



Tecnología Superior en Actividad Física, Deportiva y Recreación

**Sistematización de experiencias para rescate de juegos tradicionales en estudiantes
de escuela Valle del Amanecer**

Trabajo de titulación presentado como requisito previo para optar por el título de
Tecnólogo/a Superior en Actividad Física, Deportiva y Recreación

Autor: Kevin Martin Vera Villarruel

Tutor: MSc. Nancy Neira.

Pedro Moncayo, **septiembre 2023**

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor(a) del Proyecto: **SISTEMATIZACIÓN DE EXPERIENCIAS PARA RESCATE DE JUEGOS TRADICIONALES EN ESTUDIANTES DE ESCUELA VALLE DEL AMANECER**

Presentado por el Sr. Kevin Martin Vera Villarruel para optar por el título Tecnólogo en Actividad Física Deportiva y Recreación, considero que dicho trabajo reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del tribunal examinador que se designe.

Quito, 21 de septiembre del 2023.



.....
MSc. Nancy Neira

Tutora

DEDICATORIA DE RESPONSABILIDAD

Los componentes teóricos-prácticos desarrollados, la reflexión crítica, las conclusiones y recomendaciones de la presente sistematización de la experiencia práctica de la investigación son de exclusiva responsabilidad del autor. Autorizo al Instituto Tecnológico Universitario del “Honorable Consejo Provincial de Pichincha” el uso del presente documento con fines educativos-formativos.

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Kevin Martin Vera Villarruel', written over a horizontal line.

.....

Kevin Martin Vera Villarruel

CI: 100484508-5

DEDICATORIA

Dedico este proyecto de tesis de grado en primer lugar a Dios, por darme fuerzas para seguir adelante en mi vida, al ponerme a prueba en diferentes situaciones, el saber que todo merece esfuerzo y dedicación para alcanzar metas como hasta este momento, formándome como un futuro profesional en el ámbito de la educación.

Del mismo modo a un gran ejemplo de superación y que me ha enseñado a que lo último que se pierde es la fe, pero, hay que saber buscar soluciones, tomar acción ante ello y es a mi madre Teresa Villarruel, quien me ha apoyado incondicionalmente en todo lo que ha estado a su alcance junto a mi padre Ramiro Vera, quienes siempre han deseado lo mejor para sus hijos y verlos triunfar, incluso más que ellos mismos.

Además, un agradecimiento a las amistades que la vida me ha puesto en el camino, quienes me apoyan y están presentes en mi proceso de formación profesional, sin esperar nada a cambio, brindándome consejos y ánimos de aliento para lograr el éxito.

Kevin Martin Vera Villarruel

AGRADECIMIENTO

A Dios, por brindarme salud y fuerzas para culminar esta etapa importante de mi vida. A mi familia en general por estar al tanto en mi proceso formativo como futuro profesional, siendo parte de mis logros y fundamentales en mi vida y aprendizaje.

A mis queridos padres y hermano, quienes han estado junto a mí, apoyándome, ayudándome; a mi estimado amigo y guía Lic. Juan Andrade, por sus concejos y ayuda en esta etapa final de mi formación educativa.

De manera especial y considerada a mi tutora de tesis de grado, MSc. Nancy Neira, por haberme guiado y orientado metodológicamente en mi proceso de titulación, por su comprensión y paciencia.

Y a la vez a la vida, por este sueño que ahora lo hago realidad; amigos, conocidos e incluso a quienes considero parte de mi vida, agradecerles por sus palabras de aliento para lograr lo que siempre quise ser, un profesional en el ámbito de la educación.

Kevin Martin Vera Villarruel

INDICE DE CONTENIDOS

APROBACIÓN DEL TUTOR	2
DEDICATORIA DE RESPONSABILIDAD	3
DEDICATORIA	4
AGRADECIMIENTO	5
INDICE DE CONTENIDOS	6
INDICE DE TABLAS	10
INDICE DE GRÁFICOS	10
INDICE DE ILUSTRACIONES	11
INDICE DE FIGURAS	11
B.1 Resumen	12
B.1.1 Abstract	13
B.2 Introducción	14
B.3 Antecedentes del problema	15
B.4 Planteamiento del problema	17
B.5 Formulación del problema	20
B.6 Objetivos	20
B.6.1 Objetivo general	20
B.6.2 Objetivos específicos	20
B.7 Justificación	21
Capítulo I Fundamentación Teórica	23
B.8. Marco Teórico	23
1. Sistematización de Experiencias	23
1.1. Definición	23
1.2. Teoría de la sistematización	23
1.3. Características	24
1.3.1. Revisar	24
1.3.2. Rectificar	25
1.3.4. Reimpulsar	25
1.4. Objetivo de la sistematización de experiencias	25
1.5. Beneficios de la sistematización de experiencias	26
2. Recreación	27

2. 1. Definición.....	27
2.2. La recreación en la actualidad.....	28
2.3. Importancia.....	29
3. El Tiempo libre.....	30
3.1. Características.....	31
3.2. Importancia.....	31
4. El Ocio.....	32
4.1. Coordinadas del Ocio.....	33
4.1.1. <i>El ocio nocivo</i>	33
4.1.2. <i>El ocio ausente</i>	33
4.1.3. <i>El ocio exotélico</i>	33
4.1.4. <i>El ocio autotélico</i>	34
5. Juegos tradicionales.....	34
5.1. Definición.....	34
5.2. Teoría del juego tradicional.....	34
5.3. Características.....	36
5.4. ¿Qué tipo de materiales se necesitan para jugarlos?.....	36
5.5. Rescate de juegos tradicionales.....	37
5.5.1. <i>El bombón</i>	38
5.5.2. <i>El trompo</i>	40
5.5.3. <i>Las canicas</i>	42
5.5.4. <i>El balero</i>	44
5.5.5. <i>Los tillos</i>	46
5.5.6. <i>El triquis</i>	47
5.5.7. <i>Las tortas</i>	49
5.5.8. <i>La perinola</i>	51
5.5.9. <i>El zumbambico</i>	53
5.6. Importancia.....	54
B.9. Marco Conceptual.....	56
Sistematización de experiencias.....	56
Juego tradicional.....	56
Tradición.....	56
La recreación.....	56

Actividades recreativas.....	57
Ocio	57
Tiempo libre	57
Rescate de juegos tradicionales.....	57
B.10 Marco institucional	58
B.10.1 Reseña histórica institucional.....	58
B.10.2 Generalidades de la escuela Otavalo valle del amanecer	58
B.10.3 Identidad Institucional.....	59
3.1. <i>Misión</i>	59
3.2. <i>Visión</i>	60
B.10.4 Datos del profesorado de la escuela “Otavalo Valle del Amanecer”	60
B.10.5 Estructura Organizacional “Valle del Amanecer”	60
B.10.6 Ubicación espacial geográfica en el mapa	61
Capítulo II Metodología de la Sistematización.....	63
B.11 Marco Metodológico	63
Niveles de Investigación.....	63
Niveles de investigación descriptiva	63
Nivel de investigación exploratorio	63
Nivel de investigación explicativo	64
Diseños de investigación	64
Diseño documental.....	64
Diseño de campo.....	64
Enfoque de la investigación	65
Métodos de investigación.....	65
Método Hipotético-Deductivo	65
Método científico.....	65
Método analítico sintético.....	65
Técnicas de investigación	66
Grupo de enfoque.....	66
La encuesta	66
B.12 Actores Clave	67
B.13 Métodos y Materiales	69
B.13.1 Plan de Sistematización.....	69

B.13.2 Cronograma de actividades recreativas de juegos tradicionales	72
B.13.3 Cronograma de sistematización	75
B.14 Ejes de Análisis	77
B.15 Principales Hallazgos	79
B.15.1 Línea de Tiempo	79
B.15.2 Distribución de la población con la que se trabajó la sistematización.....	80
B.15.3 Matriz de la metodología a implementarse	81
B.15.4 Matriz de Análisis de resultados	88
Capítulo III Práctica Mejorada o de Intervención	91
B.16 Análisis de Resultados.....	91
B.17 Conclusiones	104
B.18 Recomendaciones	106
B.19 Bibliografía	107
ANEXOS.....	110

INDICE DE TABLAS

Tabla 1: Información de la UE. "Otavalo Valle del Amanecer"	58
Tabla 2: Listado de Actores Clave.....	67
Tabla 3: Cronograma de actividades recreativas de juegos tradicionales.....	72
Tabla 4: Cronograma de Sistematización	75
Tabla 5: Distribución de la población con la que se trabajó la sistematización	80
Tabla 6: Matriz de la metodología implantada	81
Tabla 7: Matriz de Análisis de Resultados	88
Tabla 8: Análisis de Resultados pregunta No.1	91
Tabla 9: Análisis de Resultados pregunta No.2.....	93
Tabla 10: Análisis Resultado pregunta No. 3	94
Tabla 11: Análisis Resultado pregunta No.4	95
Tabla 12: Análisis Resultado pregunta No. 5	96
Tabla 13: Análisis Respuesta pregunta No. 6.....	97
Tabla 14: Análisis Respuesta pregunta No.7.....	99
Tabla 15: Análisis Respuesta pregunta No.8.....	100
Tabla 16: Análisis Respuesta pregunta No. 9	101
Tabla 17: Análisis Respuesta pregunta No. 10.....	102

INDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Organigrama Institucional	60
Gráfico 2: Ejes de Análisis	77
Gráfico 3: Eje de Análisis	78
Gráfico 4: Línea de Tiempo.....	79

INDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1: Juego del bombón	38
Ilustración 2: El juego del trompo.....	40
Ilustración 3: El juego de las canicas	42
Ilustración 4: El juego del balero	44
Ilustración 5: El juego de los tillos.....	46
Ilustración 6: El juego del triquis	47
Ilustración 7: El juego de las tortas	49
Ilustración 8: El juego de la perinola	51
Ilustración 9: El juego del zumbambico.....	53
Ilustración 10: Ubicación espacial UE. "Otavalo Valle del Amanecer"	61
Ilustración 11: Ingreso principal UE. "Otavalo Valle del Amanecer"	61
Ilustración 12: Bloque No. 2 de aulas UE. "Otavalo Valle del Amanecer"	62
Ilustración 13: Instalaciones UE. "Otavalo Valle del Amanecer"	62

INDICE DE FIGURAS

Figura 1: Interpretación pregunta No.1	92
Figura 2: Interpretación de la pregunta No.2.....	93
Figura 3: Interpretación de la pregunta No. 3.....	94
Figura 4: Interpretación de la pregunta No. 4.....	95
Figura 5: Interpretación de la pregunta No. 5.....	96
Figura 6: Interpretación de la pregunta No.6.....	98
Figura 7: Interpretación de la pregunta No.7.....	99
Figura 8: Interpretación de la pregunta No.8.....	100
Figura 9: Interpretación de la pregunta No. 9.....	101
Figura 10: Interpretación de la pregunta No. 10.....	102

B.1 Resumen

La finalidad de la presente investigación fue aplicar la sistematización de experiencias para el rescate de juegos tradicionales en estudiantes del 6to. “C”, de la escuela “Valle del Amanecer” de la ciudad de Otavalo. Con el objetivo de llevar a la práctica la teoría registrada sobre juegos tradicionales, conociendo, comprendiendo y ejecutando cada uno de ellos en un espacio educativo donde se construye un semillero de experiencias, entre ellas el conocimiento de actividades tradicionales que identifican a una población y que son transmitidas de generación en generación como el rescate de juegos tradicionales.

Esta es una investigación de enfoque cualitativo, aplicado, descriptivo y correlacional otorgándonos validez a la investigación; no experimental, biográfica y de campo que recopila nuevos datos para observar, analizar, comprender, y permite interactuar con diferentes personas para el registro de nuevos conocimientos.

El rescate de juegos tradicionales se considera importante para los niños, jóvenes y adultos, no solo es una actividad recreativa de esparcimiento, son juegos tradicionales que contribuyen al desarrollo de la agilidad mental para resolver problemas de la cotidianidad, además de permitir al ser humano ser un ser social que intercambia experiencias en base al rescate del juego tradicional, permitiéndole diseñar estrategias como solución frente a un conflicto. La sistematización de experiencias es el soporte práctico del juego tradicional, ya que lleva de la teoría a la práctica el juego y permite la conservación de las actividades tradicionales de un lugar, sin dejar que desaparezcan.

Palabras clave: *Sistematización de experiencias, Juego Tradicional; Rescate; Actividad Recreativa*

B.1.1 Abstract

The aim of this research was applying the systematization of experiences in order to rescue traditional games with students of 6th grade "C", Valle del Amanecer School in Otavalo city. With the goal of putting in practice the registered theory on traditional games, knowing, understanding and executing each of them in an educational field in where a seedbed of experiences is built, among them the knowledge of traditional activities that represents an entire population and are transmitted from generation to generation as the rescue of traditional games.

This is a research of a qualitative, applied, descriptive and correlational approach, giving us validity for the non-experimental, biographical and field study investigation which collects new data for observing, analyzing, understanding and allowing us to interact with different people for the registration of new knowledge.

The rescuing of traditional games is considered important for children, youth and adults, it is not only a recreational activity for leisure but also they contribute to the development of mental agility in order to solve daily issues, besides they allow the human to be a social being who exchanges experiences based on the rescue of the traditional games, allowing him to create strategies as a solution of conflicts. The systematization of experiences is the practical support of traditional games, it involves them from theory to practice and allows the conservation of the traditional activities of a place without letting them disappear at all.

Keywords: *Systematization of experiences, Traditional Game, Rescue, Recreational Activity.*

B.2 Introducción

El presente trabajo de investigación titulado sistematización de experiencias para rescate de juegos tradicionales en estudiantes del 6to “C” de la escuela “valle del Amanecer”, tiene como objetivo aplicar los juegos tradicionales como una estrategia didáctica y a la vez educativa que permita su rescate, teniendo en cuenta que el juego tradicional es un espacio y un tiempo de libertad a través del cual se explora, experimenta y se establecen nuevas relaciones, vínculos entre objetos, personas y todos lo que nos rodean en general, creando incontables posibilidades de aprendizaje, al hablar del juego tradicional.

