEGOS DE CINTAS

Francia ,Alemania, Italia, en Ecuador en Alausi se lo realiza fiestas de San Pedro ,Checa señor Buena Esperanza, Yaruqui navidad.



Con cintas de colore se cuelga en una cuerda sostenida en dos postes, los jinetes con sus caballos toda velocidad pinchando las argollas de las cintas gana el que saca más cintas.

CHASQUI

Es un juego donde se hace un simulacro de los chasquis, corredores jóvenes y en buenas condiciones físicas.

Para recrear su increíble habilidad, los participantes deben presentarse a la hora señalada y correr rápidamente a un punto determinado.



RAJADA DE LEÑA



Consiste en lograr cortar la leña lo más rápido posible. Hay dos modalidades de corte, con el tronco extendido horizontalmente sobre el suelo o colocado en dirección vertical.



TROMPOS GIGANTES

Los implementos son el trompo, cordel, bola y cuyumba. El trompo de madera con un clavo en la punta es confeccionado de cerote, que tiene la particularidad de no romperse. El cordel de pabilo sirve para envolver el trompo en tal forma que al lanzarle al aire, se desenrolla el cordel y baila en el suelo. La bola de cabe, de madera, un poco achatada en los lados, de seis centímetros de alto, le colocan al filo de una piedra plana o cuyumba para que salga disparada.

El cabe es el golpe que dan a la bola con el trompo. Cuando el trompo comienza a bailar en el suelo, el jugador se agacha, tiende la mano en el suelo y abre el índice y el pulgar y entra a la mitad de la mano. Entonces se acerca a la cuyumba, extiende el brazo y con toda la fuerza pega a la bola que sale disparada. En ese momento el juez de palo corre y señala el punto donde ha llegado.



AMAZONIA



TIRO DE LANZA

Este juego requiere tirar una lanza lo más lejos posible o acertar a un blanco determinado. Se realiza en campo abierto.



CERBATANA

Consiste en soplar a través de un tubo cilíndrico, alargado y de diámetro estrecho, conocido como cerbatana, un dardo con la

Finalidad de impactar un blanco, cualquiera que éste fuese. El que acierte ganará la competencia.



IMITAR SONIDOS DE ANIMALES

TOMA DE CHICHA



JUEGOS PRACTICADOS POR TODA LA COMUNIDAD TRADICIONALES

OLLAS ENCANTADAS

Se rellenan las ollas con dulces, frutas y se las cuelga de una soga a una altura adecuada a la de los participantes





FLORÓN

¿Dónde está el florón?”

En Ecuador se llamó el juego de la sortija con el tiempo la letra fue cambiando como la mención ciudad Popayán.

“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.



ECUAVOLEY

La población practica con los mejores augurios, con ese gran dominante que significa masificación deportiva, puesto que sus jugadores y seguidores se han convertido en entes multiplicadores, ya que continuamente se construyen canchas de Ecuavóley.



CUARENTA

El cuarenta es un juego tradicional ecuatoriano que se juega entre dos parejas, y en ocasiones entre dos jugadores. Es muy popular durante las Fiestas de Quito.

Para jugar cuarenta se utiliza un naipe tradicional occidental de 52 cartas, sin embargo es preciso separar todas las cartas 8, 9 y 10 (llamados 'perros') ya que se juega sólo con las cuarenta restantes.

Las reglas para jugar cuarenta varían de lugar en lugar en todo el Ecuador pero su base es la misma.



COCHES DE MADERA



Es indispensable que los coches sean totalmente de madera, intervienen niños, niñas, adolescentes en diferentes categorías, en una calle que sea asfaltada con alguna bajada proceden a descender hasta llegar a una meta.

Tipos de juegos tradicionales

En Ecuador se practican una gran cantidad de juegos tradicionales que sirven de entretenimiento a niños y adultos. Los juegos tradicionales del Ecuador sobreviven a pesar de la introducción de la tecnología en forma de móviles o videojuegos.

A continuación algunos de los juegos tradicionales de mayor popularidad y lo que necesitamos para jugarlos:

- [Rayuela](#)
- [Canicas](#)
- [Saltar la soga](#)
- [Ula - ula](#)
- [Carrera de sacos](#)
- [Trompos](#)
- [Cometas](#)
- [Palo encebado](#)
- [El Quemado](#)



Rayuela

Ilustración 41 RAYUELA



Es uno de los juegos más divertidos y populares de Ecuador y entre los latinos. Se puede jugar en patios, aceras, plazas, o en la playa.

También se conoce como truque, luce, el cuadrado, la chilena o el volantín.

- Se juega entre dos o más personas.
- Con la rayuela mejoras tu equilibrio y coordinación.
- Requiere una cierta agilidad, y también ayuda a los niños a aprender los números.

¿Cómo jugar rayuela?

Necesitas una superficie lisa, una tiza o algo para marcar el piso, y una ficha que puede ser una piedra pequeña o un pedazo de teja, ladrillo o madera.

- Dibuja en el suelo el diagrama para jugar a la rayuela, compuesto por cajas con números del 1 al 10. Puedes hacer las cajas de distintos tamaños y variedad de formas tales como conejos, castillo u otros.



- Sitúate detrás de la primera caja con número 1 con la ficha en mano. Debes lanzar la ficha a la primera caja, esta se convierte tu "casa". Si la ficha cae fuera, pierdes tu turno.
- Desde la misma posición, debes recorrer el circuito saltando en un pie en los cuadrados, o con los dos si se trata de un cuadrado doble. El objetivo es pasar la piedra de cuadrado en cuadrado hasta llegar al 10 y volver a la casilla de salida.
- Gana quién que lleve su ficha hasta la casilla número 10 realizando el recorrido sin caerse, o pisar una línea.

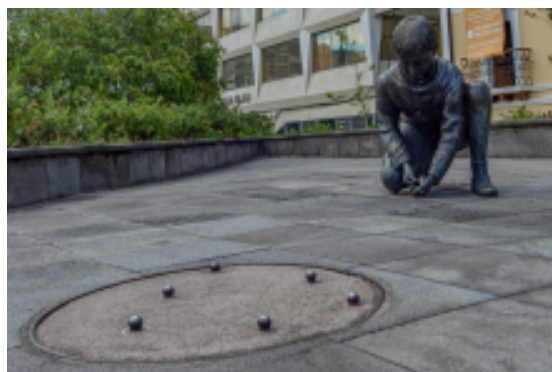
Se pueden añadir casillas u obstáculos para aumentar la dificultad del juego.

Canicas

Es un popular juego infantil, se juega con pequeñas esferas hechas de vidrio o metal denominadas con el mismo nombre. Existe una gran variedad de modalidades de juego, sin embargo la meta es casi siempre la misma, lanzar una o varias canicas para intentar aproximarse a otras o a agujeros objetivo. Cuando se gana una mano se suelen tomar las canicas del otro jugador o de los jugadores contrarios.

El bombardeo

Ilustración 42 CANICAS



Es una de las variantes más comunes de las canicas. El bombardeo se juega entre dos o más personas.

¿Cómo jugar el bombardeo’?

- Se traza un circunferencia de unos 30 a 40 cm en el piso.
- Cada uno de los jugadores coloca 2 o 3 canicas dentro de la circunferencia y deberá tener otra canica para bombardear.
- Los jugadores deben colocarse a unos 4 m de distancia, se sortean los turnos de salida y el primer jugador deberá lanzar su canica a modo de bomba sobre las canicas colocadas en la circunferencia.
- Las canicas que salgan de la circunferencia tras recibir el impacto de la canica lanzada, pasan a ser del jugador que lanzó la bola y el juego acaba cuando ya no quedan canicas dentro del círculo.

Saltar la sogá

Es un juego popular, muy divertido, fácil de jugarlo y exigente físicamente.

Para jugarlo se necesitan de al menos 3 participantes y una cuerda o sogá. Dos participantes toman los extremos de la sogá y comienza a batir o girarla, mientras los demás debe ingresar saltando.

Una forma de hacer más divertido este juego es ponerse a cantar o intentar subir la dificultad saltando en un pie o haciendo ciertos trucos.

Puedes disminuir el número de participantes necesarios a 2, si atas un extremo a un tronco, o pilar.



Ula - ula

Este juego es una forma de danza que consiste en colocarse en la cintura un aro de plástico y hacerlo girar con movimientos de las caderas. Adicionalmente se puede hacer malabares.

- Gana quien más tiempo logre mantener el ula ula dando vueltas en su cintura.
- Fue desarrollado en las Islas Hawái

Carrera de sacos

Ilustración 43 ENSACADOS



Es un juego de competencia.

- Para jugarlo se necesitan de al menos 2 participantes
- Necesitarás sacos, saquillos o bolsas de acuerdo al número de participantes y un terreno para desplazarse.

¿Cómo jugar la «carrera de sacos»?

- Fija un inicio y una meta.
- Colócate dentro de un saco y átalos a tu cintura o bien agárralos con las manos.



- Dada una señal debes intentar llegar a la meta saltando sin salirse del saco, en caso de salirte quedas descalificado.
- El ganador va a depender de la modalidad del juego.

Modalidades de carreras de sacos

- De velocidad. Vence el que antes llegue a la línea de meta cualquiera que sea el número de caídas sufridas.
- De firmeza. Similar al anterior, pero el ganador es el que salve la distancia entre las dos rayas con el menor número de caídas.
- De resistencia. El vencedor será el que llegue más lejos de la línea de partida de entre los que queden en pie. A medida que se vayan tropezando y cayendo los corredores quedarán eliminados de la prueba. El vencedor será el último jugador que quede en pie.

Trompos

Ilustración 44 TROMPOS



Es un juego tradicional de destreza y competencia. Para jugarlo necesitas un trompo y una piola o cordel. El trompo está hecho a base de madera con una punta de metal.



Se juega entre dos o más personas, sin embargo puedes practicar solo.

¿Cómo jugar a los trompos?

- Se empieza a envolver el trompo con la piola en forma tal que al lanzarlo al aire, se desenvuelva el cordel y baile en el suelo.
- Después puede subir la dificultad haciendo todo tipo de trucos tales como hacerlo girar en la palma de la mano, balancearlo sobre la cuerda u otras formas.
- El vencedor será el dueño del trompo que permanezca mayor tiempo girando.

Volar cometas

Volar cometas es un juego o actividad recreativa que se practica en varias ciudades y pueblos, especialmente en épocas de viento durante el verano o vacaciones escolares. Se suelen organizar concursos y festivales para el desarrollo de esta actividad.

En Ecuador, lo interesante de las cometas comienza con su elaboración ya que muchos niños suelen fabricarlas por sí mismo usando sigses, carrizos o palitos delgados de madera así como papel o plástico de colores. El diseño más sencillo se hace con cuatro sigses iguales y amarrados con hilo de chillo, que forman un armazón en forma de octaedro, luego templamos y pegamos el papel con cola o almidón”

Jugar a las cometas es sencillo, hay que salir a un espacio abierto como una cancha, parque o campo y comenzar a correr de modo que el viento comience a elevar tu cometa.



Palo encebado

Es un juego popular muy practicado en las fiestas tradicionales o de pueblo.

Ilustración 45 PALO ENCEBADO



También conocido como como cucaña, castillo o palo encebado.

El juego consiste en trepar por un tronco o palo de madera (aprox. 20 cm de diámetro hasta 10 m de altura), normalmente cubierto de grasa, aceite o jabón para conseguir los premios ubicados en la parte alta.

Los premios suelen ser de cualquier tipo, aunque las recompensas tipo comida o golosinas son las más habituales.



APRENDIZAJE PRÁCTICO – EXPERIMENTAL

Actividad calificada

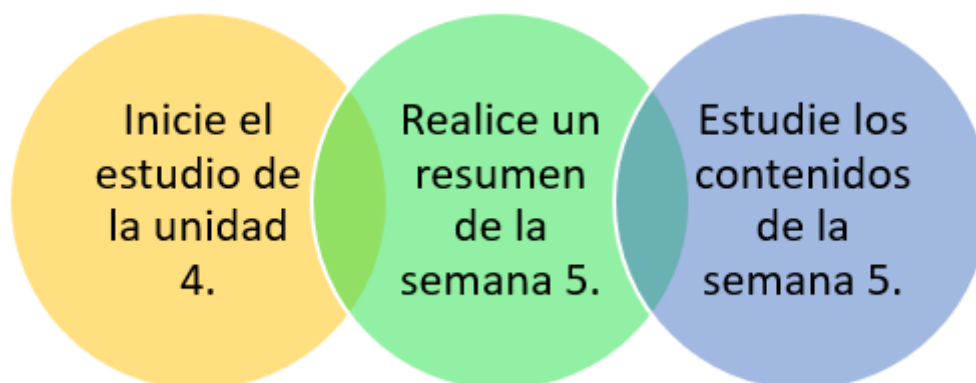


Realice un video con pobladores de su localidad donde explique y realice un juego autóctonos de su comunidad donde deberá participar los moradores.



TRABAJO AUTÓNOMO

(ACTIVIDADES)



LA LÚDICA EN EL VELORIO

Semana 6

Juegos de velorios

Etapas del duelo Andino





Pacaricuc



OTAVALO



En el velorio, después de la merienda, entre las nueve algunos aficionados para jugar se reúnen, unos ocho o diez se reúnen.

Doce granitos de maíz se tiznan sólo por la parte de atrás, (o sea) la mitad y la otra mitad está de color blanco

Poniéndose en fila y después de haberse sentado por un lado cuatro al frente de (otros) cuatro, principiando ya por alguno de ellos, (éste) sacudiendo (primero) en la mano los granos de maíz, moviéndolos así, ya empieza a arrojar(los) al suelo.

Entonces con el lado tiznado para arriba caen.

Ahí, de los cuatro compañeros, de cualquier lado que sea, éstos sentados enfrente empiezan a perder.

En otra pérdida manda que hagan de lechuza, que vuelvan llorando

En otra pérdida manda al perdedor que haga de zapallo Entonces el compañero ganador amarrándolo con una sábana procura hacer rodar va diciendo "por favor compren este zapallito" avisa a todos los espectadores y lo pellizcan

En otra pérdida diciendo "vamos a hacer la danza del diablo" después de haber envuelto el cuerpo entero en una sábana ciñiéndole con una faja hacen sostener un palo por parte de los ganadores.

Otra pérdida, " hagáis desposte de Borrego El ganador, después de buscar la sogá y amarrar al pie, hace colgar por encima de un palo de la solera(del corredor). Entonces el que hace de borrego está colgado cabizbajo ya para ser despostado. El ganador saca el poncho hacia abajo de la cabeza. Así, también la camisa sacan hacia abajo.



CURIQUINGUE



Habiéndolas atados ponen una calabaza con chicha en el suelo para que los perdedores beban inclinándose. Los que logran inclinarse como puedan, sólo con la boca pueden tomar para beber la chicha que está en el suelo.



Luego ponen una copa de aguardiente para que inclinándose la beba cogiendo sólo con la boca, las manos atadas por la espalda.



Ponen dinero, dos reales (15) o (un) real; también eso, habiendo cogido, van a entregar donde el maestro.



En ese tiempo de juegos, después de haber colocado el dinero en el suelo habiendo atado las manos hacia atrás, mandan que coja la moneda con la lengua. Algunos que no pueden doblar el cuerpo no pueden beber.



Algunos por mucho que se inclinan sea un vaso de aguardiente o de chicha lo riegan simplemente sin cogerlo con la mano.



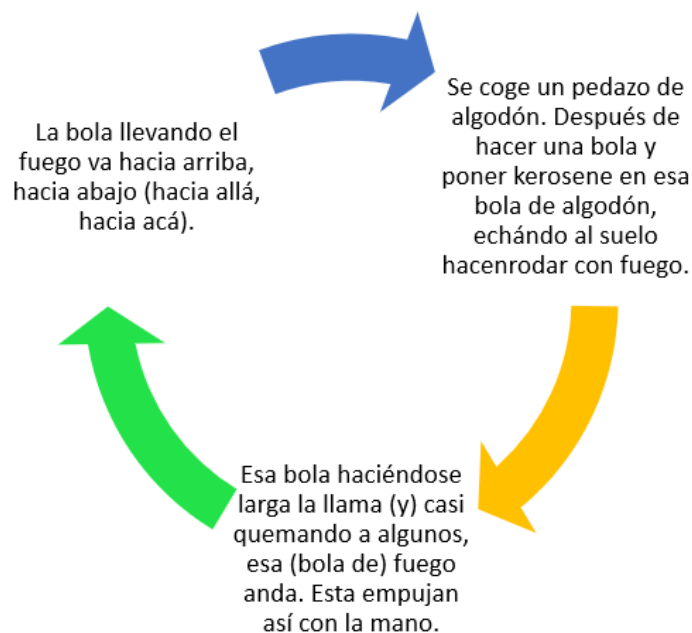
EL BATÁN



el famoso batan
tratando de sacar
una pequeña sonrisa
en un momento de
dolor al perder a un ser
querido ...

RIOBAMBA

LUCIÉRNAGA



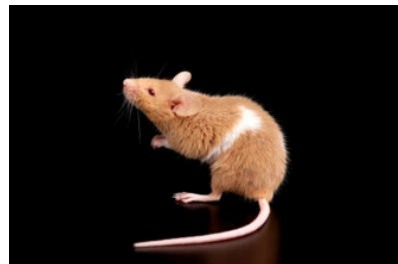


EL RATÓN

Cojen a un hombre, (le) sacan el poncho, le vendan los ojos con un pañuelo y cogiendo y amarrando una piel (la) cuelgan arriba (en lo alto). Allí, entonces ese ratón manteniéndose con una sola mano, con esta otra mano rasga haciendo ruido. Los (jugadores) asistentes que (le) acompañan a ese lado, diciendo

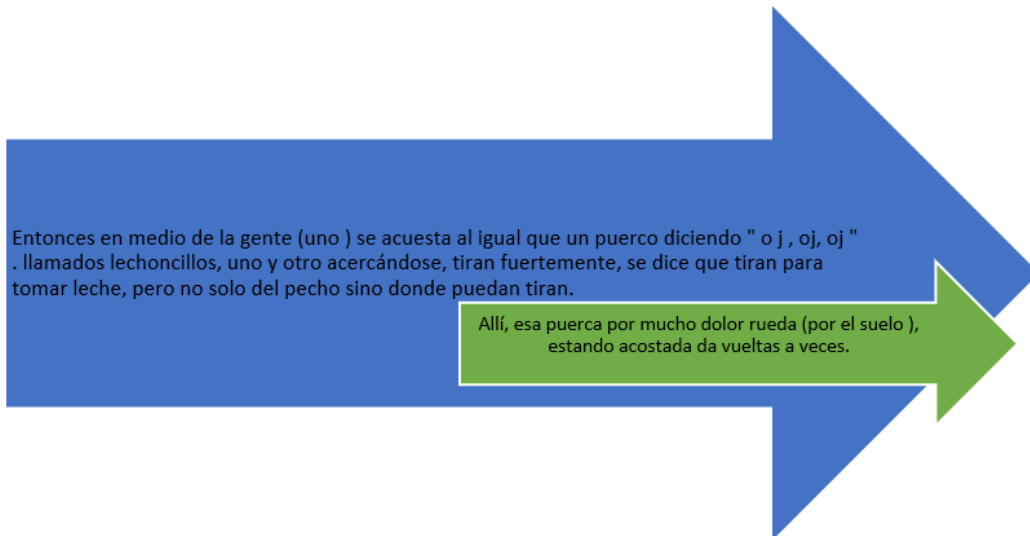
" r a . , tón, r a . . . t o n " , le pellizcan donde puedan, a veces en la pierna, la barriga, o el brazo y tiran de donde sea.

En eso ese ratón cogido arriba con una sola mano con esta otra mano busca queriendo atrapar, pero como tiene bien vendados los ojos no logra coger(los).