Mediante esta investigación se pretende identificar los diferentes factores por los que los juegos tradicionales son desconocidos o no practicados por los estudiantes, al aplicar la sistematización de experiencias lo que lograremos es que los estudiantes conozcan, entiendan y ejecuten estos juegos tradicionales no únicamente para su rescate como lo es el objetivo de esta investigación, sino que se conviertan en prácticas cotidianas que fortalecen la actividad recreativa que conlleva un sin fin de beneficios como desarrollar la motricidad, mejorar la atención y memoria y la preservación de los juegos tradicionales a través de la memoria oral.

El juego siempre ha formado parte de la vida del ser humano, es un instrumento cultural necesario para alcanzar la madurez física y psíquica, también un elemento clave en el desarrollo de la vida social; a su vez diseñar una sistematización de experiencias con el afán de rescatar ciertos aspectos como: analizar, planificar, ejecutar y evaluar cada una de las actividades que van acorde con el grupo de trabajo.

B.3 Antecedentes del problema

En la ciudad de Otavalo, así como también a nivel nacional, distintas son las manifestaciones que hablan sobre los juegos tradicionales, principalmente son en fiestas populares y fechas festivas en las que los juegos tradicionales resurgen para ser practicados, únicamente son personas de grupo poblacional joven y adulto mayor los que los practican, en ese sentido y dentro de la institución educativa poco o nada se habla y se practican, ya que no existe una política educativa que mencione estos temas sociales importantes sobre todo para como otavaleños identificarnos y mantener nuestras tradiciones.

De esta manera y tras haber analizado información en distintos repositorios digitales, libros y páginas web se ha encontrado el siguiente contenido en relación con el tema de investigación:

De la Torre Molina; Yadira Katherine; Martinez Lozano; Margory Estefania. (2021). *Los juegos tradicionales ecuatorianos como estrategias de aprendizaje dentro del aula para educadores del nivel de preparatoria en el año 2021*. Quito: UCE.

En esta tesis de grado previo a la obtención del título de Licenciatura en Ciencias de la Educación Inicial, los postulados a los que llegan las autoras y que tienen estrecha relación con el presente trabajo de investigación son:

- Los juegos tradicionales ecuatorianos expresan la herencia cultural, lo cual es una forma alegre, recreativa e imaginativa de mejorar el ambiente social de la comunidad educativa, donde se fomenta el compañerismo, la amistad, el entusiasmo, la creatividad, entre otros, formando parte de la concienciación de los seres humanos.
- Y tomando en cuenta la importancia del juego dentro del aprendizaje de los párvulos, estos son una de las principales estrategias, para fomentar el desarrollo de los infantes, dado que por medio de ellos se puede potenciar la actitud y aptitud personal, los ritmos apropiados de vida, la responsabilidad, los límites, respetando normas e integrándose a un grupo social de manera positiva.

Destaca sobre todo los logros que, al practicar los juegos tradicionales, los niños alcanzan, esto les permite convivir y relacionarse en la sociedad fomentando el trabajo en equipo, de ahí que al rescatarlos no solo logran ser una herramienta de distracción, sino que son de gran ayuda para actividades educativas como en orientación e identificación de procesos.

Javier, M. G. (2017). *Rescate y promoción de juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo integral de la niñez*. Quito: USFQ

En esta tesis de grado previo a la obtención del título de Licenciatura en Diseño Comunicacional, el postulado al que llega el autor y que tienen estrecha relación con el presente trabajo de investigación son:

- Los juegos tradicionales son aquellos juegos que desde mucho tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, manteniendo su esencia. Su objetivo es contribuir con el desarrollo de distintas áreas psicomotrices a través de su práctica, así como a fortalecer valores, facilitando la integración de los individuos con su entorno. Muchos de los juegos fueron creados para aprender a defenderse del ambiente que los rodea, y con el paso de los años fueron tomando formas simplificadas, adaptándose a nuevas circunstancias culturales.

Se destaca sobre todo la importancia de conservar y practicar los juegos tradicionales que son el eje y fundamento de valores para una sociedad, se transmiten por medio de la oralidad a través de los años y en su mayoría son formas diversas de recreación sana.

B.4 Planteamiento del problema

Al hablar de juego tradicionales, hacemos referencia sobre todo a esas actividades recreativas que en antaño se las practicaba en los tiempos libres y en las fiestas populares, sobre todo. La tradición oral ha sido el pilar fundamental para que estas expresiones como lo son los juegos tradicionales sean transmitidas de generación en generación.

Si hacemos una comparación a nivel de América latina, vamos a encontrar similitudes en juegos, pero con diferentes nombres, el objetivo es el mismo al ejecutarlos sin embargo uno que otro parámetro del desarrollo igual varía.

En la revista latinoamericana POLIS el autor relata:

Un elemento que se quiere explicitar sobre los juegos populares y tradicionales en América del sur, tiene que ver, a diferencia del ocio como diseño global, con la referencia a un lugar específico. Es decir, la referencia al ocio, se relaciona con un cierto tipo de prácticas y motivaciones que se supone posible leer de la misma manera, en cualquier lugar del mundo. Al contrario, el juego popular y tradicional, hace referencia a un lugar, donde las tensiones entre unas y otras, producen complejas realidades. (Latinoamericana, 2010)

En relación a lo mencionado en Polis revista Latinoamericana podemos destacar en primer lugar la importancia de diferenciar entre ocio y tiempo de recreación, ya que un juego tradicional con lleva una actividad integradora de saberes para poder jugarlo, mientras que el ocio es un tiempo para hacer cualquier actividad no planificada, y esta realidad es la que confunde a los niños cuando hablamos de juegos tradicionales mantiene un enfoque que es para pasar el tiempo, cuando debería ser lo contrario, es decir para aprender y desarrollar habilidades, y esto se logra solo con la práctica ya que comprender un juego es saber cómo ejecutarlo con éxito y por ende los resultados son óptimos es decir logrados.

Así por ejemplo según Hablemos de culturas (2018), Los Juegos tradicionales del Perú, son una gran representación para el país de manera que es la identidad de la Cultura Peruana, por muchos factores y elementos que son significativos para la sociedad peruana, entre las diversas costumbres, no solo son para divertirse, sino que también son educativos.

De esta manera y es identificable que en Ecuador hablar de juegos tradicionales es hablar de fiesta popular, de campeonatos, de competencias, de tertulias e inclusive de fiestas religiosas; pero ¿por qué no está enfocado al ámbito educativo con el objetivo de rescatarlos?, la respuesta a esta interrogante es que no existe una política legal en primera instancia que hable de este eje socio-cultural para que sea implantado dentro del currículo nacional para que desde las bases y desde la educación se fortalezca su rescate.

En la ciudad de Otavalo, existen muchos juegos populares que durante el pasar de tiempo han perdurado en la memoria y se los practicaba como deporte ya que en base a eso se organizaban campeonatos inclusive a nivel nacional y es el caso del tradicional juego de la pelona de mano, que hasta hace no más a seis años se los practicaba en las tardes en la plaza de los ponchos en la zona que ahora es ocupada para parqueadero, y que atraía a muchos expectantes pero sobre todo generaba esa conciencia de rescatar nuestros juegos tradicionales. En las instituciones educativas, excepto cuando son fiestas patronales de la institución se habla o se practica estos juegos tradicionales, como las tortas, la perinola y el trompo que son comunes por la facilidad de acceso a los materiales para jugarlos, pero el hecho queda ahí en que se convierten en festivo por un par de días y de nuevo quedan en el olvido. En tal sentido es que sistematizando experiencias con los actores en este caso con los alumnos del 6to."C" de la escuela Valle del Amanecer sembramos la semilla de la práctica de los juegos tradicionales.

En la revista del Instituto Otavaleño de Antropología se narra:

Según (Cisneros Lola; León Clara, 1992), en relación a los juegos populares de tradición oral, por constituir éstos parte del folklore, creemos que son un depósito cultural factibles de ser aprovechados en educación porque responden a los intereses y necesidades de nuestros niños.

Es por esto que es de suma importancia el rescate de los juegos tradicionales, ya que no solo son lo que identifica a un lugar, sino que son el coadyuvante para fomentar su

practicidad, sobre todo para que no se pierdan a través del tiempo y fortalecer al ser humano en su medio social e intelectual.

B.5 Formulación del problema

¿De qué manera la sistematización de experiencias de juegos tradicionales influye en los estudiantes de la escuela “Valle del Amanecer” para su rescate?

B.6 Objetivos

B.6.1 Objetivo general

Aplicar la sistematización de experiencias para el rescate de juegos tradicionales en estudiantes de la escuela “Valle del Amanecer” en el 2023.

B.6.2 Objetivos específicos

- Motivar a los estudiantes de la escuela “Valle del Amanecer” del paralelo 6to “C” mediante actividades motoras como son los juegos tradicionales.
- Fortalecer los juegos tradicionales, a través de actividades lúdicas de manera grupal e individual para incrementar el interés en practicarlos en los estudiantes de la escuela “Valle del Amanecer” del 6to “C”.
- Ejecutar un programa recreativo junto a los estudiantes para el uso adecuado del tiempo libre y la recreación, por medio de actividades de competencias en donde se realicen juegos tradicionales.

B.7 Justificación

Los juegos tradicionales al ser una expresión de recreación, se han venido conservando y practicando a lo largo de la historia de cada una de las ciudades como es el caso del cantón Otavalo, la globalización e inclusive la tecnología como los dispositivos celulares han hecho que practicarlos sea casi imposible, los niños prefieren jugar en el celular que distraerse con juegos recreativos, es de mucha importancia su rescate porque son tradiciones que identifican a una población o aun lugar.

En la encuesta multipropósito del INEC se señala que:

Para el año 2020, a nivel nacional, el porcentaje de la población de cinco y más años de edad que tienen teléfono celular inteligente alcanzó el 51,5% en relación al año 2019 que fue 46,0%. Mientras que en el área urbana pasó del 54,0% en el 2019, a 58,2% en el año 2020, para el área rural pasó de 28,8% en el 2019 a 36,8% en el 2020 (INEC, 2021).

En relación a lo antes mencionado por el INEC en la encuesta multipropósito, podemos identificar que el acceso a un dispositivo móvil ha aumentado considerablemente es los últimos dos años provocando un total desconocimiento de los juegos tradicionales por usar un celular para jugar virtualmente, lo que conlleva a una dependencia tecnológica y a un olvido de las tradiciones locales como los son los juegos.

Dentro de la institución educativa son pocos los estudiantes que aun practican estos juegos, algunos los conocen porque sus padres les han enseñado, otros porque han aprendido entre compañeros, pero en su gran mayoría los desconocen. En la sociedad es común conversar de juegos tradicionales con personas que sobrepasan los 25 y 30 años, eso quiere decir que estas tradiciones no están siendo transmitidas de generación en generación lo que representa un problema socio-cultural.

La sistematización de experiencias para rescatar los juegos tradicionales es un mecanismo interactivo que permite ejecutar estos juegos a manera de actividades de recreación dentro de la institución educativa, destaca la importancia de preservar juegos que desde la antigüedad sean creado y practicado por los otavaleños, la realidad actual hace que los estudiantes desconozcan inclusive los nombres de los juegos, debemos tener en cuenta que

practicándolos traen recuerdos a nuestra memoria de momentos enriquecedores contribuyendo también a la formación social del ser humano.

La práctica de los juegos tradicionales implica impulsar a la buena salud y a la sana diversión, con énfasis a su practicidad en cuanto a beneficios, disciplina, hábitos, y destrezas de manera individual, forjando motivación, superación y valores que crecen a través de las costumbres y tradiciones; razones que amplían el esfuerzo en el desarrollo del presente trabajo.

Capítulo I Fundamentación Teórica

B.8. Marco Teórico

1. Sistematización de Experiencias

1.1. Definición

La sistematización de experiencias según (Oscar, 2015), es un proceso reflexivo crítico que nace en el contexto de grandes transformaciones sociales, donde lo político, lo ético y lo educativo se evidenciaron íntimamente ligados. En tal sentido hablar de que a través de una experiencia sistematizar es detenerse por un momento para dar una mirada hacia atrás, a lo pasado para así ver de dónde venimos, lo que hemos hecho y sobre todo qué errores cometimos, que hago para corregirlos y así orientar el camino, para de esta manera crear nuevos conocimientos, resultado del fracaso y la autocrítica, que viene a ser la dialéctica y lograr transformar la realidad social, cultural, educativa, política, etc.

En el proceso histórico de conservar o documentar la historia propiamente dicha, no podemos hacer referencia a un proceso de sistematización como tal excepto el documental; para hablar de experiencias sistematizadas debe existir la aplicación o ejecución como tal de esa documentación histórica ya sea de un suceso, una fiesta, comida, juegos, etc. Es decir, materializar el suceso en base al fracaso, crítica o autocrítica buscar errores y aciertos siendo este un proceso de reflexión e interpretación de la práctica: esta se basa en una interpretación metodológica dialéctica, la cual considera que las manifestaciones sociales son históricas, variables, contradictorias, además que son un compendio de sin fin de factores y determinaciones coyunturales.

1.2. Teoría de la sistematización

A lo largo de la historia, el desarrollo de los conceptos en base a las experiencias, ha sido el germen de la sistematización de experiencias, proceso que actualmente ha vuelto a tomar fuerza dentro del marco regulatorio y funcional institucional, siendo esta el eje de toma

de decisiones en pro de mejorar los procedimientos logrando resultados y objetivos planteados sin margen de error alguno.

Pero, por qué es importante sistematizar experiencias, qué es lo que nos permite alcanzar a dónde nos lleva; son algunas de las interrogantes que antes de iniciar o ejecutar un proceso nos la planteamos con el hecho de aplicar la sistematización o no y según Expósito: et al (2017) explica que muchas veces experiencias que no parecen a simple vista demasiado relevantes u originales están cargadas de una gran potencialidad creativa; por ejemplo, un docente o una docente que ha diseñado un curso o un programa educativo y lo ha llevado a cabo por varios meses, ya tiene allí una experiencia susceptible de ser sistematizada.

Al hablar de procesos de sistematización, lo primero en lo que asimilamos es archivo, documentar, digitalizar, ordenar, pero si hablamos de sistematizar experiencias ya podemos identificar el campo de acción siendo una intención de transformar, crear y no estáticamente reproducir la realidad social que alienta a realizarla siendo parte de un procedimiento más extenso, sino más bien el factor transformador no viene a ser la sistematización en sí, son las personas que, al momento de sistematizar van fortaleciendo la capacidad individual de impulsar teorías transformadoras, es decir el proceso de sistematización de experiencias como tal, constituyendo ahora un resultado científico, que ha pasado por la experiencia, ha corregido errores y lleva a la transformación de quienes lo realizan.

1.3. Características

Para caracterizar procesos de sistematización es importante partir de tres indicadores que nos permiten identificar el punto de partida para el manejo de la información, siendo las tres “R”, Revisar, Rectificar y Reimpulsar.

1.3.1. Revisar la información, para que se tenga un conocimiento amplio de los detalles del suceso a sistematizar, el uso de fuentes bibliográficas como libros, informes, entrevistas, tesis, etc., y las experiencias a través de la memoria oral fundamentan el inicio del proceso de

sistematización, contando con apoyo documental para sustentar eslabones críticos que no fueron resueltos o en espera de una alternativa de mejora.

1.3.2. Rectificar los errores encontrados en el proceso, primero partiendo del registro experimental que es el que arroja las dificultades y los obstáculos que impidieron la ejecución normal del suceso, luego fijando documentalmente la solución o alternativa para lograr el objetivo y de esta manera no repetir errores, todo lo contrario, fortalecer el proceso y obtener resultados.

1.3.4. Reimpulsar como tal el suceso, hecho o fenómeno del que se ha sistematizado la experiencia, de esta manera contribuimos a la preservación del mismo y sobre todo evitar que quede estancado en un documento, logrando de cierta manera traer a la actualidad hechos que contribuyen al fortalecimiento de la sociedad en todos los ámbitos que la conforman, siendo los principales el educativo, político, económico y cultural.

1.4. Objetivo de la sistematización de experiencias

Como se ha mencionado anteriormente, la esencia de la sistematización de experiencias viene a ser la práctica como tal, en ese sentido podemos comprender que:

Las utilidades de este método son múltiples: para que los educadores se apropien de forma crítica de sus experiencias, para extraer aprendizajes que contribuyan a mejorarlas, para aportar a un diálogo crítico entre los actores de los procesos educativos, para contribuir a la conceptualización y teorización, para aportar a la definición de políticas educativas, etc. (Expósito et al., 2017).

Sobre todo, para el ámbito educativo, este método es aplicable ya que base de la educación es la experiencia, es decir la práctica de los procesos para comprender el cómo y porqué de los obstáculos y alcanzar los indicadores de logro educativos científicos.

Por otra parte, podemos hablar de beneficios en el presente y futuro, lo importante es el nivel de involucramiento tanto de la persona que va sistematizar la experiencia como de las que se beneficiarán de la sistematización ya que a presente se va a conocer, aprender de

las experiencias hablemos como sucesos, hechos, procesos o fenómenos históricos, ampliando en campo de conocimiento y comprendiendo la realidad actual que es la desembocadura de lo que a lo largo de la historia ha venido ocurriendo en todos los ámbitos de la sociedad, segundo nos permite indagar las problemáticas encontradas en los procesos, los mecanismos de solución y el alcance de éxito al reimpulsarlos, tercero podemos establecer una serie de impactos que se reflejarían sobre lo que ya conocemos, excepto que esta vez contrastaríamos lo teórico con lo práctico es decir frente a un resultado científico que permite acumular conocimientos generados, es decir los grandes postulados científicos.

En el futuro, la sistematización permite transmitir ya no solo desde la tradición oral sino, desde lo documental científico todas y cada una de las experiencias que fueron ejecutadas y así poder establecer comparativas con otras similares o en proceso para evitar errores y cumplir los niveles efectivos de resultados adaptando metodologías de trabajo y diseñando enfoques para rediseñar los proyectos como lo menciona (Tabares, 2011), logrando sobre todo fomentar la memoria histórica institucional.

1.5. Beneficios de la sistematización de experiencias

Cuando hablamos de la sistematización de las experiencias, podemos detallar que es un aprendizaje desarrollado como una propuesta innovadora, a la vez que son fuentes de información valiosa hablemos a nivel educativo para el docente y a nivel social para quien desea conocer y ser parte de un proceso, fenómenos, acto o como es el caso de la investigación del rescate de un juego tradicional accediendo a la información sistematizada. Según (Alata, 2022) los beneficios de la sistematización de experiencias son:

- **Reconoce lo realizado**, es decir da cualidad al conocimiento generado que se obtuvo de la práctica o experiencia ejecutada.
- **Genera conocimientos**, es decir que contribuye a la reflexión teórica de los nuevos conocimientos surgidos de la práctica, basada en la propia experiencia.

➤ **Sirve de retroalimentación**, es decir que como ofrece datos de la práctica, estos son necesarios para no repetir los errores logrando el cumplimiento del objetivo y creando los nuevos mecanismos de soporte experimental.

➤ **Mejorar la experiencia**, es decir permite conocer profundamente cada detalle de la experiencia realizada y mejora la propia práctica.

➤ **Sirve de inspiración**, es decir que va servir de motivación para que en otros espacios y contextos se ejecute la experiencia o se potencie la práctica de la misma.

La sistematización de experiencias para el ámbito educativo en la actualidad empieza a formar parte del trabajo y proceso de enseñanza aprendizaje por los beneficios antes mencionados y ya que esta puede ser de inspiración al mismo tiempo para otros docentes que estén interesados en replicar la experiencia o puede servir de base para seguir mejorándola para futuras implementaciones.

2. Recreación

2. 1. Definición

Según la (RAE, 2022), Real Academia Española recreación es diversión para alivio del trabajo. En definitiva, podemos también mencionar que la recreación es el esparcimiento físico que involucra capacidad mental, motriz, emocional, social y motora para ejecutar movimientos o actividades de esparcimiento y entretenimiento sano con significancia social, cultural y educativa.

De igual manera según (Montoya, 2013), destaca la recreación como un medio de placer, gozo y diversión, de una manera voluntaria, estos autores manifiestan que las tres funciones básicas son la diversión, descanso y desarrollo de cada persona, reconociendo a la recreación como elemento indispensable de la formación integral de las dimensiones del ser, por medio de las experiencias y vivencias personales.

2.2. La recreación en la actualidad

Actualmente la recreación se ha convertido en un aspecto con poca acogida por efectos de la globalizante tecnología, que a través de un dispositivo celular ofrece una serie de actividades sin salir de casa como la práctica deportiva, ahora los campeonatos deportivos son en línea y muy pocos presenciales como los juegos olímpicos, el mundial de fútbol y los campeonatos barriales que están limitados un cierto grupo de participantes. Comprender que la recreación no necesita de un espacio o tiempo determinado es el primer factor para cambiar de mentalidad y empezar con la posta de la práctica de actividades ajustadas a la realidad y que son necesarias para el desarrollo social como lo es el caso de los juegos tradicionales.

El ser humano necesita de eventos de esparcimiento recreativo, es un ser que constantemente se moviliza y debe adaptarse al entorno que lo rodea, entorno del cual forma parte y toma de él para sus necesidades.

La recreación es lo opuesto al trabajo, es por esto que Ramos y otros mencionan:

Es evidente que la recreación satisface necesidades humanas básicas de jugar, relacionarse, hacer deporte, disfrutar actividades al aire libre, tener aficiones, participar de actividades artísticas, contribuyendo al desarrollo humano integral. Gran parte de las actividades recreativas se desarrollan en el hogar en el que la mujer, la madre, tiene un rol prioritario, y muchas más se realizan en el entorno inmediato es decir el hogar o lugar de residencia. En algunos casos las comunidades, dependiendo de su extensión y población tienen establecimientos educacionales, lugares de trabajo, plazas y áreas verdes e incluso áreas comerciales (Ramos, Ojeda, Baéz, Martínez, & Núñez, 2011)

En una sociedad cambiante como la actual a lo que hacen énfasis los autores es en que para un desarrollo humano integral la recreación es la base del relacionamiento social, el ser humano es un ser social y por ende en el medio al que pertenece debe exteriorizar su ser, aprender del entorno natural y relacionarse, una forma es la recreación que no ve edades ni géneros, sino, capacidades y destrezas.

El consumismo es un factor que nos ha limitado de la práctica de la recreación como tal, confundiendo demasiado espacios de diversión con recreación, tal es el caso de centros de diversión nocturnos, excesos como el alcohol o inclusive la comida que por tanta publicidad que nos rodea hace que comer sea la salida para problemas de depresión o ansiedad, siendo todo lo contrario, desencadena una serie de problemas como enfermedades crónicas y problemas psicológicos.

Como se ha mencionado no es necesario un espacio como tal para la práctica recreativa y pese a eso podemos identificar en la mayoría por no decir en todas las ciudades la presencia de áreas recreativas siendo las más comunes las canchas deportivas, los anillos atléticos, las pistas de patinaje, las piscinas y coliseos multifuncionales, etc., pero pocas o ningunas son utilizadas por toda la población en general, excepto por los deportistas en sus prácticas cotidiana, ahí tenemos el claro ejemplo que de que al resto de la población poco o nada le interesa estar involucrados en actividades recreativas. Para lo cual es necesaria una política inicial en este caso una política educativa que motive a los estudiantes a la práctica y no solo por ser parte del currículo académico sino, a que se parte de su cotidianidad.

2.3. Importancia

La importancia de la recreación se expresa en beneficios, sobre todo si estos son practicados en familia sus ventajas son aún más significativas, fomentando los vínculos familiares basado en cariño, apoyo y comprensión.

La recreación contribuye de manera especial en el manejo del estrés y reducción de la ansiedad, ya que el foco de atención de la persona afectada va directamente a la actividad recreativa, concentrada en el objetivo y mejorando su autoestima al momento de lograr el objetivo; previniendo enfermedades de tipo articular que limitan movimientos sobre todo en adultos mayores y para finalizar favorece a mejorar el autoestima, es decir el factor emocional que es motor del humano, al ser una actividad de distracción dejamos de lado todo lo que nos quita el pensamiento y el cuerpo humano asimila un relajamiento por lo que las emociones durante y después de la práctica recreativa controlan efectivamente nuestro humor.

Entre un sin número de actividades a practicar como recreación, existen los juegos tradicionales, juegos que cumplen con todos los indicadores recreativos y con los objetivos de los mismos, lo mejor de todo que no se necesita de cantidad de materiales o lugares para practicarlos, únicamente conocerlos y ejecutarlos.

3. El Tiempo libre

El tiempo libre ha sido desde tiempos históricos un espacio libre de actividades controladas, es decir un espacio que no lo regula una persona o institución para el cumplimiento del trabajo, sino todo lo contrario, un espacio donde el ser humano descansa o emplea actividades recreativas y familiares principalmente para la distracción o relajamiento de la cotidianidad.

Según (López, 2020), a lo largo del tiempo se han planteado diferentes conceptos sobre el tiempo libre, lo cual ha producido que este se confunda con el ocio llegando a ser en varias ocasiones un mismo término pues el ser humano le ha utilizado para el desarrollo de diferentes actividades que no favorecen el aprovechamiento del mismo con fines productivos. Se identifica claramente que por otra parte el ocio es el tiempo dedicado a actividades no vitales para el ser humano como la alimentación la salud, el dormir que son parte de actividades del tiempo libre propiamente enfocadas en satisfacer al ser humano vitalmente.

Cuando se habla del tiempo libre es muy común pensar en el tiempo disponible dentro de una jornada laboral o en actividades educativas por ejemplo, partiendo de esa concepción es que se determina que el tiempo libre es un tiempo individual del ser humano, no está marcado por una hora, fecha o lugar ya que el uso del mismo depende de cómo se lo aprovecha no necesariamente en actividades de recreación, hay personas que en su tiempo libre trabajan y se dedican a actividades económicas extras de las que ya mantienen, solo depende el objetivo del uso adecuado del tiempo que le pertenece a cada persona.

3.1. Características

Según (Hermoso, 2009), que concibe al tiempo libre como un espacio de encuentro personal del ser humano, con sus gustos, defectos, deseos, problemas y necesidades para diseñar una solución o buscar el camino a atender cada uno de ellos. Menciona que el tiempo libre cumple con las siguientes funciones:

- **Función de regeneración:** recuperar energías corporales y anímicas. Es la más importante por ser absolutamente necesaria. Puede ser pasiva, cuando el cansancio es total, como el sueño y el reposo, o activa, en forma de juegos, excursiones, trabajos y jardinería, etc.
- **Función de compensación:** equilibrio frente a determinadas insuficiencias, mediante la superación de las dificultades o indirectamente con una sustitución de los anhelos no satisfechos.
- **Función de ideación:** es el ocio contemplativo, posible sólo en el tiempo libre de trabajo.

3.2. Importancia

La importancia del tiempo libre parte de la necesidad de usarlo a conveniencia del ser humano ya que lo que se logra obtener de él, determina si fue de uso adecuado o no. En ese sentido el tiempo libre es el que queda libre de las necesidades y obligaciones cotidianas como el trabajo y los estudios, en esta definición diversos autores excluyen de este tiempo residual cuando las personas se dirigen al hogar, trabajo, de compras, al médico o bien, el de comer.