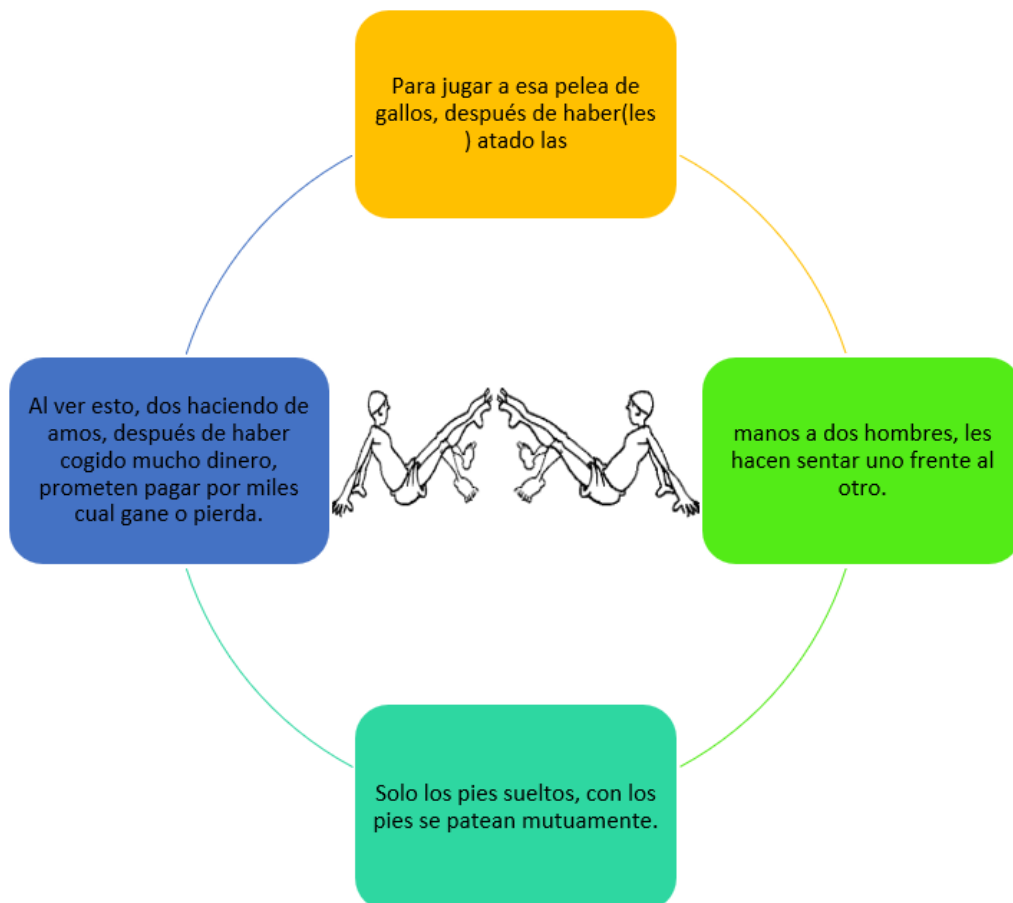


LA PUERCA





PELEA DE GALLOS

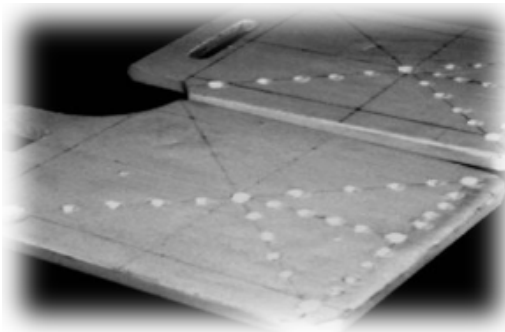


LAGUNA DE COLTA

HUAYRU



De acuerdo al cronista Guamán Poma de Ayala, este juego llegó al territorio en el siglo XV, durante el incanato de Topa Inga Yupanqui, pero no se mantuvo exactamente igual, sino que fue incorporando variantes propias y adaptándose a las características de las distintas localidades



Tzanzas

Expertos en temáticas funerarias, intentan preservar los rituales entorno a la muerte, provenientes de las culturas prehispánicas, e indígenas, para que perduren como patrimonio intangible de los vivos. Las Tzanzas se han convertido en el símbolo de la cultura indígena Shuar más representativa de los rituales mortuorios del país.



La tzanza es una práctica aplicada por los pueblos shuar y achuar, quienes habitaban en la Amazonia sur de Ecuador, que consistía en disechar y reducir con un elaborado proceso las cabezas que las tribus cortaban a sus enemigos. El mito dice que lo hacían como símbolo de trofeo de guerra o a modo de amuleto



Las Etapas del Duelo Andino



Las exequias : El primer momento y anticipo de las exequias son los avisos de la muerte con las campanas del templo. Cuando éstas avisan de la muerte de un comunero señalan también si es niño o adulto

El velorio. Cuando traen el cadáver de fuera del pueblo, se pasa primero por la iglesia para un rezo o responso antes de velarlo en su casa. Se acompaña a los deudos todo el día y la noche.

El entierro. Cerca del mediodía se compone el cortejo, en lo posible con una banda de músicos, y se vuelve a la iglesia. Luego se da una vuelta por el pueblo, como despedida antes de subir al cementerio.

La despedida del alma, que tiene lugar a los ocho días. Se hace un velorio con la ropa del difunto: el "lavatorio". Con la más usada se hace un atado para quemarla. De esta tarea se encargan tres personas: dos hombres y una mujer. Los quemadores se despiden de la gente. Todos abandonan la habitación del velorio para ir al cementerio y se barre la habitación. Una vez que barren dan vuelta los muebles y cierran la puerta.

El ritual del "cabo de año" es la conmemoración del finado al cumplirse un año del fallecimiento, con oraciones, responso y comida comunitaria.

APRENDIZAJE PRÁCTICO – EXPERIMENTAL

Actividad calificada

Realice un video explicativo sobre un juego de velorio donde resuma todos los pasos para su ejecución.

TRABAJO AUTÓNOMO

Estudio de contenidos semanales.

Resuelva la autoevaluación de la unidad 4



UNIDAD 5

Plan nacional del Buen vivir



Resultado de aprendizaje

Fortalecer nuestras tradiciones lúdicas desde la perspectiva de planes sociales en beneficio de nuestras raíces y cultura.

Contextualización

Este plan está ejecutado con el fin de que se motiven los diálogos sobre los objetivos principales que este plantea, los cuales están enfocados en: Proteger a la familia ecuatoriana y erradicar la pobreza. Promover un sistema educativo inclusivo y de calidad en todos los niveles e impulsar la economía naranja



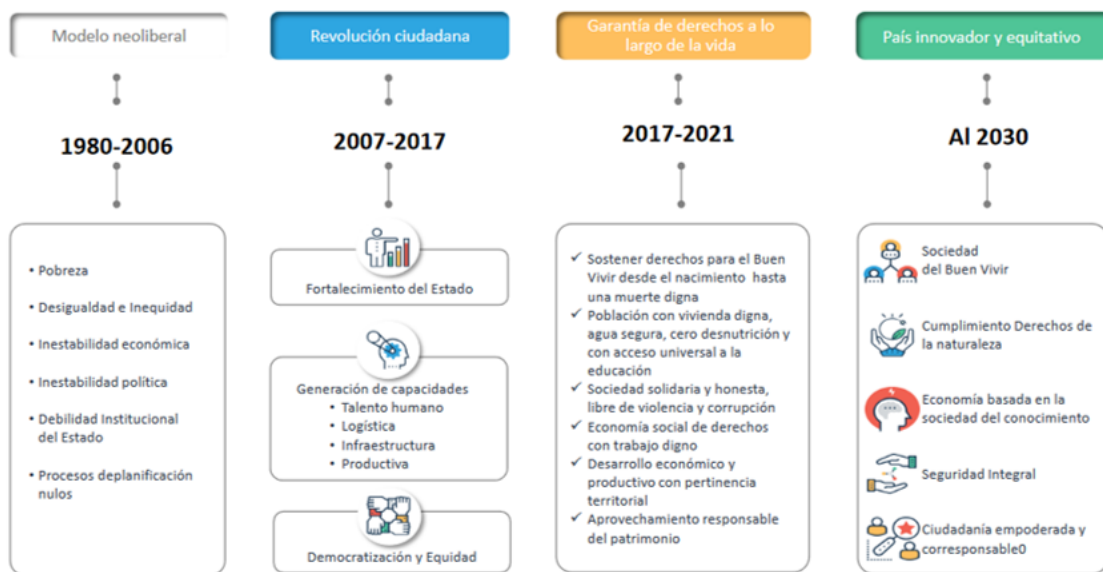
Contenidos:

5.1 El buen vivir

5.1.1 Coordinaciones Zonales

Semana 7

El buen Vivir



Eje 1: Derechos para todos durante toda la vida

Constitución

- Derechos de los grupos de atención prioritaria
- Equidad social y territorial
- Derechos del Buen Vivir
- Derechos de la naturaleza

Plan de Gobierno

- Revolución social
- Revolución de la juventud
- Revolución urbana y de los territorios
- Revolución rural
- Revolución ecológica



Garantizar una vida digna con iguales oportunidades para todas las personas



Afirmar la interculturalidad y plurinacionalidad, revalorizando las identidades diversas



Garantizar los derechos de la naturaleza para las actuales y futuras generaciones

Directrices Territoriales



Metas 2021

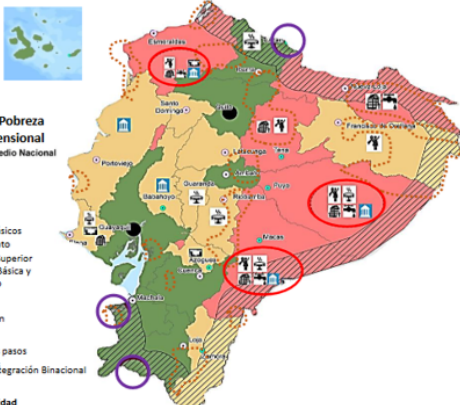


Intervenciones Emblemáticas



Estrategia Territorial Nacional

Eje 1: Derechos para todos durante toda la vida



Índice de Pobreza Multidimensional
Relación al Promedio Nacional

- Bajo
- Medio
- Alto

DEFICIENCIA

- Servicios básicos
- Hacinamiento
- Educación Superior
- Educación Básica y Bachillerato

PREVALENCIA

- Desnutrición
- Indefinición de la propiedad
- Principales pasos
- Frontieras de Integración Binacional
- Mayor Vulnerabilidad
- Áreas Protegidas

Cohesión territorial, sustentabilidad ambiental y riesgo

- Gestión integral del patrimonio cultural y natural
- Espacios, movilidad y sistemas constructivos públicos seguros, inclusivos y universalmente accesibles
- Territorialidad de pueblos y nacionalidades en la planificación

Acceso equitativo a infraestructura y conocimiento

- Construcción social del hábitat, función de la ciudad y la propiedad
- Consolidación de asentamientos humanos

Gestión Territorial y Articulación Multinivel

- Modelos diferenciados y dinámicos de prestación de servicios públicos
- Gestión integral del riesgo en la planificación

Eje 2: Economía al servicio de la sociedad

Constitución

- Dinamismo en la economía
- Inclusión de derechos en el sistema económico del país
- Interrelación de la sociedad con el sistema productivo

Plan de Gobierno

- Revolución económica productiva y del trabajo
- Revolución Política
- Revolución ecológica
- Revolución del conocimiento y las capacidades
- Revolución Agraria o rural



Consolidar la sostenibilidad del sistema económico social y solidario, y afianzar la dolarización



Impulsar la productividad y competitividad para el crecimiento económico sostenible de manera redistributiva y solidaria



Desarrollar las capacidades productivas y del entorno para lograr la soberanía alimentaria y el Buen Vivir Rural

Directrices Territoriales



Metas 2021



Intervenciones Emblemáticas





Eje 3: Más sociedad, mejor Estado

Constitución

- Participación y organización del poder
- Políticas públicas y participación ciudadana
- Organización territorial del Estado
- Administración pública
- Relaciones internacionales
- Movilidad humana

Plan de Gobierno

- Revolución social
- Revolución ética
- Revolución de justicia, seguridad y convivencia
- Revolución de la soberanía y la integración

Incentivar una sociedad participativa, con un Estado cercano al servicio de la ciudadanía

Promover la transparencia y la corresponsabilidad para una nueva ética social

Garantizar la soberanía y la paz, y posicionar estratégicamente al país en la región y el mundo

Directrices Territoriales

Metas 2021

Intervenciones Emblemáticas

Implementación de la Estrategia Territorial Nacional

Cierre de brechas

2017: 58,0%

Servicios seleccionados:

- Salud.
- Educación.
- Inclusión social.
- Seguridad ciudadana.
- Agua y saneamiento.

Disminución de brechas de servicios a nivel distrital:

- Restricciones: presupuestarias y Coherencia territorial.

Planificación de Servicios Públicos

Ministerio de Salud Pública, Ministerio de Educación, Ministerio de Inclusión Económica y Social, Ministerio del Interior, Ministerio de Justicia, Derechos Humanos y Cultos, Ministerio del Deporte, Dirección de Servicios Inmobiliarios del Sector Público.