Según (Hermoso, 2009), tiempo libre es el que queda libre de las necesidades y obligaciones cotidianas y se emplea en lo que uno quiere, esto es, lo que se conoce comúnmente como ocio. Por eso se confunde en general de actividades de ocio y actividades del tiempo libre, asimilando que las dos son una sola y sin poder estructurarlas para la obtención de resultados óptimos sin dejar de lado ningún pendiente o asunto por tratar, es cuestión de organizar la importancia y necesidad de cada una de ellas y por su puesto el espacio que vamos a disponer para ejecutarlas; podemos mencionar entonces que tiempo

libre es la parte del tiempo fuera del trabajo, destinada al desarrollo físico e intelectual del hombre.

4. El Ocio

Según (López, 2020) el significado del ocio varía de un país a otro, inclusive, de una persona otra, ya que personifica un espacio de libertad de ejercicio. Las bases imparciales que se enfatizan son: el incremento del tiempo libre, el progreso de la naturaleza del trabajo, las clases sociales, la edad o el nivel de estudios, lo cual manifiesta en parte su naturaleza.

El ocio y como expresión de varios autores viene a ser una determinación de las necesidades del progreso individual en los aspectos, sociales, culturales, económicos, y dependiendo de las prácticas individuales en el uso del espacio y medio que lo rodea.

De igual forma (Samperi, 2019) menciona que, “ocio” es un término polifacético, se puede utilizar para referirse a una persona particular, a un grupo (ocio infantil, ocio juvenil, ocio en la tercera edad, etc.), o a la sociedad en su conjunto. A menudo los autores que se han dedicado a su estudio lo han concebido como un tiempo o como un conjunto de actividades; enfatizado más uno u otro aspecto.

Es importante no confundir los conceptos entre tiempo libre y ocio puesto que el tiempo libre se refiere a un espacio dentro del tiempo en general, hace mención a aquel tiempo que queda para nosotros una vez que hemos finalizado los procesos obligatorias y biológicas, dentro de este es que se contemplan los tiempos de ocio; por otro lado el tiempo libre es objetivo, susceptible medición y objeto de investigaciones empíricas; así en cambio el ocio es el que se puede dar dentro del tiempo libre, es subjetivo, satisfactorios, gratificantes, en el que se realiza cosas personales agradables.

4.1. Coordenadas del Ocio

Según (Cuenca, 2014), las Coordenadas del Ocio son áreas diferenciadas en las que se realiza el ocio y que, desde el punto de vista de la investigación, la intervención o la docencia orientan su conocimiento, estudio y clasificación. Para poder comprender como el ocio es dispuesto por el ser humano y comprender la satisfacción de sus necesidades desde y en un tiempo que el mismo establece. Consideramos que el ocio puede manifestarse en cuatro coordenadas diferentes:

4.1.1. El ocio nocivo

Se considera como ocio nocivo a toda la afectación personal que puede hacerse el ser humano, dentro de este se contemplan los vicios, el exceso con sustancias que destruyen la capacidad mental o el desenvolvimiento normal dentro de la sociedad del individuo, el ocio nocivo son entonces las experiencias de ocio caracterizadas por la ausencia de libertad sea esta personal o social, y la satisfacción en el sentido de satisfacción personal interna.

4.1.2. El ocio ausente

El ocio ausente es una condición interna del ser humano por considerar poco o nada atractivo realizar una actividad de satisfacción o relajamiento individual o colectivo. Es una condición se podría decir psicológica emocional que hace que el individuo no encuentre afinidad por hacer actividades recreativas, mantiene su ánimo acorde a lo que considera importante o beneficioso para él de manera aislada.

4.1.3. El ocio exotélico

Es una coordenada de ocio determinante, el individuo persigue un objetivo, conoce el alcance de realizar actividades que lo llevan a romper obstáculos y cumplir metas, no es un tipo de ocio que piensa en sí mismo, es un tipo de ocio que le permite alcanzar logros esperados. La satisfacción de trabajar para lograrlo es el fundamento del ocio exotélico, es común esta

disposición del ocio por seres humanos con formación intelectual en niveles superiores que definen metas a corto plazo.

4.1.4. El ocio autotélico

Y finalmente el ocio autotélico es aquel que sus actividades se las realiza de manera voluntaria, sin forcejeo o presión alguna, la satisfacción es personal o colectiva pero no busca una utilidad concreta, ya que al ejecutar actividades de la cotidianidad lo que genera tranquilidad de haberlas logrado, generando armonía del ser humano que lleva una vida organizada.

5. Juegos tradicionales

5.1. Definición

Los juegos tradicionales son los juegos que mantiene viva la memoria histórica de pueblos, ciudades o países que culturalmente mantienen activas sus tradiciones y son la imagen o la característica más representativa que genera ingresos económicos por conceptos de turismo y festividades.

Según (Ardila, 2022), El juego tradicional representa, además, un recurso de gran valor educativo en sí mismo, que contribuye al desarrollo corporal, afectivo y sociocultural del niño, fortaleciendo su identidad cultural y acercándolo, de manera más dinámica, a su entorno local.

5.2. Teoría del juego tradicional

Existen distintas etapas en la vida del ser humano, la primera la infancia o niñez, etapa en la cual a través de los sentidos se perciben un sinnúmero de fenómenos y actividades que contribuyen al desarrollo no solo físico sino, psicológico del ser humano como tal en el medio que lo rodea; a continuación la pubertad da puerta final a la infancia y abre camino a la adolescencia como etapa de responsabilidades y uso adecuado del

tiempo dependiendo de la afinidad y gustos adoptados, siendo el juego uno de ellos y con poca importancia ya que la tecnología en la actualidad brinda opciones de desapego y ahogo de los jóvenes en redes sociales por ejemplo; y finalmente una etapa adulta en donde el juego se convierte en un recuerdo de esas actividades que en tiempos pasados se practicaron con padres, hermanos, vecino y amigos, dándole así un aspecto tradicional al recordar los juegos y traerlos a la cotidianidad.

Según (Morera, 2008), Los juegos tradicionales son una excusa perfecta para aprender y relacionarse o como una prueba de demostración de habilidades. Forman parte inseparable de la vida de la persona y, sobre todo, no es posible explicar la condición social del ser humano sin los juegos, ya que estos son una expresión social y cultural de la adaptación que ha protagonizado el ser humano en relación con su entorno.

De esta manera el juego tradicional sale de lo convencional del juego deportivo o del juego recreativo, por ejemplo; puesto que el juego tradicional no necesita de edades ni de condiciones del espacio físico para practicarlo, debido a que la mayoría de estos juegos han nacido dentro de los hogares y para practicarlos ha bastado con el empleo de materiales como madera, piedras, semillas, cuerdas, etc., que tenemos en casa; ni tampoco necesita de un tecnicismo o regales internacionales como el caso del fútbol o básquetbol.

El juego tradicional tiene su propio escenario, y es en las fiestas populares donde renace su práctica, es por eso que está determinado a un tiempo y espacio, pero popular y dentro de Ecuador todos los días del año existen fiestas populares donde el rescate de los juegos tradicionales es bien practicado, lo lamentable es que una vez que finaliza la celebración popular, éstos vuelven al olvido, permaneciendo únicamente en la memoria sobre todo de los adultos mayores.

Una práctica cotidiana de los juegos tradicionales permite la vinculación social, en el contexto actual de la sociedad se imposibilita por temas de seguridad, no obstante, queda la oportunidad de en las reuniones familiares retomar esta tradición de jugarlos y mediante la tradición oral favorecer a su rescate y que no queden en el olvido.

5.3. Características

Según (Piquer) Existen una serie de características que se repiten en la gran mayoría de los juegos tradicionales, a continuación, se muestran algunas:

- Son jugados por los niños y adultos sin un fin concreto, simplemente por el propio placer de jugar.
- Los jugadores son quienes deciden cuándo, dónde y cómo se juega, ya que no deben seguir unas formas o normas específicas y se pueden adecuar a las características de los jugadores y situación.
- Tienen reglas sencillas, de fácil comprensión, que pueden memorizarse sin demasiado esfuerzo y que todo el mundo puede seguir.
- Al igual que las normas, espacios, jugadores... se pueden decidir, las reglas son negociables.
- Los juegos no requieren de mucho material, el material es barato o puede ser autoconstruido.
- Se puede poner en práctica en cualquier momento y lugar, independientemente de la situación de este.

Mediante los juegos tradicionales fomentamos la cultura, siendo un bien cultural que va pasando de generación en generación para el uso del tiempo libre y de esta manera adaptarlo en tiempo de ocio y lo mejor de todo creando nuevos juegos o nuevas variantes modernas del juego tradicional.

5.4. ¿Qué tipo de materiales se necesitan para jugarlos?

Es importante señalar que los objetos para jugar tradicionalmente no precisan de materiales en específico y en caso de serlo es de la naturaleza de donde se los toma como las tortas que son semillas similares al fréjol, para el tradicional juego con la perinola; el ingenio es lo fundamental al momento de diseñar los materiales para el juego,

convirtiendo así al niño, joven o adulto en un artesano emprendedor. Así como detalla según (Morera, 2008), anteriormente, en los hogares se fabricaban los propios juguetes con palos, piedras, latas,

cuerdas, hojas, mecates, entre otros. Es decir, con lo que a la mano se cuenta en cada hogar y la creatividad de quien los elabora.

5.5. Rescate de juegos tradicionales

El rescate de juegos tradicionales es una actividad que por varios años se ha planteado como un recurso de mantener viva la memoria histórica de pueblos, siendo fiestas, encuentros populares y reuniones familiares los puntos álgidos donde se los practica. Cada lugar mantiene al menos un juego tradicional que lo representa, es la identidad que junto a otras expresiones populares se conservan para poner y exponer las habilidades de quienes lo habitan.

Sobre el rescate de juegos tradicionales, según (Castro & Robles, 2018) son juegos populares de muy larga tradición practicada por nuestras generaciones pasadas, ya sea en la casa, escuela, parque o cualquier otro lado, para todas las edades. Estos juegos son fáciles de realizar, con materiales que podemos conseguir nosotros mismos o que podemos construir. Denominados Juegos Tradicionales por el folklore, considerados como cultura popular así guardando el espíritu de un pueblo.

Es importante llevar a la práctica los juegos tradicionales que se tiene como registros documentales o en el caso de que son registros orales, sobre todo, y que se van perdiendo, dejando la identidad de un pueblo en el olvido perdiendo culturalmente información importante para la memoria histórica.

Según (De la Torre & Martínez, 2021), respecto al rescate de juegos tradicionales, los juegos tradicionales ecuatorianos expresan la herencia cultural, lo cual es una forma alegre, recreativa e imaginativa de mejorar el ambiente social de la

comunidad educativa, donde se fomenta el compañerismo, la amistad, el entusiasmo, la creatividad, entre otros, formando parte de la concienciación de los seres humanos.

Dada la diversidad de juegos tradicionales, permiten desarrollar habilidades acercando a quien los practica al medio natural y social, haciéndolos seres expresivos y comunicativos en entornos familiares, educativos y sociales sin diferencias generacionales. Así hablaremos de los juegos tradicionales que fueron seleccionados para el caso de sistematización de experiencias para su rescate.

5.5.1. El bombón

Ilustración 1: *Juego del bombón*



Fuente: *Kevin Martin Vera Villaruel*

Elaborado por: *Kevin Martin Vera Villaruel*

Generalmente el juego de “el bombón” es conocido también como la rayuela en distintos lugares, no se necesita de una época específica del año para practicarlo, y sobre todo los niños disponen de un sinnúmero de ideas para el bombón como los días de la semana, partes del conejo, los meses del año, partes del caracol, etc., y su estrategia de juego según (Arias, 2010), es la siguiente:

- Se puede jugar en parejas o individualmente en un grupo máximo de cuatro personas
- Como ficha: un pedazo de teja o piedra
- Se sortean los puestos de salida, con alguna adivinanza o por edades
- En el caso del bombón de los días de la semana, se lanza la ficha con la mano izquierda y se salta hasta el primer día con el pie derecho, manteniendo un descanso en el cuarto día donde puede asentar los dos pies antes de continuar con el resto de días saltándolos en un solo pie y de esa manera de regreso hasta el día martes donde sin asentar el pie recoge la ficha y salta sobre el lunes hasta fuera del bombón.
- Quien logre ahora saltar pasando un día ida y regreso puede construir su casa en el día que elija, esto le sirve de descanso y como obstáculo de salto al siguiente jugador, lo que le da más posibilidades de ganar.

No necesariamente son los pasos obligatorios para jugar al bombón, ya que influye mucho el tipo de bombón dibujado y también el número de participantes, respecto a eso (Callejearte, 2016), menciona que hay distintas formas y estilos como la tan tradicional rayuela de la semana, con siete cuadros, dibujados en el suelo, representados en cada uno de ellos los días de la semana. Se traza una cuadrícula en forma de cruz con una tiza o carbón. Se tira la ficha, esta debe caer en el casillero correcto. Si el lanzamiento no ha sido correcto, pierde y cede el turno. El participante debe saltar en un pie por los diferentes cajones, a excepción del que tiene el objeto arrojado. Gana quien concluye primero.

Debido a la necesidad de fuerza para los saltos, este juego es recomendado para niños desde los siete años en adelante, como menciona Callejearte (2016), el tamaño del

trazo del bombón o rayuela depende para lograr saltos efectivos y ganar, caso contrario de van eliminando los participantes inclusive si al saltar se topa con el pie la raya del bombón.

5.5.2. *El trompo*

Ilustración 2: *El juego del trompo*



Fuente: *Kevin Martin Vera Villaruel*

Elaborado por: *Kevin Martin Vera Villaruel*

El juego del trompo es un juego tradicional que emplea una serie de habilidades desde la creación misma del trompo hasta la selección de la cuerda, piola o hilo chillo para hacerlo bailar.

Según (Ministerio de Turismo, 2014), el trompo es una pieza de madera en forma cónica con una punta de metal que permite hacer girar (bailar) el trompo con la ayuda de una piola. Para eso, se enrolla la piola desde la punta hacia la cabeza, y luego se lanza el trompo al suelo.

Existen distintos materiales para la construcción del trompo como el pino, el eucalipto, la ceiba; además de la punta de acero que es la que no deja marearse al trompo y caer, le da estabilidad y velocidad al mismo tiempo mientras gira. Según (Callejarte, 2016), los trompos son elaborados con una madera muy consistente llamada cerote, que se la encuentra en los pararnos andinos ecuatorianos; de él se sacaba un buen pedazo para llevar al carpintero del barrio para que nos preparara el mejor trompo. Cada jugador se esmera para que su trompo resista las batallas de piques y competencias extensa de baile de trompos siendo ganadores.

En la ciudad de Otavalo, principalmente los meses de octubre y noviembre se organizaban jornadas de juego de baile de los trompos, meses en los que la madera de capulí estaba lista para la elaboración de los mismo, por la dureza de su madera y por lo colorido que podían llegar a ser los trompos. Respecto a esto (Arias, 2010), menciona la tradición de jugar trompos de la siguiente manera:

- Escoger los trompos participantes: el papa trompo era el más grande, el mediano fue el más utilizado y el pequeño se lo usaba para hacerlo volar, es decir lanzar lo más lejano posible.
- Se enrosca la piola de hilo chillo o piola china desde la base que es la punta del trompo hasta la cabeza y se deja un residuo de piola para el agarre con los dedos.
- Se traza en el suelo un círculo si vamos a jugar a los deslizamientos, en el mismo círculo podemos jugar a la resistencia de cual baila más tiempo y a los piques, es decir a destruir de un golpe con violencia al trompo contrario.
- El juego de modalidades es las bailadas en la mano, en las uñas, las voladas.
- El juego de los latigazos para el papa trompo, que consiste en hacer bailar el papa trompo sin descanso tras cada latigazo que el jugador le proporcione

Como podemos apreciar, son varias las maneras de jugar tradicionalmente a los trompos, pero debemos destacar la importancia social de reunir a un grupo de personas con un fin específico, esta convivencia sana de recreación logran los juegos tradicionales

y respecto a esto (Arias, 2010) menciona que al trompo jugaban niños y mayores. En nuestro barrio Punyaro y San Blas, don Emilio Vásconez y don Rafael Montalvo y en El Empedrado don Eloy Mejía torneaban hermosos trompos, eran los preferidos por la muchachada, sobre todo porque eran confeccionados con madera dura. Podemos comprender así esa cohesión de hábiles artesanos, uniendo barrios y familias por medio del rescate del juego tradicional del trompo.

5.5.3. Las canicas

Ilustración 3: *El juego de las canicas*



Fuente: *Kevin Martin Vera Villaruel*

Elaborado por: *Kevin Martin Vera Villaruel*

O también conocidas como el juego de “las bolas”, en este juego se apuestan las canicas con las que se está jugando, existen variadas y hermosas por sus colores y por sus tamaños, inclusive existen algunas que en su centro es decir dentro de ellas contienen imágenes o formas extrañas geométricas.

Según (Arias, 2010), se jugaba a las bolas en diferentes modalidades: a la bomba, al tingue, al coño, a las arriadas, al pique, a las matadas, al pepo o quiños. Disponíamos de hermosas y variadas bolas de cristal; las había con figuras diversas en el interior, de diferentes tamaños: chiquitas, medianas y grandes, estas servían de matzas, a las más grandes las llamábamos “papas”, también había bolas de china blanca y unas jaspeadas, que las llamábamos vulgarmente “canecas”, no canicas.

Una variada gama de colores, los más notables eran los más envidiado en el juego, ya que no se repetían ni se volvían a encontrar similares y a quien los poseyera le daba cierto estatus en el juego, ya que incluso su dureza era tal que rompían botella de cristal de refrescos.

Una de las variantes más conocidas del juego tradicional de las canicas es el “bombardero” y esta es su estrategia de juego:

- Trazar una circunferencia sobre el suelo entre 30-40cm de diámetro
- Se colocan pares entre 2 y 4 dentro de la circunferencia y por cada jugador
- Cada participante debe mantener una canica fuera para bombardear a las del jugador contrario
 - Los participantes deben colocarse alrededor de la circunferencia a unos cuatro metros de distancia, se sortean los turnos de salida o al azar
 - El primer jugador deberá lanzar con fuerza y fijando su objetivo su canica a modo de bomba sobre todas las canicas colocadas en la circunferencia
 - De esta forma, las bolas que salgan de la circunferencia, luego de ser golpeadas por la canica lanzada, son del jugador que lanzó la bola
 - El juego acaba cuando ya no quedan canicas dentro del círculo, o cuando ya un jugador de uno u un par de golpes logra adueñarse de todas las canicas dentro del círculo.

Este juego tradicional de las canicas, permite llevar un conteo mental del número de canicas participantes y de cuantas va ganando cada jugador cuando hace sus lanzadas de ataque, requiere de concentración para ejecutar lanzadas precisas y ganar la mayor cantidad de canicas para finalizar el juego.

5.5.4. El balero

Ilustración 4: *El juego del balero*



Fuente: *Kevin Martin Vera Villaruel*

Elaborado por: *Kevin Martin Vera Villaruel*

Según (Universidad Pedagógica Nacional, 2020), el balero es un juguete que consiste en una esfera o mazo, con un agujero en el centro de aproximadamente 3 a 5 cm de profundidad, que está sujeta por una cuerda a un palillo o madero delgado. Se sostiene el palillo y con un movimiento del brazo se lanza el mazo al aire y se intenta a su caída ensartarlo en la punta del palillo.

El tradicional juego del balero, siempre debe ser jugando en espacios amplios para evitar golpear al contrincante al momento de ensartar la esfera al palo o tubo, aunque la mayoría de veces hasta adquirir la habilidad, los dedos resultan muy golpeados. La cuenta de las veces que se logra ensartar en la esencia del juego, sin que este salga de lugar el conteo determina el ganador.

En la mayoría de países latinoamericanos este juego ha sido parte de la memoria histórica tradicional, la diferencia es en los materiales que se emplearon para su elaboración algunos prevalecen y otros se han perfeccionado, en ese sentido (Arias, 2010) nos explica: Un canuto de carrizo o un tubito en el cual iba amarrada, a prudencial distancia, con un hilo una bolita de plomo. El plomo lo conseguíamos en las tiendas. Antes, cuando la sal era monopolio del Estado, para seguridad, las fundas de un quintal, eran selladas con un pedazo de plomo. Nosotros a este juguete le decíamos Bolero (de bola no de bala).

Actualmente, los baleros son de plástico, facilitando su manipulación, la cuerda, piola o hilo chillo viene suelta para que el jugador de acuerdo a sus habilidades la ate al palo ya la cabeza según su comodidad para ensartarla, el tipo de nudo para sostener la cabeza también depende mucho para que esta no gire o se enrede en el intento. El tradicional juego del balero es más bien un juego de destreza motriz, donde el uso de los músculos palmares y la coordinación mental ejecutan tales movimientos para ensartarlos. Su ejecución no es complicada, pero puede apegarse a estos pasos

- El juego se desarrolla de a dos personas para que exista competencia
- Se toma el mango o palillo dejando colgar la esfera o cabeza, que deberá ser impulsada hacia arriba con velocidad y distancia calculadas, como vulgarmente decimos “a ojo”, para que el hueco de la esfera encaje en el palillo
- De igual manera la forma de balancear el balero y de tomar el palito puede variar, y de acuerdo a la postura adquirirá diferentes nombres, depende mucho de la habilidad del jugador
- Un turno para cada participante con tiempo limitado y luego, el conteo de errores y de ensartadas, determinará el ganador

En el centro histórico de la ciudad de Quito en la calle conocida como la Ronda, aún existen artesanos quiteños que elaboran en madera de distintos tipos como eucalipto y capulí con baleros en varios tamaños, es un arte que vive mientras el juego se los practique.

5.5.5. Los tillos

Ilustración 5: *El juego de los tillos*



Fuente: *Kevin Martin Vera Villaruel*

Elaborado por: *Kevin Martin Vera Villaruel*

El tradicional juego de los tillos, es otro de los juegos que desde la infancia une a las familias generando vínculos afectivos y colaborativos por el trabajo en equipo que se necesita para recolectar, limpiar, pintar, aplanar y decorar los tillos para jugar. Los materiales para este juego se los encontraba en las calles o las madres recolectaban también en fiestas o reuniones familiares donde se desechaban botellas era casi seguro encontrar un tillo metálico; respecto a esto (Arias, 2010) nos expresa que los tillos eran tapas de algunas marcas de cerveza, como la Danesa, La Victoria, la Cerveza Imbabura y la Gütig. Con estos objetos jugábamos a la bomba o a la plancha, varios niños convenían jugar apostando los mismos tillos; Y jugábamos así:

- Trazábamos una bomba de 50cm de diámetro aproximadamente
- Sorteamos previamente los participantes

- Lanzábamos la ficha, tratando de colocarla lo más cercana a la bomba
- Si algún participante topa la ficha de otro al lanzarla, este queda eliminado inmediatamente del juego, es decir perdía la “mesa”

De igual manera existen las estrategias para ganar de forma inmediata, se usaban matzas, es decir fichas metálicas circulares, que se conseguían en las herrerías y mecánicas, eran por lo general las arandelas. Según (Arias, 2010), se jugaba con planchazos, es decir, para “matar” a la ficha contraria, podía darse un planchazo o huagza, esto es lanzarse con todo el cuerpo , hacia delante sosteniendo la ficha en la mano, para alcanzar y matar a la matza contraria.

5.5.6. *El triquis*

Ilustración 6: *El juego del triquis*



Fuente: *Kevin Martin Vera Villaruel*

Elaborado por: *Kevin Martin Vera Villaruel*

Este juego tradicional es muy popular en las niñas, ya que es prácticamente jugado en su mayoría por el género femenino, tomando fuerza desde la década de los cuarenta del siglo

pasado. El uso de las tortas es fundamental para el juego tradicional, visualmente se asemejan a un fréjol aplastado, variedad de colores y figuras sobre ellos, hacen que sean codiciados en el juego para poseerlos. Este juego también es conocido como Tres en Uno.

Según (Arias, 2010), se lo jugaba de la siguiente manera:

- Dos niñas, con una tiza o un tejo, trazaban en una baldosa de la vereda un cuadrado, unían con rectas las dos diagonales opuestas, lo propio por las mitades de los lados opuestos
- Sorteaban el turno de salida, cada niña tenía tres tortas del mismo color
- La primera niña colocaba su torta en el centro, la siguiente debía pensar para lograr una buena posición que impida colocar las tres tortas en línea recta, la segunda ponía una torta, así hasta agotar las tres
- Luego venían los movimientos estratégicos para colocar en línea su trio de tortas
- Ganaba la niña que hacía “triquis”
- La apuesta se convenía antes de iniciar el juego

Lo podemos concebir como un juego tradicional de habilidad donde participan uno o dos jugadores, cuyo objetivo principal es el enfrentarse con un duro oponente en un fantástico juego de lógica, la ejecución es por turnos y en donde como se los explica metodológicamente anteriormente, deberás conseguir colocar tres de tus fichas iguales, en este caso tortas, en línea recta, antes de que lo consiga tu contrario y logras ganar el triquis llevándote también las tortas del perdedor.

5.5.7. Las tortas

Ilustración 7: *El juego de las tortas*



Fuente: *Kevin Martin Vera Villaruel*

Elaborado por: *Kevin Martin Vera Villaruel*

Para (Garcéz, 2007), torta se llama a la semilla de una legumbre parecida al fréjol pero achatada, no comestible y que se da en plantas de enredadera, exactamente igual a la del fréjol, y que salían al mercado por esa fecha, pasada cuya temporada no valían nada.

El tradicional juego de las tortas, es un juego propio de la serranía ecuatoriana, puesto que estas tortas crecen y se las cosecha en zonas como la provincia de Imbabura principalmente, existe gran variedad de ellas, coloridas, pequeñas, mediana y grandes. Visualmente se asemejan a un fréjol, pero más gruesas, aplanadas y hermosas.

Al ser un juego tradicional que se acostumbra en ciudades de la provincia de Imbabura, sobre todo en Otavalo, es importante dar a conocer el escenario donde se lo viene jugando por varios años, y es durante la llamada noche Santa de la Cruz, que es una fiesta católica religiosa donde los creyentes se mantienen en vigilia junto a la cruz donde fue crucificado y murió Jesús. Para mantenerse despiertos durante la vigilia, es que se acostumbraba ciertos juegos o actividades, uno de ellos, el tradicional juego de las tortas.

Existen muchas maneras de jugar a las tortas, el objetivo principal es ganar la mayor cantidad de tortas del contrincante tras derrotarlo o de destruirle la mayor cantidad de tortas tras con fuerza lanzar tortas más grandes y gruesas llamadas “cachas” y dejarlo sin tortas para jugar por ende derrotado.

Según (Arias, 2010) el juego más tradicional consiste en jugar a la bomba con una torta más grande llamada “Matza o Catza”, a veces la “herrábamos” con un poco de plomo para hacerla más pesada, o la forrábamos con cera de Nicaragua;. Se jugaba a los triques, al banco, al boliche, el hoyo, a las canchadas, a los pares y nones y a la perinola.

También existe una variedad del juego con una caja de madera llena de agujeros que contienen a manera secreta un número en su interior, este viene a ser el número de tortas a ganar si el jugador logra insertar una de sus tortas en el agujero de la caja de madera. Respecto a esta modalidad de juego. El (El Comercio, 2017) nos menciona que es un juego de lanzamiento de precisión, donde se intenta introducir un determinado número de tortas en seis aberturas que hay en una caja de madera, que imita al edificio de un banco, colocada en el piso. Por cada acierto, el jugador es recompensado con un número de tortas similar al que anotó.