Criterios:

- equidad, calidad, calidez del servicio, optimización y austeridad

Elementos:

- Modalidades alternativas de Servicios cercanos a la ciudadanía.
- Servicios que garantizan la protección de derechos.
- Énfasis en zonas rurales.

Próximos pasos:

- Modalidades alternativas de prestación del servicio.
- Prestación intersectorial de servicios públicos.
- Priorización de intervenciones en función del Plan Plurianual de Inversiones

TRABAJO
AUTÓNOMO

(ACTIVIDADES)

Inicio de
estudio de la
unidad 5.



Proyecto de Juegos Ancestrales, Autóctonos, Tradicionales y Populares

Semana 8

PROGRAMA RECREATIVO DE DANZA FOLKLÓRICA

“DIABLADA GRAN COLOMBIANA”

PARA DISMINUIR EL SEDENTARISMO JUVENIL EN CUARENTENA



Pablo Damián Dávila Tamayo

Unidad Educativa Gran Colombia

La Unidad Educativa Fiscal Gran Colombia, con 85 años de vida institucional, ofrece las especialidades de Industria de la Confección, Secretariado, Contabilidad y Bachillerato en Ciencias se encuentra ubicada en las calles Selva Alegre Oe7-57 y Nuño de Valderrama sector las Casas, Noroccidente de Quito, en la mencionada institución se realizará el proyecto dancístico, es de sostenimiento fiscal donde sus entes rectores es el Distrito de Educación 17D05 y su máximo Organismo el MINEDUC.



- Total de estudiantes matriculados en bachillerato: **1136**
- Total hombres matriculados bachillerato: **385**
- total mujeres matriculadas bachillerato: **751**
- Estudiantes que pertenecen a pueblos indígenas: **20**
- Estudiantes que pertenecen al pueblo afrodescendiente: **18**
- Estudiantes de otras provincias del país y otras nacionalidades: **275**
- Rangos de edades de los estudiantes de bachillerato: **de 15 a 19 años**
- El 95% de los estudiantes tienen las facilidades tecnológicas para acceder a clases



Con el programa recreativo encaminado a la danza folklórica, como medio de disminución de los niveles de sedentarismo, podemos realizar un análisis en algunos aspectos como:

Económicos: Los estudiantes de la U.E.F.G.C. Es una población de clase media y clase media baja, según previa consulta con secretaria general del plantel se puede apreciar que de 1136 estudiantes 112 estudiantes se encuentran en situación económica precaria, y a través de estamentos gubernamentales reciben una ayuda social.

Demografía: La Unidad Educativa Fiscal Gran Colombia tiene una población en el bachillerato de 1136 estudiantes de las cuales 25 estudiantes son madres adolescentes y 10 estudiantes son padres adolescentes 116 docentes, 10 integrantes del personal administrativo, 5 personas de apoyo.

Social: Al encontrarse en una zona peligrosa como es la comuna, influye mucho en su crecimiento personal debemos tener en cuenta, con la aplicación de la actividad dancística se disminuirá los niveles de sedentarismo en los estudiantes participantes de este proyecto, mejorando su salud, su nivel académico, sus relaciones familiares e interpersonales y sobre todo la comunidad educativa se posicionará en los mejores pódiums de eventos internos y externo de danza.

Justificación

La falta de proyectos recreativos en la parte educativa ha generado que algunas personas se han dejado llevar por el empirismo de algunos pseudo-recreadores ha provocado que las personas tomen sin responsabilidad, sin normas de seguridad, la verdadera práctica lúdica, artística, dancística. El sedentarismo es la causa de muchas enfermedades por la nula práctica recreativa al no dosificar su tiempo no existe el uso adecuado del tiempo libre propendiendo a una cultura sedentaria, conformista, consumista, escasa convivencia con el resto de personas por las nuevas tecnologías mal empleadas.



Al momento de no participar en actividades dancísticas, el adecuado uso del tiempo libre se genera el aburrimiento, estrés, ansiedad, se contraerá enfermedades, la nula convivencia con el resto de personas no fomenta la creatividad y se mantendrá los estereotipos regidos por una sociedad. Al contar con personal en recreación no capacitado o la realización de actividades lúdicas empíricas nos da como resultado las malas cargas, sin tomar en cuenta la edad de los participantes, al no ser capacitados no existe una continuidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje imponiendo las actividades con autoritarismo que están sin fundamentación científica, generando a través de penitencias la ridiculización de las personas, dando como resultado la deserción en dichas actividades, menosprecio a la recreación, baja autoestima y frustración.

Por estas razones se hace necesario incluir un programa recreativo de encaminado a la danza folklórica para disminuir el sedentarismo de los estudiantes de bachillerato de manera planificada, organizada y dirigida por profesionales capacitados en recreación; encaminadas al desarrollo integral de la comunidad educativa ya que con este proyecto tendremos beneficiarios directos e indirectos en desarrollo proactivo de la institución, través del juego, actividades culturales, artísticas y sobre todo que sepan utilizar de manera adecuada el tiempo libre dando como resultado la disminución del sedentarismo y crear un hábito de la actividad física.

Objetivos del programa

Objetivo general

Disminuir los niveles de sedentarismo en los estudiantes de bachillerato de la U.E.F.G.C., mediante actividades artísticas, culturales, dancísticas dirigido a los estudiantes que se encuentran en cuarentena, para mejorar su estilo de vida.



Objetivos específicos

- Motivar a los estudiantes a la práctica dancística, para disminuir el sedentarismo.
- Fortalecer las actividades recreativas culturales, como medio del fortalecimiento de tradiciones.
- Aplicar un programa recreativo para los estudiantes para el uso adecuado del tiempo libre, en tiempo de cuarentena

Fundamentación de la Propuesta

Son las actividades que ayudan a desarrollar la imaginación, la creatividad, la sensibilidad a través de escenas u obras por medio de la expresión oral, la parte corporal y la habilidad manual. Estas son:

- LA DANZA: Es el arte más antiguo de todos. la danza es un medio esencial de participar en las manifestaciones del sentido emocional de la tribu, es también considerada como un lenguaje social y religioso. En este arte se utiliza la expresión del cuerpo es utilizada como modo típico de manifestación de los efectos vividos en común.
- LA MÚSICA: Ha sido compañera del ser humano desde los comienzos de su historia. Se especula que los comienzos de su historia tienen relación con la imitación de los sonidos de la naturaleza, como el canto de las aves y también de la naturaleza interna del ser humano, por ejemplo el ritmo natural de los latidos del corazón; las últimas teorías concernientes a los comienzos del arte le dan muchísima importancia a este último punto (formas percibidas internamente), refiriéndose a estas influencias como «entrópicas».



Análisis de Factibilidad

La propuesta es factible de realizar, considerando que pasee el apoyo de los Directivos y docentes de la U.E.F.G.C. existiendo el apoyo de los estudiantes y sus representantes legales mediante el permiso legal de la participación, generando espacios extracurriculares recreativos utilizando una expresión de la recreación artística dirigida a los estudiantes de la Unidad Educativa Gran Colombia y de esta forma disminuir el sedentarismo, mejorar las relaciones con la familia, con la comunidad educativa, hacer un uso adecuado del tiempo libre, a través de la danza folklórica donde se presentará una gama de actividades del ritmo propio de la localidad, haciendo que el estudiantes a parte de disminuir el sedentarismo, fortalezca las tradiciones dancísticas heredadas por nuestros antiguos, la institución en función tiene el recurso humano para sobresalir de entre todas las instituciones, además la culminación de este proceso una vez que regresemos a la modalidad presencial será plasmado en la ejecución de intercolegiales de danza, donde los beneficiarios directos de este evento será alrededor de 700 estudiantes de distintos colegios de la capital que están en clubes de danza de sus respectivas unidades educativas.

Viabilidad Técnica

Elemento técnico:

Dentro de la institución donde se realizará la aplicación del proyecto contamos con biblioteca, salas de cómputo, donde se podrá realizar las investigaciones, las planificaciones de las actividades recreativas dancísticas.

Elemento humano:

Se contará con personal especializado para la ejecución del proyecto, como son instructores de danza, nutricionista (Dep. Médico), psicólogo (DECE), acondicionador físico.



Elemento materiales:

Se cuenta con instalaciones adecuadas.

Materiales de amplificaciones

Metodología para ejecutar la propuesta

El diseño del programa que sigue un método analítico, una categoría cualitativa, la metodología utilizada es la analítica, evaluativa, en base a la aplicación de la técnica Análisis de documentos Actividades Técnica Recreativa “Pienso Comparto y Actuó.” Y con las siguientes estrategias Revisión de documentos sobre Recreación y su incidencia en las enfermedades no transmisibles. Expresiones de la recreación, como es Aeróbicos, Juegos tradicionales Grandes juegos, Danza y Talleres de actividad física y salud. La aplicación de la prueba piloto del programa, mismo que sigue un método analítico, una categoría cualitativa, la metodología es Analítica Evaluativa, que aplica la técnica de Observación Directa Ejecución de actividades técnicas recreativas Grabaciones de video Notas de campo y con las siguientes estrategias, Mediante rubricas Aplicación de las actividades técnicas recreativas. Cámara de video Fichas informativas estructuradas. Para culminar se realizará el rediseño del programa, mismo que sigue un método analítico, una categoría cualitativa, una metodología analítica, que aplica la técnica de cuaderno de notas y con las siguientes estrategias, Sistematización de experiencias Resultados de la evaluación del programa.



Cronograma de Actividades Recreativas

Tabla 1 - Planificación Mensual Propuesta de Programa Recreativo

Programa	Actividades	Mes	SEMANA	Lugar	Tiempo de Duración
Expresión Artística	Danza Popular Ecuador Fitness Folklore San Juanito Fitness Folklore Fandango Fitness Folklore Aya Huma Fitness Folklore Diabolo Pillareño	Febrero	SEMANA 1	Encuentro sincrónico	80 minutos por cada clase
			SEMANA 2		
			SEMANA 3		
			SEMANA 4		
			SEMANA 1		
	Dinámicas de Integración Mi barquito de Papel (Reacción cognitiva) Piano, Guitarra, Maracas, Rondador (Ritmo) Tengo un tick! Ritmo Very One, Two, Three (Coordinación)	Febrero	SEMANA 2	Plataforma Virtual Zoom	80 minutos por cada clase
			SEMANA 3		
			SEMANA 4		
			SEMANA 1		
	Danza Popular Latinoamericana Fitness Folklore Tinku Fitness Folklore Tobas Fitness Folklore Mapalé Fitness Folklore Huayno	Marzo	SEMANA 1	Encuentro sincrónico	80 minutos por cada clase
			SEMANA 2		
			SEMANA 3		
SEMANA 4					
Expresión Manual	Elaboración de Trajes y Presentación Elaboración zamarros material alternativo Elaboración máscara de Diabolo Huma Elaboración Traje Mapalé material alternativo Presentación virtual estudiantil	Marzo	SEMANA 1	Plataforma Virtual Zoom	80 minutos por cada clase
			SEMANA 2		
			SEMANA 3		
			SEMANA 4		


Elaborado por: Dávila, P.