Como podemos apreciar, el tradicional juego de las tortas involucra un rescate no solo del juego como tal, sino que permite dinamizar la microeconomía al obtener las tortas, ya que sembrar y cosecharlas es una tradición de conservar el legado de semillas que nuestros antepasados obtenían del trabajo del campo, contribuyendo también al rescate cultural de los saberes y tradiciones.

5.5.8. La perinola

Ilustración 8: *El juego de la perinola*



Fuente: *Kevin Martin Vera Villaruel*

Elaborado por: *Kevin Martin Vera Villaruel*

Según (Garcéz, 2007), la perinola era un pequeño cubo de madera que termina, por el un lado en una pirámide sobre cuyo vértice baila por el impulso que se le da por el otro extremo que termina en un cilindro de cuatro milímetros de diámetro; y se conforma de la siguiente manera:

- En sus costados tiene cuatro iniciales que representan una palabra cada una: la T, quiere decir TODO, y da derecho al jugador para llevarse todas las tortas que se hallan en la mesa y que han sido puestas por los jugadores.
- Opuesta a la T, está la D, que quiere decir DEJE DE JUGAR, por lo tanto, quien le ha hecho bailar no tiene derecho a nada.
- A un costado de estas letras está la S, SAQUE, lo que le da derecho a tomar un par de tortas de la mesa.

- Opuesta a la S, está la P, PONGA, con lo que tiene la obligación de poner un par de tortas en la mesa de juego.

Al juego de la perinola se lo juega con las tortas principalmente, o si no se las tiene se puede jugar con granos secos de maíz o cualquier otro tipo de grano seco. En el mejor de los casos jugar con las tortas es más emocionante por que ganar tortas es el mejor premio ya que estas son difíciles de conseguir y sus colores llamativos son lo que invitan a competir por ellas.

Para el juego tradicional de la perinola, se necesita sobre todo la perinola como principal elemento, una mesa amplia, las tortas o granos secos y los participantes que deseen competir por ganar muchas más tortas. Respecto a esto (Arias, 2010) menciona, Pueden jugar hasta cuatro personas, por turno hacen bailar a la perinola, previamente, cada jugador pone una apuesta en pares de tortas. Se cumplirá lo que determina la cara superior de la perinola. Se gana cuando señala la letra T. Sale del juego con D. Pone una chulla con P y saca una chulla con S.

5.5.9. El zumbambico

Ilustración 9: *El juego del zumbambico*



Fuente: *Kevin Martin Vera Villaruel*

Elaborado por: *Kevin Martin Vera Villaruel*

El tradicional juego del zumbambico, es un juego de competencia, dependiendo de los materiales que se usen para fabricarlo es que varía el grado de poder de cada competidor, los materiales son tapas metálicas de botellas conocidas como tillos, hilo chillo o piola, si no existen tillos también se los puede fabricar con botones, aunque su capacidad y fuerza para destruir otro zumbambico disminuye.

Según (Arias, 2010), el juego del zumbambico se lo confeccionaba con botones grande de madera o tagua por su dureza y restaba atar con hilo lavable al pasar por los agujeros del botón las puntas y estaba listo el zumbambico, de igual formar se lo podía construir con tillos, aplanándolos con el martillo y haciendo un agujero en el centro con un clavito; se lo juega de la siguiente manera:

- El hilo colocar en los dos dedos pulgares

- Dar varias vueltas
- Extender y cerrar los brazos
- Empieza a girar con velocidad hasta producir un zumbido

A partir la construcción del juguete es que viene a la imaginación las distintas formas de jugar con ellos, “las peleas” es una de las modalidades para jugar, donde el filo del tillo es afilado con piedras hasta lograr un filo cortante o también con limas o lijas; al jugar a las peleas los contrincantes una vez ubicados frente con frente y ya con el zumbambico zumbando trataban de cortar la cuerda del zumbambico contrario y ganar el juego, muchas veces se chocan los tillos y sacan hasta chispas. El juego tradicional del zumbambico es beneficioso en cuanto le permite al jugador orientarse en el espacio para el manejo coordinado de los movimientos de las extremidades superiores al tratar de derrotar a su contrincante, además de darle la noción del uso de la fuerza y concentración para estar atento a las jugadas y movimientos del contrincante.

5.6. Importancia

El rescate de juegos tradicionales en la actualidad se lo ha retomado por el sentido de pertenencia y tradición de un lugar o festividad, generalmente los juegos tradicionales traen consigo una historia que contar, desde la elaboración del artículo con el que se juega, las técnicas, los pasos, las habilidades y los objetivos esperados; estos aspectos unen familias y a la sociedad, generando convivencia y creando experiencias para que el ser humano pueda vincularse con el medio y conservar la tradición a la cual pertenece.

Según (Ardila, 2022), el juego tradicional representa, además, un recurso de gran valor educativo en sí mismo, que contribuye al desarrollo corporal, afectivo y sociocultural del niño, fortaleciendo su identidad cultural y acercándolo, de manera más dinámica, a su entorno local.

Los juegos tradicionales en tal sentido han venido contribuyendo, de manera muy significativa, tanto a procesos educativos como a los evolutivos de la sociedad humana, partiendo de diferentes espacios donde se desarrolla el ser humano; y que a través de ellos, se pueden reconocer y rescatar costumbres, tradiciones y estilos de vida de generaciones

anteriores a la nuestra, que son parte del patrimonio cultural de la humanidad y, a la vez, constituyendo un elemento de la cultura popular, transmitida de generación en generación y que con procesos como la sistematización de experiencias se los trae a la cotidianidad para practicarlos.

Varios escritores que han estudiado a los juegos tradicionales han creado postulados de su importancia, puesto que depende de muchos factores para definir un solo beneficio, pero en su mayoría mencionan que el rescate de juegos tradicionales es importante porque la práctica de los juegos tradicionales crea una conexión entre generación, abraza familias e impulsa los vínculos sociales, creatividad y la actividad física estimulando los sentidos.

Frente a la tecnología, tratar de imponer un juego tradicional es un reto muy grande desde el punto de vista recreativo, como todo proceso histórico lo primero que se debe tomar en cuenta es el que al actualizar o al combinar lo tradicional con lo tecnológico se pueden lograr diseñar grandes propuestas innovadoras, los juegos tradicionales por la serie de beneficios motrices, de ubicación espacial, de razonamiento, físicos y recreativos son necesarios para el desarrollo del ser humano y como tal el eje de relaciones sociales que le permiten desenvolverse en el espacio que lo rodea, ahí radica su importancia como un aspecto al alcance del ser humano para su desarrollo integral.

También los juegos tradicionales además son beneficios como nos explica (Santana, 2021) en tanto que los niños pueden interactuar con diferentes entornos naturales, alejado de la vida cotidiana y de la tecnología. Por lo que es una manera diferente de buscar entretenimiento y diversión, además del desarrollo de su imaginación.

No existen juegos tradicionales que no merezcan jugarse y ser rescatados ya que el espacio o los materiales no son limitantes porque existen otros juegos tradicionales que de igual manera se pueden enseñar tanto a niños, jóvenes y adultos, que se puede jugar incluso sin salir de casa como lo son el yoyo, carrera de sacos, saltar la cuerda, la gallinita ciega, las escondidas, y el juego de las sillas muy popular en las fiestas de cumpleaños, por ejemplo.

B.9. Marco Conceptual

Sistematización de experiencias

La sistematización de experiencias se ha instituido como una propuesta pedagógica para organizar, teorizar y reorientar las prácticas educativas. Se trata de una reflexión crítica y participativa de la experiencia vivida, que construye realidades de los sujetos o actores protagónicos del proceso educativo en la cotidianidad y tiene la capacidad de transformar este proceso partiendo de sus necesidades e ideales. (Mera, 2019)

Juego tradicional

Los juegos tradicionales son un recurso valioso para el afianzamiento cultural desde la más temprana edad, pues permiten que el niño se acerque a su cultura de una manera lúdica, logrando en él vínculos socio-afectivos importantes para su desarrollo como un ente activo de la sociedad, apegado a sus rasgos culturales que le permitan valorar su entorno social. (García, 2011)

Tradición

Las tradiciones son costumbres, ritos, usos sociales, ideas, valores, normas de conducta, históricamente formados y que se transmiten de generación a generación; elementos del legado sociocultural que durante largo tiempo se mantienen en la sociedad o en distintos grupos sociales. (Macías)

La recreación

La recreación es el momento de ocio o entretenimiento que decide tener una persona, aunque no está relacionado con el sedentarismo ni con el completo reposo, físico o espiritual del individuo. Más bien, se relaciona con realizar actividades que puedan alentar a la plenitud espiritual, a la carga de energías físicas, y en general, a aquellas actividades que conducen al bienestar íntegro

de la persona. (Feijo, 2015)

Actividades recreativas

Son un conjunto de actividades que brindan placer y entretenimiento en los ratos libres con el propósito de divertir, alegrar o entretenerse, su realización es una exploración hacia una distracción en medio del trabajo y de las obligaciones diarias. (Razo, 2017)

Ocio

El ocio es un término polifacético, se puede utilizar para referirse a una persona particular, a un grupo (ocio infantil, ocio juvenil, ocio en la tercera edad, etc.), o a la sociedad en su conjunto. A menudo los autores que se han dedicado a su estudio lo han concebido como un tiempo o como un conjunto de actividades; enfatizado más uno u otro aspecto. (Samperi, 2019)

Tiempo libre

A lo largo del tiempo se han planteado diferentes conceptos sobre el tiempo libre, lo cual ha producido que este se confunda con el ocio llegando a ser en varias ocasiones un mismo término pues el ser humano le ha utilizado para el desarrollo de diferentes actividades que no favorecen el aprovechamiento del mismo con fines productivos. (López, 2020)

Rescate de juegos tradicionales

Son juegos que durante años y con el paso del tiempo se siguen jugando, pasando de generación en generación, siendo los padres los que se los enseñan a sus hijos y estos a los suyos y así sucesivamente. (Chancucig, 2012)

B.10 Marco institucional

B.10.1 Reseña histórica institucional

El presente trabajo investigativo tiene como base de ejecución la escuela “Otavalo Valle del Amanecer, por lo que a continuación se explica sobre la institución, mencionando que la Escuela de Educación Básica “Otavalo Valle del Amanecer” desde el año 1996 funcionó como Centro Educativo Valle del Amanecer anexo a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede – Ibarra. Más por un requerimiento de los padres de familia el 5 de agosto del año 2002 solicitan al Gobierno Municipal el apoyo de un proyecto educativo en el Cantón Otavalo con el patrocinio legal de la Institución Municipal. Y es así que en sesión ordinaria realizada por el Concejo Municipal el 16 de agosto del 2002 resuelve “aceptar la creación del Centro Educativo Municipal como entidad nueva” misma que se encuentra ubicada en la Av. Juan de Albarracín y Luis Alberto de la Torre al Noreste de la ciudad de Otavalo, empezando con 236 estudiantes. (UE. VALLE DEL AMANECER, 2023)

B.10.2 Generalidades de la escuela Otavalo valle del amanecer

Tabla 1: Información de la UE. "Otavalo Valle del Amanecer"

Código AMIE: 10H00406	
Unidad Educativa “Otavalo Valle del Amanecer”	
Ubicación Geográfica	
Provincia:	Imbabura, código de la provincia según el INEC: 10
Cantón:	Otavalo, código del cantón según el INEC: 1004
Parroquia:	El Jordán, código de la parroquia según el INEC: 100401
Dirección:	Luis Alberto de la Torre 000 Juan de Albarracín

Zona:	Distrito Educativo 10D02 Antonio Ante-Otavalo
Contacto:	0123456789 / 0987654321
Emails:	info@valledelamanecer.edu.ec contacto@valledelamanecer.edu.ec
Tipo de Institución	
Educación:	Regular
Nivel educativo:	Educación Básica
Sostenimiento y recursos:	Municipal
Zona:	Urbana
Régimen escolar:	Sierra
Jornada:	Matutina
Tenencia del inmueble:	Propio
Forma de acceso:	Terrestre
Modalidad:	Presencial

Fuente: *Kevin Martin Vera Villaruel*

Elaborado por: *Kevin Martin Vera Villaruel*

B.10.3 Identidad Institucional

3.1. Misión

La escuela de Educación Básica Otavalo Valle del Amanecer es una institución que brinda a los y las estudiantes una educación de calidad dentro de un contexto social histórico con principios de: amor, justicia social, interculturalidad, paz y democracia, aplicando proyectos innovadores que garantizan el desarrollo de destrezas, capacidades y aptitudes, para contribuir al desarrollo integral del ser humano. (UE. VALLE DEL AMANECER, 2023)