Ficha de Actividades de la Propuesta de Programa Recreativo

FEBRERO


Tabla 2 - FITFOLKLORE SAN JUAN

Maestría en Recreación y Tiempo Libre ESPE	Actividades Dancísticas	Fitness Folklore N° 1
Nombre de la Actividad	Fitness Folklore San Juanito	
Técnica	Activación	
N° de Participantes	40	
Propósito	Realizar actividad física mediante el fitness folklore reconociendo el ritmo de San Juanito, como medio para disminuir el sedentarismo	
Áreas y Material	Espacio Amplio, reproductor de música mp3, plataforma virtual Zoom	
Preparación Desarrollo	Al ritmo de San Juanito, Iniciamos con la resortera, flexionando rodillas Paso básico zapateando Desplazamiento en distintas direcciones Paso lateral, extensión del tren superior y desplazamiento lateral Punta de pie en diagonal cambio de dirección en tres tiempos Punta de pie derecho adelante, punta de pie izquierdo atrás	
Esquema Gráfico		
Reglas	Respeto a los compañeros Propia hidratación Cambio de indumentaria	
Variantes	La creación de series, se las puede realizar en función de la necesidad de los participantes o el año de estudio que cursa el estudiante	
Aspectos a Considerar	La intensidad de trabajo responde a la edad y nivel de actividad física del participante.	

Elaborado por: Dávila, P.




Tabla 3 – FITFOLKLORE FANDANGO

Maestría en Recreación y Tiempo Libre ESPE	Actividades Dancísticas	Fitness Folklore N° 2
Nombre de la Actividad	Fitness Folklore Fnadango	
Técnica	Activación	
N° de Participantes	40	
Propósito	Realizar actividad física mediante el fitness folklore reconociendo el Fandango como medio para disminuir el sedentarismo	
Áreas y Material	Espacio Amplio, reproductor de música mp3, plataforma virtual Zoom	
Preparación Desarrollo	<p>Utilizando el Fandango , Iniciamos levantando pierna derecha en flexión y estiramiento lateral con extensión de la pierna, se realizará de forma alterna en cada pierna.</p> <p>Aumentando la dificultad con el primer movimiento, saltamos con la alternancia de piernas.</p> <p>Desplazamiento lateral derecha e izquierda sin cruzar piernas y con extensión de brazos en diagonal hacia arriba.</p> <p>Realizamos el ejercicio anterior aumentando saltos laterales. Ubicamos manos en la parte lumbar y con movimientos laterales nos desplazamos derecha, izquierda en 1 tiempo.</p> <p>Al ritmo de la música realizamos sentadillas laterales Golpe de manos saltamos en punta de pies con desplazamiento adelante y atrás.</p> <p>Concluir con el primero movimiento levantando pierna derecha en flexión y estiramiento lateral con extensión de la pierna, levantando brazos de forma lateral.</p>	
Esquema Gráfico		
Reglas	Respeto a los compañeros Propia hidratación Cambio de indumentaria	
Variantes	La creación de series, se las puede realizar en función de la necesidad de los participantes o el año de estudio que cursa el estudiante	
Aspectos a Considerar	La intensidad de trabajo responde a la edad y nivel de actividad física del participante.	

Elaborado por: Dávila, P.




Tabla 4 - FITFOLKLORE AYA HUMA

Maestría en Recreación y Tiempo Libre ESPE	Actividades Dancísticas	Fitness Folklore N° 3
Nombre de la Actividad	Fitness Folklore AYA HUMA	
Técnica	Activación	
N° de Participantes	40	
Propósito	Realizar actividad física mediante el movimiento del aya huma fortaleciendo la cultura dancística, permitiendo disminuir el sedentarismo	
Áreas y Material	Espacio Amplio, reproductor de música mp3, plataforma virtual Zoom	
Preparación Desarrollo	Iniciamos con la resortera, flexionando rodillas y juegos de brazos alternados adelante y atrás. Desplazamiento hacia adelante levantado pierna en flexión Giro completo con salto y caída en 1 tiempo Zapateo desplazamiento adelante y atrás Zapateo en círculo levantando en flexión la pierna Extensión de la pierna con giro y caída en 1 tiempo alternando piernas	
Esquema Gráfico		
Reglas	Respeto a los compañeros Propia hidratación Cambio de indumentaria	
Variantes	La creación de series, se las puede realizar en función de la necesidad de los participantes o el año de estudio que cursa el estudiante	
Aspectos a Considerar	La intensidad de trabajo responde a la edad y nivel de actividad física del participante.	

Elaborado por: Dávila, P.



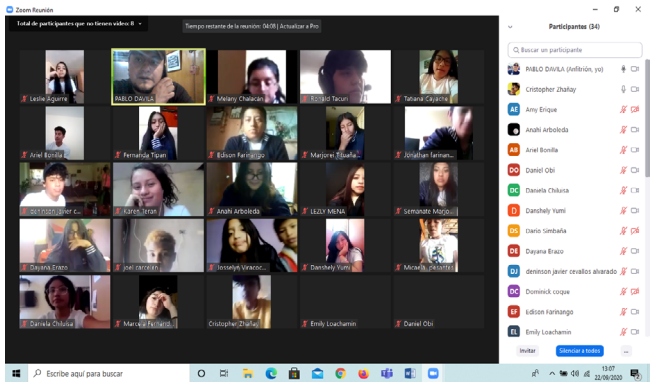
Tabla 5 - DIABLO PILLAREÑO

Maestría en Recreación y Tiempo Libre ESPE	Actividades Dancísticas	Fitness Folklore N° 4
Nombre de la Actividad	Fitness Folklore Diablo Pillareño	
Técnica	Activación	
N° de Participantes	40	
Propósito	Realizar actividad física mediante el movimiento del diablo pillareño fortaleciendo la cultura dancística, permitiendo disminuir el sedentarismo	
Áreas y Material	Espacio Amplio, reproductor de música mp3, plataforma virtual Zoom	
Preparación Desarrollo	Iniciamos con desplazamiento lateral con flexión de rodillas Cruce de pierna y desplazamiento lateral inclinación ligera del cuerpo Desplazamiento adelante y atrás con pierna cruzada en línea recta movimiento de brazos Avance en zigzag flexionando rodillas y levantando brazos Desplazamiento hacia atrás con piernas flexionadas y alternadas	
Esquema Gráfico		
Reglas	Respeto a los compañeros Propia hidratación Cambio de indumentaria	
Variantes	La creación de series, se las puede realizar en función de la necesidad de los participantes o el año de estudio que cursa el estudiante	
Aspectos a Considerar	La intensidad de trabajo responde a la edad y nivel de actividad física del participante.	

Elaborado por: Dávila, P.



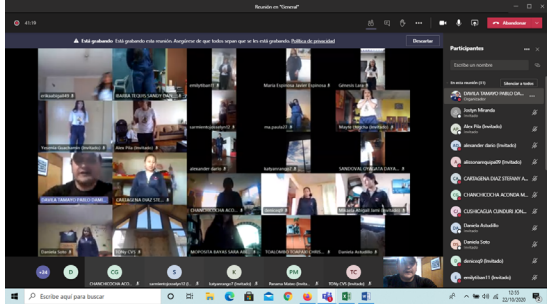
Tabla 6 - EXPRESIÓN LÚDICA

Maestría en Recreación y Tiempo Libre ESPE	Actividades Lúdicas	Expresión Lúdica N° 1
Nombre de la Actividad	Mi barquito de Papel	
Técnica	Conocimiento	
N° de Participantes	40	
Propósito	Incentivar en los participantes que por medio de retos lúdicos emplee la lógica el razonamiento y la creatividad	
Áreas y Material	Espacio pequeño , plataforma virtual Zoom	
Preparación Desarrollo	<p>Los participantes activarán sus audios Se inicia el juego cuando un participante dice la frase MI BARQUITO DE PAPEL VIENE CARGADO DE... dispone una temática y el resto de participantes deben seguir indicando lo solicitado, si en un participante se detiene por 5 segundos se iniciara nuevamente con la frase y se cambiará de temática. La temática será Ritmos ecuatorianos Fiestas ancestrales Personajes dancísticos Juegos ancestrales, populares, autóctonos y tradicionales</p>	
Esquema Gráfico		
Reglas	<p>No puede dar la misma respuesta de otro participante Tiene un tiempo límite de 5 segundos para dar su respuesta Como es por medio virtual se contestará en orden de lista</p>	
Variantes	La temática se la puede realizar en función de preguntas de materias transversales	
Aspectos a Considerar	Las preguntas responden en función a la edad y nivel de conocimiento del participante.	

Elaborado por: Dávila, P.



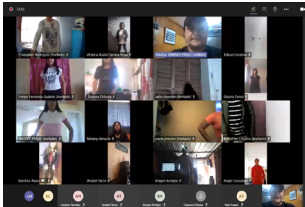
Tabla 7 - EXPRESIÓN LÚDICA

Maestría en Recreación y Tiempo Libre ESPE	Actividades Lúdicas	Expresión Lúdica N° 2
Nombre de la Actividad	Piano, Guitarra, Maracas, Rondador	
Técnica	Motivación	
N° de Participantes	40	
Propósito	Fortalecer el ritmo mediante movimientos con música y coordinación	
Áreas y Material	Espacio pequeño , plataforma virtual Zoom, reproductor de música	
Preparación Desarrollo	<p>Iniciamos con la resortera, flexionando rodillas al ritmo de la música</p> <p>Simulamos tocar un piano sin detener el movimiento de rodillas</p> <p>Simulamos tocar una guitarra sin detener el movimiento de rodillas</p> <p>Simulamos tocar maracas sin detener el movimiento de rodillas</p> <p>Simulamos tocar un rondador sin detener el movimiento de rodillas</p> <p>En cada simulación dice el nombre del instrumento y su movimiento sin perder el ritmo</p> <p>Cada vez se aumenta la velocidad de la repetición con el menor número de errores.</p>	
Esquema Gráfico		
Reglas	<p>Todos los participantes deben realizar la actividad</p> <p>No puede saltarse ninguna parte de los movimientos</p>	
Variantes	La complejidad se puede aumentar con diferentes movimientos como identificar partes del cuerpo	
Aspectos a Considerar	La complejidad de movimientos responde a la edad y nivel de actividad física del participante.	

Elaborado por: Dávila, P.



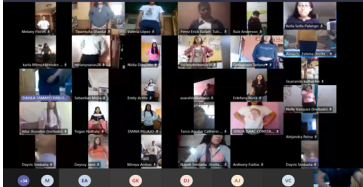
Tabla 8 - EXPRESIÓN LÚDICA

Maestría en Recreación y Tiempo Libre ESPE	Actividades Lúdicas	Expresión Lúdica N° 3
Nombre de la Actividad	Yo tengo un Tick	
Técnica	Rompe Hielo	
N° de Participantes	40	
Propósito	Liberar tensiones en el grupo de participantes	
Áreas y Material	Espacio pequeño , plataforma virtual Zoom	
Preparación Desarrollo	<p>Los participantes repiten la canción de la actividad con el movimiento del esquema corporal</p> <p>Canción</p> <p>Yo tengo un tick, tick, tick</p> <p>El doctor me ha dicho que no tengo nada pero estoy seguro de que tengo un tick tick tick (movimiento de cabeza)</p> <p>Yo tengo un tick, tick, tick</p> <p>El doctor me ha dicho que no tengo nada pero estoy seguro de que tengo un tick tick tick (movimiento de brazos)</p> <p>Yo tengo un tick, tick, tick</p> <p>El doctor me ha dicho que no tengo nada pero estoy seguro de que tengo un tick tick tick (movimiento de cadera)</p> <p>Yo tengo un tick, tick, tick</p> <p>El doctor me ha dicho que no tengo nada pero estoy seguro de que tengo un tick tick tick (movimiento de piernas)</p>	
Esquema Gráfico		
Reglas	<p>Todos los participantes deben realizar la actividad</p> <p>No puede saltarse ninguna parte de los movimientos</p>	
Variantes	<p>La complejidad se puede aumentar con diferentes movimientos aumentando cada vez la complejidad</p>	
Aspectos a Considerar	<p>La complejidad de movimientos responde a la edad y nivel de actividad física del participante.</p>	

Elaborado por: Dávila, P



Tabla 9 - EXPRESIÓN LÚDICA

Maestría en Recreación y Tiempo Libre ESPE	Actividades Lúdicas	Expresión Lúdica N° 4
Nombre de la Actividad	Very One, Two, Three	
Técnica	Rompe Hielo	
N° de Participantes	40	
Propósito	Liberar tensiones en el grupo de participantes, con el mejoramiento de la coordinación	
Áreas y Material	Espacio pequeño , plataforma virtual Zoom	
Preparación Desarrollo	<p>Los participantes repiten la canción de la actividad con el movimiento del esquema corporal y chasqueo de dedos</p> <p>Canción</p> <p>very one, two, Three</p> <p>cabeza boca very one, two, Three</p> <p>mano codo very one, two, Three</p> <p>cabeza boca mano codo very one, two, Three</p> <p>pie rodilla very one, two, Three</p> <p>cabeza boca mano codo pie rodilla</p> <p>media vuelta very one, two, Three</p> <p>cabeza boca mano codo pie rodilla</p> <p>media vuelta very one, two, Three</p> <p>vuelta entera very one, two, Three</p>	
Esquema Gráfico		
Reglas	<p>Todos los participantes deben realizar la actividad</p> <p>No puede saltarse ninguna parte de los movimientos</p>	
Variantes	La complejidad se puede aumentar con diferentes movimientos aumentando cada vez la complejidad	
Aspectos a Considerar	La complejidad de movimientos responde a la edad y nivel de actividad física del participante.	

Elaborado por: Dávila, P.



MARZO

Tabla 10 - TINKU



Maestría en Recreación y Tiempo Libre ESPE	Actividades Dancísticas	Fitness Folklore N° 5
Nombre de la Actividad	Fitness Folklore Tinku	
Técnica	Activación	
N° de Participantes	40	
Propósito	Realizar actividad física mediante el movimiento del ritmo tinku, permitiendo disminuir el sedentarismo	
Áreas y Material	Espacio Amplio, reproductor de música mp3, plataforma virtual Zoom	
Preparación Desarrollo	<p>Iniciamos con flexión de rodillas lateral alternada</p> <p>Flexión de brazos cuerpo inclinado y balanceo a cada lado levantando talones, aumento dificultad extensión de brazos hacia atrás.</p> <p>Sentadillas alternando a los lados con extensión de brazos hacia arriba y lateral.</p> <p>Avance hacia adelante con misma pierna y mismo brazo regreso hacia atrás levantando piernas.</p> <p>Paso del borracho lateral derecha e izquierda</p> <p>Salto hacia adelante y regreso</p> <p>Sentadilla con inclinación del cuerpo y brazos hacia atrás</p> <p>Salta con patada lateral y golpe hacia adelante terminamos con movimiento básico.</p>	
Esquema Gráfico		
Reglas	<p>Respeto a los compañeros</p> <p>Propia hidratación</p> <p>Cambio de indumentaria</p>	
Variantes	La creación de series, se las puede realizar en función de la necesidad de los participantes o el año de estudio que cursa el estudiante	
Aspectos a Considerar	La intensidad de trabajo responde a la edad y nivel de actividad física del participante.	




Tabla 11 - TOBAS

Maestría en Recreación y Tiempo Libre ESPE	Actividades Dancísticas	Fitness Folklore N° 6
Nombre de la Actividad	Fitness Folklore Tobas	
Técnica	Activación	
N° de Participantes	40	
Propósito	Realizar actividad física mediante el movimiento del ritmo tinku, permitiendo disminuir el sedentarismo	
Áreas y Material	Espacio Amplio, reproductor de música mp3, plataforma virtual Zoom	
Preparación Desarrollo	En marcha elevación de brazos al ritmo e la música Movimiento lateral con golpe de talón Doble salto con extensión de piernas aumentando la dificultad con abertura de brazos lateral Extensión de pierna derecha hacia adelante y pierna izquierda extensión hacia atrás.	
Esquema Gráfico		
Reglas	Respeto a los compañeros Propia hidratación Cambio de indumentaria	
Variantes	La creación de series, se las puede realizar en función de la necesidad de los participantes o el año de estudio que cursa el estudiante	
Aspectos a Considerar	La intensidad de trabajo responde a la edad y nivel de actividad física del participante.	

Elaborado por: Dávila, P





Tabla 12 - MAPALÉ

Maestría en Recreación y Tiempo Libre ESPE	Actividades Dancísticas	Fitness Folklore N° 7
Nombre de la Actividad	Fitness Folklore Mapalé	
Técnica	Activación	
N° de Participantes	40	
Propósito	Realizar actividad física mediante el movimiento del mapalé, permitiendo disminuir el sedentarismo	
Áreas y Material	Espacio Amplio, reproductor de música mp3, plataforma virtual Zoom	
Preparación Desarrollo	Sentadillas con abertura lateral Giro de cadera con movimientos de pies y movimiento de brazos Elevación de rodillas con aplauso bajo la pierna Flexión y extensión de pierna derecha con velocidad y movimiento de brazos cruzados Medio giro sentadilla y golpe de brazos hacia adelante.	
Esquema Gráfico		
Reglas	Respeto a los compañeros Propia hidratación Cambio de indumentaria	
Variantes	La creación de series, se las puede realizar en función de la necesidad de los participantes o el año de estudio que cursa el estudiante	
Aspectos a Considerar	La intensidad de trabajo responde a la edad y nivel de actividad física del participante.	

Elaborado por: Dávila, P.




Tabla 13 - HUAYNITO

Maestría en Recreación y Tiempo Libre ESPE	Actividades Dancísticas	Fitness Folklore N° 8
Nombre de la Actividad	Fitness Folklore Huaynito	
Técnica	Activación	
N° de Participantes	40	
Propósito	Realizar actividad física mediante el movimiento del mapalé, permitiendo disminuir el sedentarismo	
Áreas y Material	Espacio Amplio, reproductor de música, plataforma virtual Zoom	
Preparación Desarrollo	<p>Iniciamos la actividad con marcha Giro derecha e izquierda levantando brazos Desplazamiento lateral en dos tiempos y brazos laterales en diagonal Extensión en diagonal pierna alternada adelante y atrás Zapateo en el lugar aumentamos la dificultad con giro Desplazamiento dos tiempo lateral con brazos en diagonal hacia abajo Terminamos con marcha suave</p>	
Esquema Gráfico	 	
Reglas	Respeto a los compañeros Propia hidratación Cambio de indumentaria	
Variantes	La creación de series, se las puede realizar en función de la necesidad de los participantes o el año de estudio que cursa el estudiante	
Aspectos a Considerar	La intensidad de trabajo responde a la edad y nivel de actividad física del participante.	

Elaborado por: Dávila, P.




Tabla 14 - ZAMARRO

Maestría en Recreación y Tiempo Libre ESPE	Elaboración de Trajes Material Alternativo	Expresión Manual N° 1
Nombre de la Actividad	Elaboración de zamarro con material alternativo	
Técnica	Manual	
N° de Participantes	40	
Propósito	Elaborar indumentaria con material alterno motivando a la creatividad de los participantes	
Áreas y Material	Costal, paja de platico, material de costura , plataforma virtual Zoom	
Preparación Desarrollo	<p>Diseñar el patrón de corte para el zamarro Realizamos el cortado En cada parte del costal se inserta un pedazo de paja de plástico de 15 centímetro de largo hasta completar las piernas Con un velcro se lo ubica en la parte posterior para el ajuste necesario</p>	
Esquema Gráfico		
Reglas	<p>Todos los participantes deben realizar la actividad Debe completar el trabajo de elaboración</p>	
Variantes	Se puede realizar de un solo color o de varios colores el zamarro	
Aspectos a Considerar	<p>Debe ser de una forma lineal formando un diseño en el zamarro y sobre todo considera las medida para un mejor movimiento</p>	

Elaborado por: Dávila, P.




Tabla 15 – AYA HUMA

Maestría en Recreación y Tiempo Libre ESPE	Elaboración de Trajes Material Alternativo	Expresión Manual N° 2
Nombre de la Actividad	Elaboración de la máscara de Aya Huma con material alternativo	
Técnica	Manual	
N° de Participantes	40	
Propósito	Elaborar indumentaria con material alterno motivando a la creatividad de los participantes	
Áreas y Material	Lana varios colores, tela, material de costura , plataforma virtual Zoom	
Preparación Desarrollo	<p>Para la elaboración de la máscara se la puede plantear de algunas formas en esta ficha se plantea 2 alternativas que es tejida o elaborada con tela.</p> <p>Tejida : formando líneas de distintos colores se tejerá la máscara de diablo huma</p> <p>Tela: con el patrón de la máscara de realiza el corte y el armando adornándolo con diferentes materiales coloridos.</p>	
Esquema Gráfico		
Reglas	Todos los participantes deben realizar la actividad Debe completar el trabajo de elaboración	
Variantes	La complejidad aumentará en la cantidad de detalles presentados	
Aspectos a Considerar	Debe ser de una forma lineal formando un diseño en la máscara y sobre todo considera las medida para un mejor movimiento	

Elaborado por: Dávila, P.