3.2. Visión

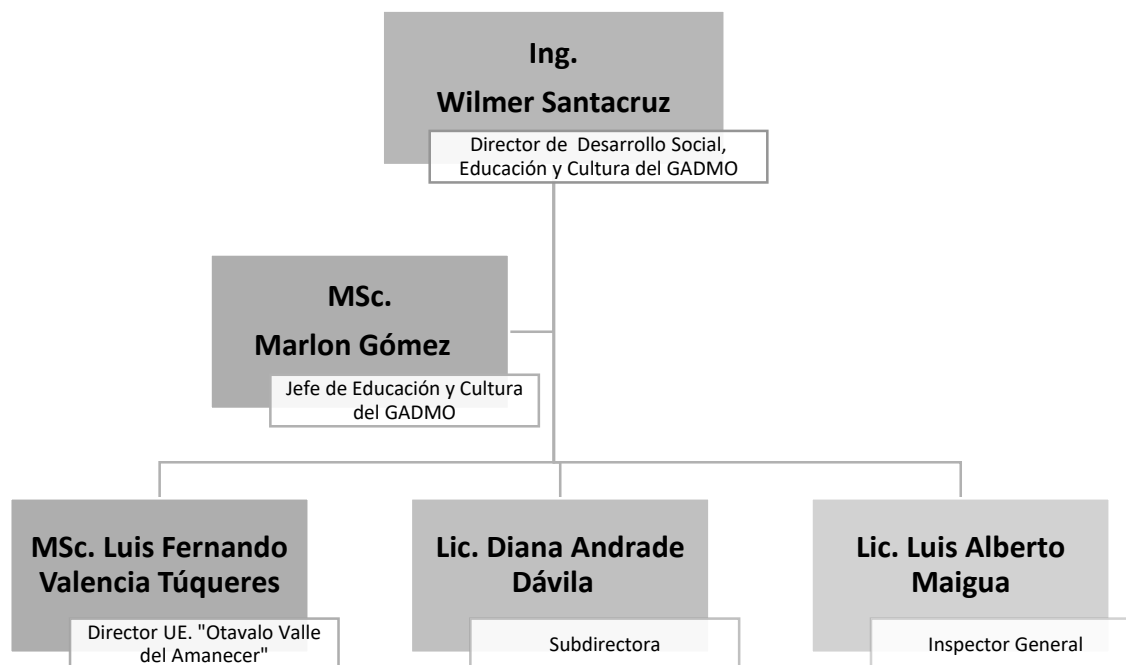
Ser en el año 2020, la escuela de Educación Básica «Otavalo Valle del Amanecer» una institución educativa que se basa en el desarrollo holístico del ser humano, ofreciendo una educación con libertad de investigación, práctica de valores y actitudes sobre la base de una propuesta pedagógica que responde a las necesidades de la sociedad y el conocimiento con la formación de líderes al servicio social capaces de vivir en armonía con respeto a unidad en la diversidad. (UE. VALLE DEL AMANECER, 2023)

B.10.4 Datos del profesorado de la escuela “Otavalo Valle del Amanecer”

- Número de Docentes género femenino: 15
- Número de Docentes género masculino: 13
- Número total de profesores: 34

B.10.5 Estructura Organizacional “Valle del Amanecer”

Gráfico 1: *Organigrama Institucional*

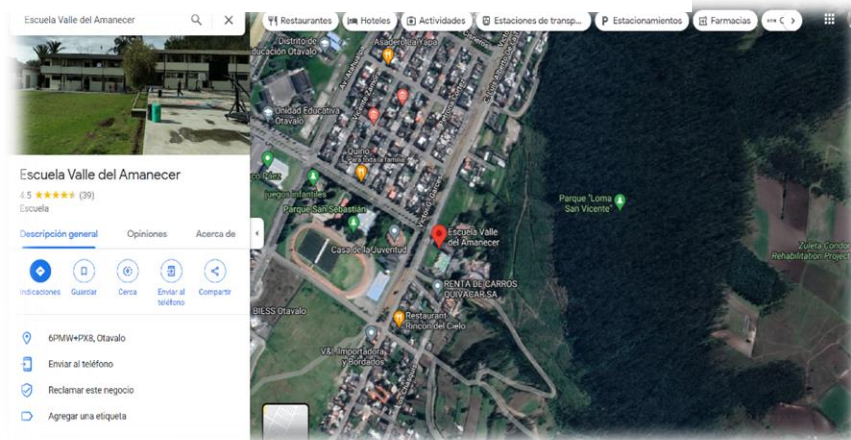


Fuente: *Kevin Martin Vera Villaruel*

Elaborado por: *Kevin Martin Vera Villaruel*

B.10.6 Ubicación espacial geográfica en el mapa

Ilustración 10: *Ubicación espacial UE. "Otavalo Valle del Amanecer"*



Fuente: *Kevin Martin Vera Villaruel*

Elaborado por: *Kevin Martin Vera Villaruel*

Infraestructura escolar

Ilustración 11: *Ingreso principal UE. "Otavalo Valle del Amanecer"*



Fuente: *Kevin Martin Vera Villaruel*

Elaborado por: *Kevin Martin Vera Villaruel*

Ilustración 12: *Bloque No. 2 de aulas UE. "Otavalo Valle del Amanecer"*



Fuente: *Kevin Martin Vera Villaruel*

Elaborado por: *Kevin Martin Vera Villaruel*

Ilustración 13: *Instalaciones UE. "Otavalo Valle del Amanecer"*



Fuente: *Kevin Martin Vera Villaruel*

Elaborado por: *Kevin Martin Vera Villaruel*

Capítulo II Metodología de la Sistematización

B.11 Marco Metodológico

El presente trabajo de investigación tuvo como objeto aplicar la sistematización de experiencias para el rescate de juegos tradicionales en estudiantes de 6to. “C” de la escuela “Otavalo Valle del Amanecer”, teniendo en cuenta que el presente trabajo es correcto ubicarlo dentro del paradigma y/o enfoque mixto, que según (Metodología de la Investigación, 2014) el enfoque cualitativo busca principalmente “dispersión o expansión” de los datos e información, mientras que el enfoque cuantitativo pretende intencionalmente “acotar” la información (medir con precisión las variables del estudio, tener “foco”).

El mismo que permitió la recolección y análisis de datos sobre los juegos tradicionales y a su vez la sistematización de experiencias para su rescate, de igual manera la medición numérica puesto que la información fue recabada mediante la aplicación de la técnica de la encuesta a los actores clave parte de la investigación con el respectivo instrumento de cuestionario de encuesta que arrojó resultados numéricos, porcentuales y/o estadísticos.

Niveles de Investigación

Niveles de investigación descriptiva

Esta es una investigación de carácter descriptiva, debido a que expresa interés social por abordar científicamente procesos de desarrollo histórico, etnográfico y cultural, que a los estudiantes del 6to. “C” de la escuela “Otavalo Valle del Amanecer” y a la colectividad cantonal, nacional interesa, lo que involucra el proceso de observar y describir el estado actual de cada uno de componentes de la investigación, sin influir sobre ellos; es decir se realizaron estudios netamente descriptivos sobre las variables del tema investigativo.

Nivel de investigación exploratorio

Debido a que, con el análisis de la información obtenida, se ejecutó investigación previa de cada componente del tema detallado en el proyecto investigativo, obteniendo en diferentes fuentes los datos más sobresalientes como de artículos científicos, repositorios de tesis, libros, revistas científicas, sitios y páginas web, etc., que hagan referencia a los juegos tradicionales y la sistematización de experiencias.

Nivel de investigación explicativo

Según (Metodología de la Investigación, 2014), los estudios explicativos van más allá de la descripción de conceptos o fenómenos o del establecimiento de relaciones entre conceptos; es decir, están dirigidos a responder por las causas de los eventos y fenómenos físicos o sociales. Como su nombre lo indica, su interés se centra en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se manifiesta, o por qué se relacionan dos o más variables.

Diseños de investigación

Diseño documental

Puesto que el presente trabajo de investigación, está fundamentado con información obtenida de diversas fuentes como lo son artículos científicos, repositorios de tesis, libros, revistas científicas, sitios y páginas web, etc., que dan el soporte literario y expresan las características de las variables del tema del proyecto investigativo. Además porque esta basada en el manejo de información secundaria; es decir, apoyada en distinta documentación referente al tema y que ha sido procesada por otras personas.

Diseño de campo

De acuerdo al propósito de la investigación, se utilizó este diseño de campo como herramienta que permitió la recolección de datos sobre juegos tradicionales de los alumnos del 6to. "C" de la escuela "Otavalo Valle del Amanecer", ejecutando de igual manera la sistematización de experiencias para su rescate, recopilando datos en el lugar en donde se encuentran los informantes clave.

Enfoque de la investigación

La presente investigación es de enfoque cualitativa, y según (Metodología de la Investigación, 2014), la investigación cualitativa proporciona profundidad a los datos, dispersión, riqueza interpretativa, contextualización del ambiente o entorno, detalles y experiencias únicas. También aporta un punto de vista “fresco, natural y holístico” de los fenómenos, así como flexibilidad. Permitiendo construir literatura científica nueva que habla de las dos variables como componentes del tema investigado en el proyecto.

Métodos de investigación

Método Hipotético-Deductivo

En relación a los conceptos analizados, se partió desde los temas generales y subtemas particulares, para observar en la institución educativa el conocimiento de los componentes de la investigación como lo son la sistematización de experiencias y los juegos tradicionales. De igual manera, se constató el tipo de actividades recreativas que realizan los docentes de la escuela para contrastar la necesidad de implementar la sistematización de experiencias para el rescate de los juegos tradicionales.

Método científico

Como menciona el estudio del concepto, el método científico permite diseñar la investigación de una manera sistematizada, cada proceso es útil porque genera soluciones al problema de investigación, los resultados obtenidos surgen desde la realidad que los estudiantes del 6to. “C” de la escuela “Otavalo Valle del Amanecer” atraviesan en la actualidad relacionados con las variables de la presente investigación, es por eso que, los resultados de esta investigación fueron medibles y susceptibles a verificación.

Método analítico sintético

En relación al concepto estudiado, mediante el método analítico sintético se parte de lo general a lo particular, es por esto que, lo expresado en la presente investigación consta de temas particulares y a partir de ello está dividido en subtemas, lo que permite realizar el estudio

investigativo de literatura y campo, desarrollando la sistematización de experiencias recreativas mediante juegos tradicionales para su rescate como una solución al problema de estudio.

Técnicas de investigación

Grupo de enfoque

En relación al análisis conceptual, dentro del presente proyecto investigativo podremos conocer la afinidad y preferencia de los estudiantes del 6to. “C” de la escuela “Otavalo Valle del Amanecer” frente al rescate de juegos tradicionales considerados como actividades recreativas y lo que ellos generen en cada estudiante como disfrute y entreteniendo al aplicarlos mediante la sistematización de experiencias es decir llevarlos a la práctica en la institución educativa.

La encuesta

Al ser una técnica utilizada para obtener datos medibles cuantitativos, dentro de la presente investigación es de mucha utilidad para poder conocer estadísticamente la situación de los estudiantes del 6to. “C” de la escuela “Otavalo Valle del Amanecer” frente al rescate de juegos tradicionales como actividad recreativa, mediante la aplicación de la sistematización de experiencias dentro de la institución educativa.

B.12 Actores Clave

Para definir los actores clave que serán parte fundamental en la aplicación y recolección de datos de la presente investigación, se ha empleado una muestra que según (Metodología de la Investigación, 2014), la muestra es, en esencia, un subgrupo de la población. Digamos que es un subconjunto de elementos que pertenecen a ese conjunto definido en sus características al que llamamos población.

El muestreo probabilístico que se aplicó, determina como población a todos los estudiantes de la escuela “Otavalo Valle del Amanecer”, como elementos o unidad de análisis al 6to. “C” de educación básica y del cual se obtiene una muestra de 15 estudiantes.

El proceso utilizado para la selección de la muestra fue la tómbola que según (Metodología de la Investigación, 2014) es muy simple pero muy rápido, de esta manera:

- Se enumera todos los elementos muestrales de la población, del uno al número N. Un total de 32 alumnos.
- Después se hacen fichas o papeles, uno por cada elemento, se revuelven en una caja y se van sacando un número de fichas, según el tamaño de la muestra.
- Los números elegidos al azar conformarán la muestra. Total, de 15 estudiantes.

Tabla 2: *Listado de Actores Clave*

No.	Nombres y Apellidos Actores Clave	Ocupación
1	Arteaga Lema Carlos Adiel	Estudiante
2	Benalcazar Chicaiza Camila Yamiled	Estudiante
3	Cabezas Vega Johan Javier	Estudiante
4	Chiza Andrango Angeline Del Cisne	Estudiante
5	Chuquin Benavides Dilan Camilo	Estudiante
6	Zapata Martinez Camila Yarith	Estudiante
7	Rosero Alarcon María José	Estudiante
8	Ñacato Cumba Joseph Samir	Estudiante

9	Puruncajas Yaselga Corina Yamileth	Estudiante
10	Guerrero Rodríguez Oscar Ariel	Estudiante
11	Congo Naranjo Nayerli Sarahi	Estudiante
12	Endara Ramon Carly Antonella	Estudiante
13	Lozada Morillo Mikaela Valentina	Estudiante
14	Zambrano Barrionuevo Daniela Grisel	Estudiante
15	Reina Bastidas Yahir Alexander	Estudiante

Fuente: *Kevin Martin Vera Villaruel*

Elaborado por: *Kevin Martin Vera Villaruel*

B.13 Métodos y Materiales

La sistematización de experiencias, hace mención a la secuencia o clasificación de algunos elementos que siguen un orden y parámetros establecidos, por ello, la sistematización de experiencias recreativas mediante juegos tradicionales para su rescate es una propuesta totalmente innovadora, al alcance de los docentes, sociedad civil para obtener resultados positivos través de la práctica de juegos tradicionales, permitiendo estimular y desarrollar actividades sanas de recreación, contribuyendo al rescate como es el caso de los juegos tradicionales.

Las técnicas que se aplicaron al momento de realizar la sistematización de experiencias fueron; grupo de enfoque y la encuesta. Se llevó a cabo la ejecución en relación a los objetivos planteados, al momento de trabajar en el grupo de enfoque fueron varios los datos que se lograron recolectar de las diferentes reacciones que los actores clave tuvieron en la sistematización, al igual que durante la aplicación de la encuesta con su instrumento el cuestionario de la encuesta, donde los datos estadísticos afianzaron la información obtenida en campo.

De igual manera, el impacto que tienen los juegos tradicionales como recreación frente al rescate de los mismos, permite conocer la situación en la que se crearían políticas de conservación y difusión de estos. Pues mediante la sistematización se pueden realizar diferentes actividades que salen de la zona de confort, no solo dentro de las instituciones educativas, sino también es espacios públicos y zonas estratégicas como parques y plazas.