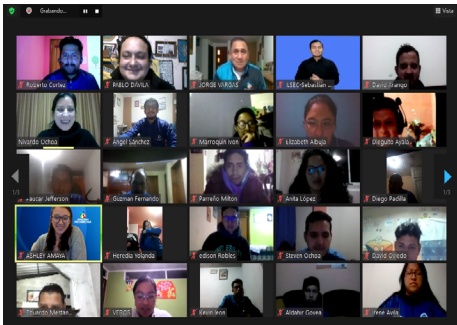
Tabla 16 - MAPALÉ

Maestría en Recreación y Tiempo Libre ESPE	Elaboración de Trajes Material Alternativo	Expresión Manual N° 3
Nombre de la Actividad	Elaboración del traje de mapalé	
Técnica	Manual	
N° de Participantes	40	
Propósito	Elaborar indumentaria con material alterno motivando a la creatividad de los participantes	
Áreas y Material	Paja de plástico, cuerda , plataforma virtual Zoom	
Preparación Desarrollo	<p>Para la elaboración de muñequeras, tobilleras, top, pollera se utilizará cuerda con las dimensiones de cada parte donde se utilizará la indumentaria.</p> <p>Se debe ir tejiendo la paja de plástico de 45centímetros para la cintura con la cuerda donde sea abundante el uso del material. Para la elaboración del top se utilizará paja de 30 centímetro de largo permitiendo rodear a la persona.</p> <p>Las tobilleras y muñequeras se utilizará 10 centímetros de largo de la paja de plástico tejiéndola en la cuerda una vez concluido obtendremos el traje con material alternativo.</p>	
Esquema Gráfico		
Reglas	Todos los participantes deben realizar la actividad Debe completar el trabajo de elaboración	
Variantes	La complejidad aumentará en la cantidad de detalles presentados	
Aspectos a Considerar	Debe ser de una forma lineal formando un diseño en el traje y sobre todo considera la medida para un mejor movimiento.	

Elaborado por: Dávila, P.



Tabla 17 - Presentación Artística

Maestría en Recreación y Tiempo Libre ESPE	Presentación Virtual	Expresión Artística N° 9
Nombre de la Actividad	Intercolegial Virtual de danza folklórica	
Técnica	Autoafirmación	
N° de Participantes	40	
Propósito	Fomentar la participación activa de los estudiantes en encuentros virtuales plasmando las diferentes técnicas dancísticas unificadas con el fitness enseñadas.	
Áreas y Material	Trajes, reproductor de música mp3 plataforma virtual Zoom	
Preparación Desarrollo	Como culminación de la primera parte del proceso se realizará un encuentro virtual donde se desarrollará con trajes típico de los diferentes ritmos enseñando espacios coreográficos demostrando el avance de cada estudiante y el mejoramiento de la calidad de vida, en dicho encuentro se contará con la presencia de la comunidad educativa como autoridades, docentes, padres de familia.	
Esquema Gráfico		
Reglas	Participar en las actividades colaborativas	
Variantes	La actividad se lo puede incluir diferentes grupos de danza de otro curso u otras instituciones educativas.	
Aspectos a Considerar	La preparación del evento debe contar con las garantías tecnológicas para evitar que la música no funcione en el momento adecuado.	

Elaborado por: Dávila, P.



APRENDIZAJE PRÁCTICO – EXPERIMENTAL

Actividad calificada

Elabore un programa recreativo donde la planificación debe estar direccionada a los Juegos Autóctonos, Ancestrales, Tradicionales y Populares

TRABAJO AUTÓNOMO

Estudie los contenidos de la semana 8.
Resuelva la autoevaluación de la unidad 5.
Evaluación presencial. Fin de módulo



BIBLIOGRAFÍA

Aguilar Chasipanta, W., Bayas Cano, A., Balarezo Mendoza, E., & Galarza, C. (2017). Danza folklórica ecuatoriana: Estudio comparativo para mejorar su enseñanza. *Educación Física y Ciencia*, 19(1), 027. <https://doi.org/10.24215/23142561e027>

Aldas, H. (2014). *La-Cultura-Física-y-su-formacion-profesional-en-la-Republica-del-Ecuador-Physical-Culture-and-his-job-training-in-the-Republic-of-Ecuador-Ambitos-de-la-Cultura-Fisica.pdf*.

https://www.researchgate.net/profile/Henry_Cayo/publication/329609209_La_Cultura_Fisica_y_su_formcion_profesional_en_la_Republica_del_Ecuador_Physical_Culture_and_his_job_training_in_the_Republic_of_Ecuador_Ambitos_de_la_Cultura_Fisica/links/5c11ec5692851c39ebe92da4/La-Cultura-Fisica-y-su-formacion-profesional-en-la-Republica-del-Ecuador-Physical-Culture-and-his-job-training-in-the-Republic-of-Ecuador-Ambitos-de-la-Cultura-Fisica.pdf

Álvarez Castro, S., & Domínguez Lacayo, M. D. C. (2012). La expresión artística: Otro desafío para la educación rural. *Revista Electrónica Educare*, 16(3), 115-126. <https://doi.org/10.15359/ree.16-3.7>

Arias Odón, F. (2012). EL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN 6a EDICIÓN. https://www.researchgate.net/publication/301894369_EL_PROYECTO_DE_INVESTIGACION_6a_EDICION

Arias-Gómez, J., Villasís-Keever, M. Á., & Miranda-Novales, M. G. (2016). El protocolo de investigación III: La población de estudio. *Revista Alergia México*, 63(2), 201. <https://doi.org/10.29262/ram.v63i2.181>

Asensi-Artiga, V., & Parra-Pujante, A. (2002). El método científico y la nueva filosofía de la ciencia. *Anales de Documentación*, 5, 9-19.

Baldeón, M., & Ximena, J. (2019). Danza folklórica ecuatoriana y convivencia escolar de las niñas y niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo Infantil "San Andrés" del Distrito Metropolitano de Quito en el periodo lectivo 2018–2019. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/19624>

Castán, Y. (2012). INTRODUCCIÓN AL MÉTODO CIENTÍFICO Y SUS ETAPAS. 6.

Cortés, M., Iglesias, M., & Universidad Autónoma del Carmen



(Campeche). (2005). Generalidades sobre metodología de la investigación. Universidad Autónoma del Carmen.

Cortés, Manuel, & Iglesias, M. (2004). Generalidades sobre metodología de la investigación. <https://www.rua.unam.mx/portal/recursos/ficha/16760/generalidades-sobre-metodologia-de-la-investigacion>

Cossio-Bolaños, M. (2020). Actividad física en tiempos de cuarentena por el COVID-19 en niños y adolescentes. *Revista Peruana de ciencia de la actividad física y del deporte*, 7(2), 2-2.

Cuenca, M. (2019, octubre 21). El ocio como derecho. Manuel Cuenca. <https://manuelcuenca.es/el-ocio-como-derecho/>

Delgado, Á. A., & Gómez, E. A. (2011). Bases teórico-metodológicas para el estudio semiológico y contextual de la danza folclórica. *Gazeta de Antropología*, 27(2). <http://www.gazeta-antropologia.es/?p=1418>

Díez-Palomar, J., & García, R. F. (2010). Comunidades de Aprendizaje: Un proyecto de transformación social y educativa. 13.

Galvan, M. (2015). ¿QUE ES CALIDAD DE VIDA? <https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/prepa2/n2/m2.html>

Garay, G. (1996). Danzante. <https://web.b.ebscohost.com/abstract?direct=true&profile=ehost&scope=site&auth-type=crawler&jrnl=20077890&AN=139571860&h=dydkLfoob-j2Cah76K0PnzBANzunY1UFMXY1paZytBWXM12pm6HKnXHgKicIT-mEaizfeCxWN3%2fdjCXDEKlk%2bZZQ%3d%3d&crI=c&resultNs=AdminWebAuth&resultLocal=ErrCrINotAuth&crIhashurl=login.aspx%3fdirect%3dtrue%26profile%3dehost%26scope%3dsite%26authtype%3dcrawler%26jrnl%3d20077890%26AN%3d139571860>

Gerlero, J. C. (2011). La Recreación como derecho constitucional en América Latina. Un estudio para reflexionar sobre el alcance de la recreación en Latinoamérica. 16.

Guerrero, F. (16d. C.). «Fitness Folklore»: La entretenida forma de buscar la salud, el movimiento y la cultura—Salud y Bienestar—24horas. <https://www.24horas.cl/tendencias/salud-bienestar/fitness-folklore-la-entrenida-forma-de-buscar-la-salud-el-movimiento-y-la-cultura-2109844>

Heras, A., Carrión, T., Largo, N., García, D., Flores, E., Bautista, D., Guñay,



X., Ávila, F., & Cárdenas, D. (2019). Con la danza folklórica se forma disciplina y se fortalece nuestra identidad. <http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/1258>

Hidalgo, I. I. V. (2005). Tipos de estudio y métodos de investigación. 12.

ICIM. (2020, abril 13). Cuarentena: Origen del concepto, qué significa y cuál es su implicancia como medida sanitaria. Instituto de Ciencias e Innovación en Medicina. <https://medicina.udd.cl/icim/2020/04/13/cuarentena-origen-del-concepto-que-significa-y-cual-es-su-implicancia-como-medida-sanitaria/>

Izurieta-Monar, A. (2019). Causas y consecuencias del sedentarismo: Más Vida, 1(2), 26-31.

Jesús, G. (2015). La Recreación y su Valor Educativo. http://jesusgerardosoto.blogspot.com/2015/07/recreacion-valor-educativo_12.html

Lopategui, E. (2000). RECREACIÓN © 2000 Edgar Lopategui Corsino. <http://www.saludmed.com/Bienestar/Cap6/Recrear.html>

Malina, C. (2002). ¿Qué es el sedentarismo? - Universidad del Rosario. <https://www.urosario.edu.co/Universidad-Ciencia-Desarrollo/ur/Fasciculos-Anteriores/Tomo-II-2007/Fasciculo-7/ur/Que-es-el-sedentarismo/>

Marianella, M. (2020, agosto 12). 7 Características de la Danza. Lifeder. <https://www.lifeder.com/caracteristicas-danza/>

Montoya, L. R. G. (2010). Health and Lifestyle, an Education and Social Problem. Some Antecedents. 11.

Motos, T. (2009). El teatro en la educación secundaria: Fundamentos y retos. 35.

OMS | 10 datos sobre las enfermedades no transmisibles. (2013). WHO; World Health Organization. https://www.who.int/features/factfiles/noncommunicable_diseases/es/

OMS, M. (2018, enero 8). Sedentarismo y Salud |. Página de Salud Pública del Ayuntamiento de Madrid. <http://madridsalud.es/sedentarismo-y-salud/>

OPS/OMS. (2014, agosto 4). OPS/OMS Ecuador—Mayo 21, 2014 | OPS/OMS. Pan American Health Organization / World Health Organization. https://www.paho.org/ecu/index.php?option=com_content&view=article&id=1234:-



mayo-21-2014&Itemid=972

Osorio, A. G., Rosero, M. Y. T., Ladino, A. M. M., Garcés, C. A. V., & Rodríguez, S. P. (2010). LA PROMOCIÓN DE LA SALUD COMO ESTRATEGIA PARA EL FOMENTO DE ESTILOS DE VIDA SALUDABLES. *Hacia la Promoción de la Salud*, 17.

Osorio, E. (2005). *La Recreación y sus aportes al desarrollo humano*. <http://www.redcreacion.org/documentos/cmeta1/EOsorio.html>

Peña, P. C. A. (2010). LAS EXPRESIONES ARTÍSTICAS COMO MEDIADORAS DE LOS PRINCIPIOS FILOSÓFICOS Y EPISTEMOLÓGICOS DE LA MOTRICIDAD HUMANA, EN LA LICENCIATURA EN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA RECREACIÓN Y DEPORTE EN LA UNIVERSIDAD DEL CAUCA. 222.

Pereira Valarezo, J., & Escobar, T. (2009). *La fiesta popular tradicional del Ecuador* (1. ed). Fondo Editorial Ministerio de Cultura.

Quinto, T., & Carolina, P. (2016). Actividades lúdicas en la clase de Educación física para la motivación por la Danza Folclórica Ecuatoriana en la Escuela de Educación Básica Particular «Dr. Agustín Cueva Tamariz» de la Ciudad de Guayaquil. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/26746>

Ramos, A., Ojeda I, R., Baez, D., & Martinez, R. (2011). *La Recreación: Necesidad y oportunidad para el desarrollo humano desde y para las comunidades*. <https://www.efdeportes.com/efd160/la-recreacion-desarrollo-humano-para-comunidades.htm>

Ramos, W., Venegas, D., Honorio, H., Pesantes, J., Arrasco, J., & Yagui, M. (2014). Enfermedades no transmisibles: Efecto de las grandes transiciones y los determinantes sociales. 18, 11.

Rico, C. D. (2017). Inactividad física y sedentarismo en la población española. *Revista de Investigación y Educación en Ciencias de la Salud (RIECS)*, 2(1), 41-48. <https://doi.org/10.37536/RIECS.2017.2.1.18>

Rodríguez, M. (2018). El concepto de danza educativa. <https://www.efdeportes.com/efd145/el-concepto-de-danza-educativa.htm>

Romero, T. (2009). Hacia una definición de Sedentarismo. *Revista chilena de cardiología*, 28(4), 409-413. <https://doi.org/10.4067/S0718-85602009000300014>

Ros, N. (2003). Expresión corporal en educación: Aportes para la formación docente. *Revista Iberoamericana de Educación*, 33(2), 1-10. <https://>



doi.org/10.35362/rie3322967

Sánchez, J. (2014). Las actividades recreativas: Sus características, clasificación y beneficios. <https://www.efdeportes.com/efd196/las-actividades-recreativas-clasificacion.htm>

Tancara Q, C. (1993). LA INVESTIGACION DOCUMENTAL. *Temas Sociales*, 17, 91-106.

Theimer, S. (2020). COVID-19: ¿cuál es la diferencia entre cuarentena y aislamiento? <https://Newsnetwork.MayoClinic.Org/>. <https://newsnetwork.mayoclinic.org/discussion/covid-19-cual-es-la-diferencia-entre-cuarentena-y-aislamiento/>

Toro, E. R. (2017). Ocio, ociosidad y recreación en América Latina. . . ISSN, 17.

Vidarte-Claros, J. A., Vélez-Álvarez, C., & Parra-Sánchez, J. H. (2012). Niveles de sedentarismo en población de 18 a 60 años. Manizales, Colombia. *Revista de Salud Pública*, 14, 417-428.

Villena, S. (2019). COVIDO ERGO ZOOM: La cultura en tiempos de Pandemia. <https://repositorio.iis.ucr.ac.cr/handle/123456789/674>





FORMATO DE REVISIÓN DE GUÍAS GENERAL DE ESTUDIOS POR PARES ACADÉMICOS
(MODALIDAD A DISTANCIA)

IDENTIFICACIÓN DE LA GUÍA GENERAL DE ESTUDIOS	
TÍTULO DE LA GUÍA GENERAL DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA: JUEGOS AUTÓCTONOS, ANCESTRALES, TRADICIONALES Y POPULARES	
FECHA DE ENTREGA DE LA GUÍA GENERAL DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA: 31/8/2023	FECHA DE ENTREGA DE LA REVISIÓN REALIZADA: 17/10/2023
2. DATOS DEL PAR ACADÉMICO (Los siguientes datos deben ser suministrados por el para académico y son de carácter obligatorio)	
NOMBRE Y APELLIDOS: Nancy Marilin Neira Guzman	DIRECCIÓN: Av. Buenos Aires OE1-16 y Av. 10 de agosto
CORREO ELECTRÓNICO: nneira@tecnologicopichincha.edu.ec	TELÉFONOS: 0992509066
CARGO: Docente servicios profesionales	CIUDAD: Quito
INSTITUCIÓN: Instituto Universitario Pichincha	PAÍS: Ecuador
ÚLTIMO TÍTULO ACADÉMICO OBTENIDO: Cuarto Nivel: Magister en Recreación y Tiempo Libre	ÁREAS DE INTERÉS: Deportes
	Nº. DE IDENTIFICACIÓN/PASAPORTE: 1718958554

I. INSTRUCCIONES

1. Por favor responda todas las preguntas de este formulario.
2. Diligencie el formulario en computador.
3. **No modifique o altere las preguntas u opciones de este formulario.** La estructura de esta evaluación está planificada y responde a las políticas de publicación de las Guías General de Estudios de la MED.
4. Una vez finalice su diligenciamiento, debe devolverlo firmado vía e-mail a la persona que lo contactó.
5. Sea claro y preciso en sus respuestas.



6. Las respuestas del aparte de la fundamentación científica deben ser detalladas.
7. En caso de no poder cumplir con el plazo establecido, por favor informar oportunamente al equipo editorial de la MED.
8. En caso de detectar plagio, citación indebida o cualquier mala práctica, por favor comunicarlo al equipo editorial.

II. La guía de aprendizaje contiene:

ASPECTOS DE ESTILO A REVISAR	SI CUMPLE	NO CUMPLE
Márgenes	OK	
Numeración de páginas	OK	
Jerarquización de títulos	OK	
Tipo de letra	OK	
No existencia de encabezados o pies de páginas	OK	
Viñetas estandarizadas	OK	
Referencias de cuadros / Gráficos	OK	
Portada en acuerdo a Manual de estilo	OK	
Índice	OK	
Estructura de la guía		
4 unidades	OK	
Resultados de aprendizaje	OK	
Autoevaluación por cada unidad		OK
Recursos de la guía	OK	
Redacción	OK	
Ortografía	OK	
Referencia Bibliográfica Norma APA séptima edición	OK	
Informe anti-plagio	OK	



III. Fundamentación científica

ASPECTOS DE ESTILO A REVISAR	SI CUMPLE	NO CUMPLE
¿Los objetivos del texto están claramente enunciados y sustentados?	OK	
¿Utiliza una metodología adecuada para el desarrollo de los objetivos?	OK	
¿La presentación y argumentación de las ideas es coherente?	OK	
¿El manejo de conceptos, teorías y datos es preciso?	OK	
¿Existe relación entre el título, el problema, los objetivos, el marco teórico o metodológico y las conclusiones?	OK	
¿El tema es pertinente y brinda aportes a su área de conocimiento?	OK	

IV. Presentación de la información

ASPECTOS DE ESTILO A REVISAR	SI CUMPLE	NO CUMPLE
¿El autor utiliza un lenguaje claro y conciso?	OK	
¿Hay coherencia en la presentación y desarrollo de las ideas?	OK	
¿Las partes del trabajo se articulan entre sí y responden a los objetivos planteados?	OK	
¿Utiliza fuentes bibliográficas actualizadas (últimos tres años)?	OK	



¿Es adecuado el manejo del idioma por parte el autor (ortografía, redacción, sintaxis, puntuación)?	OK
¿El texto se puede considerar original?	OK

V. Recomendaciones

- Publicar sin modificaciones:
- Publicar con modificaciones:
- No publicar:

V. Comentarios adicionales

El trabajo es coherente y reúne los requisitos para su publicación:

FIRMA DEL EVALUADOR

Nombre: Msc. Nancy Marilin Neira Guzman

ID: 1718958554

Guía Juegos Ancestrales 1

15%
Textos sospechosos



15% Similitudes
< 1% similitudes entre comillas
< 1% entre las fuentes mencionadas
0% Idiomas no reconocidos

Nombre del documento: Guía Juegos Ancestrales 1.docx
ID del documento: 182353b0adf97a0119385aee9c0d206a9655e1e7
Tamaño del documento original: 78,88 MB

Depositante: PABLO FABIAN CARRERA TOAPANTA
Fecha de depósito: 21/3/2024
Tipo de carga: interface
fecha de fin de análisis: 21/3/2024

Número de palabras: 26.494
Número de caracteres: 174.074

Ubicación de las similitudes en el documento:



Fuentes principales detectadas

Nº	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	repositorio.espe.edu.ec 12 fuentes similares	26%		Palabras idénticas: 26% (6730 palabras)
2	repositorio.espe.edu.ec 9 fuentes similares	26%		Palabras idénticas: 26% (6598 palabras)
3	rio.upo.es 19 fuentes similares	7%		Palabras idénticas: 7% (2140 palabras)
4	docplayer.es JUEGOS AUTÓCTONOS Y DEPORTES DEL ECUADOR - PDF Descargar I... 9 fuentes similares	6%		Palabras idénticas: 6% (1593 palabras)
5	ec.viajandox.com Juegos tradicionales del Ecuador Turismo 9 fuentes similares	4%		Palabras idénticas: 4% (1217 palabras)

Fuentes con similitudes fortuitas

Nº	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	www.deporte.gob.ec Santa Elena, epicentro del deporte para pueblos y nacional... https://www.deporte.gob.ec/deporteancestral/	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (37 palabras)
2	www.elheraldo.com.ec Inti Raymi vigente entre comunidades andinas - El Heraldo https://www.elheraldo.com.ec/inti-raymi-vigente-entre-comunidades-andinas/	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (40 palabras)
3	www.cali.gov.co Clubes Deportivos en Santiago de Cali https://www.cali.gov.co/deportes/publicaciones/38128/clubes_deportivos_en_santiago_de_cali/	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (33 palabras)
4	www.azuay.gob.ec La fiesta del Kapak Raymi celebra el nacimiento del sol y de u... https://www.azuay.gob.ec/index.php/2022/12/09/la-fiesta-del-kapak-raymi-celebra-el-nacimiento-de...	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (39 palabras)
5	40caidaylimpia.com Reglas para jugar 40 - 40 Caída y Limpia https://40caidaylimpia.com/reglas-para-jugar-40/	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (40 palabras)

Fuentes mencionadas (sin similitudes detectadas)

Estas fuentes han sido citadas en el documento sin encontrar similitudes.

1	https://www.researchgate.net/profile/Henry_Cayo/publication/329609209_La_Cultura_Fisica_y_su_formacion_profesional_en_la_Republica_del_Ecuador_Physical_Culture...
2	https://doi.org/10.15359/ree.16-3.7
3	https://www.researchgate.net/publication/301894369_EL_PROYECTO_DE_INVESTIGACION_6a_EDICION
4	https://www.rua.unam.mx/portal/recursos/ficha/16760/generalidades-sobre-metodologia-de-la-investigacion
5	https://manuelcuenca.es/el-ocio-como-derecho/

TECNOLÓGICO
UNIVERSITARIO
PICHINCHA



Buenos Aires OEI-16 y Av. 10 de Agosto



09123 456 789



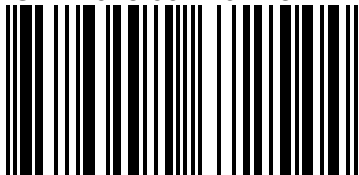
(02) 2 238 291



www.tecnologicopichincha.edu.ec



ISBN: 978-9942-672-54-4



9789942672544