B.13.1 Plan de Sistematización

La sistematización de experiencias de juegos tradicionales se realizó con el objetivo de rescatar los mismos, de disminuir el desconocimiento y desinterés sobre prácticas recreativas sanas dentro de la institución educativa para de esa manera contribuir con el mantenimiento, conservación de las tradiciones a lo largo de la vida para que no desaparezcan y a su vez llevar un correcto estilo de vida de los estudiantes en sus tiempos de recreación y esparcimiento.

Adicional, es de suma importancia comprender que la recreación es fundamental en la vida del ser humano, identificar las actividades que se deben realizar tanto en tiempo libre

como de ocio es la clave para organizar las prioridades diarias, así no se deja de lado algo importante que son actividades biológicas que satisfacen la necesidad urgente del ser humano como comer, o actividades de tiempo libre que son independientes al trabajo legalmente reconocido o fuera de una jornada de trabajo, es aquí donde interfiere la recreación como alternativa del uso del tiempo libre y dentro de ella la práctica del juego tradicional que ayuda en muchos aspectos al ser humano a desarrollarse como un ser netamente social por naturaleza. Los estudiantes con los que se realizó la sistematización presentaron diferentes reacciones en la práctica de los distintos juegos tradicionales, datos que nos permitieron establecer las características de las variables en el espacio y tiempo que se desarrolló la investigación.

Al seleccionar el presente tema de investigación, se tomó en cuenta lo indiferente que es para el ser humano conservar y rescatar sus costumbres, tracciones, un caso muy particular también que contribuyó al planteamiento del tema, fue que en la ciudad donde yo vivo que es Otavalo, existen muchas festividades populares la mayor parte del año y es en donde he podido presenciar actividades únicas como los son los juegos tradicionales que por nombre pueden encontrarse en muchos lugares de país o a nivel internacional también, pero la forma en que se los juega y el motivo es único de cada lugar; por eso al aplicar la sistematización no solo es traer la presente el juego tradicional, sino, en conjunto con los actores clave generar ese sentido de pertenencia de nuestras tradiciones y son las bases para su conservación.

En efecto, la sistematización de experiencias de juegos tradicionales fue exitosa, puesto que todos los participantes seleccionados tras un muestreo probabilístico contribuyeron en cada aspecto necesario para la investigación, hablemos de un 100% de participación y eficacia, esto debido también a que el tema propuesto es de interés social, cultural y recreativo, que puede ser parte del proceso educativo como tal y fuera de las instituciones educativas como herramienta para promocionar los juegos tradicionales, en eventos, fiestas y la cotidianidad, a la larga esto genera el beneficio del microempresario que es quien construye los juegos, de la señora que prepara un bocadito para alimentar y refrescar a los jugadores entre otros, dinamizando a la microeconomía local pero sobre todo fomentando la revalorización, es decir el rescate de los juegos tradicionales como bien cultural y patrimonial del país.

Las técnicas que fueron utilizadas para la ejecución de la sistematización de experiencias fueron; la de grupo de enfoque, en la cual se observaron las reacciones, los gustos, las habilidades, necesidades y preferencias de los estudiantes al momento de jugar tradicionalmente, y el comportamiento de cada uno de los actores.

Asimismo, para poder identificar el nivel de conocimiento de los juegos tradicionales por parte de los estudiantes del 6to. "C" de la escuela "Otavalo Valle del Amanecer" se aplicó la técnica de la encuesta con su instrumento el cuestionario de encuesta que fue diseñado respecto al objetivo general y específicos de la investigación, la cual arrojó resultados estadísticos susceptibles a medición que contrastamos con los datos recabados del grupo de enfoque para el diseño de grandes conclusiones y recomendaciones que hablan del rescate de los juegos tradicionales tras aplicar la sistematización de experiencias como herramienta para su conservación.

B.13.2 Cronograma de actividades recreativas de juegos tradicionales

Tabla 3: Cronograma de actividades recreativas de juegos tradicionales

DETALLE DE ACTIVIDAD	SEMANA 1					SEMANA 2					SEMANA 3					SEMANA 4					SEMANA 5					SEMANA 6				
	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V
Investigación de los juegos tradicionales																														
Recolección de los materiales para las actividades																														
Socialización a los estudiantes																														
Elaboración de juguetes con los estudiantes para actividades																														

B.13.3 Cronograma de sistematización

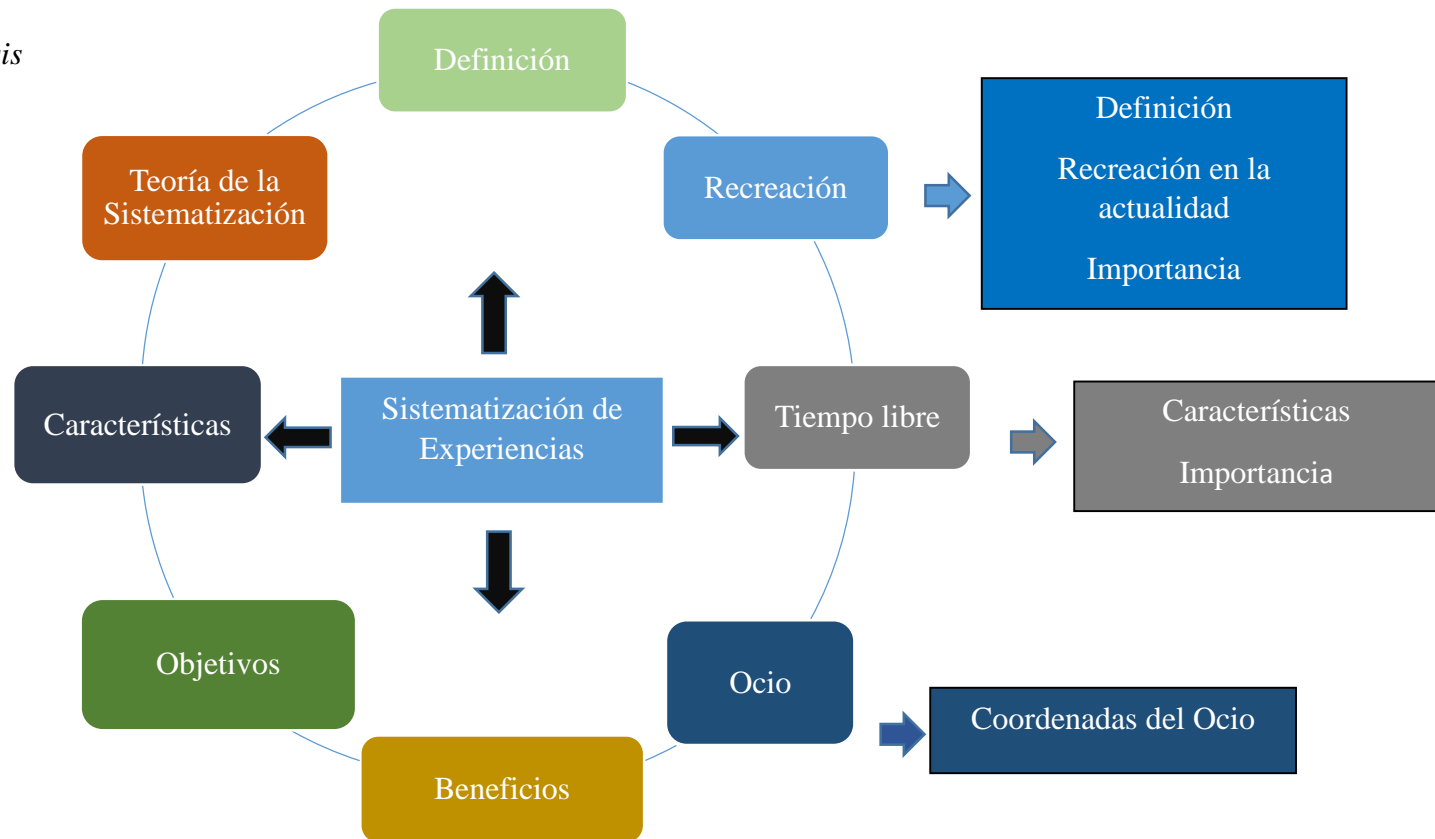
Tabla 4: Cronograma de Sistematización

DETALLE DE ACTIVIDAD	SEMANA 1					SEMANA 2					SEMANA 3					SEMANA 4					SEMANA 5					SEMANA 6				
	28 de junio al 30 de junio					03 de julio al 07 de julio					10 de julio al 14 de julio					17 de julio al 21 de julio					24 de julio al 03 de agosto					04 de agosto al 15 de agosto				
	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V
Idea de la Actividad																														
Resumen, Introducción, Antecedentes del Problema																														
Planteamiento del Problema																														
Formulación del Problema																														
Objetivos, Justificación																														
Marco Teórico																														
Marco Conceptual																														

B.14 Ejes de Análisis

Los juegos tradicionales, considerados como actividades recreativas de tiempo libre, actividades fuera de una jornada laboral que se rige a un tiempo específico, permiten al ser humano vinculación con la sociedad y el medio que lo rodea, el rescate de tradiciones, costumbres es de importancia para mantener viva la memoria histórica de un lugar, los juegos tradicionales son una herramienta para ejercitar la mente, al mismo tiempo para preservarlos.

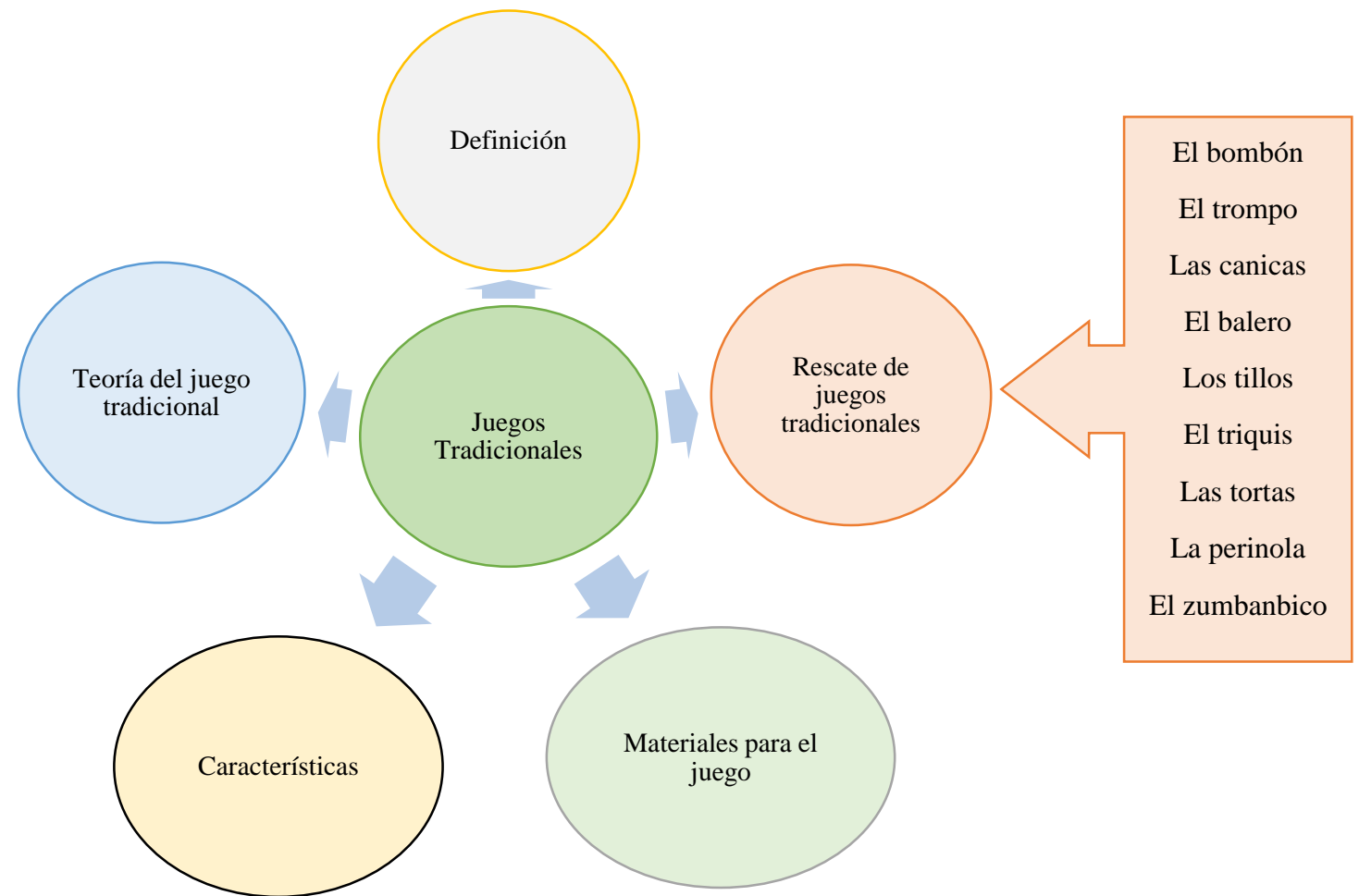
Gráfico 2: Ejes de Análisis



Fuente: Datos de investigación

Elaborado por: Kevin Martin Vera Villaruel

Gráfico 3: Eje de Análisis



Fuente: Datos de investigación

Elaborado por: Kevin Martin Vera Villaruel

B.15 Principales Hallazgos

B.15.1 Línea de Tiempo

Se detalla de manera sintética las actividades que se realizó al momento de hacer el tema de investigación.

Gráfico 4: Línea de Tiempo



Fuente: *Datos de investigación*

Elaborado por: *Kevin Martin Vera Villaruel*

B.15.2 Distribución de la población con la que se trabajó la sistematización

Tabla 5: Distribución de la población con la que se trabajó la sistematización

Sistematización de experiencias para rescate de juegos tradicionales Estudiantes de la escuela “Valle del Amanecer”	
No.	Nombres y Apellidos
1	Arteaga Lema Carlos Adiel
2	Benalcazar Chicaiza Camila Yamiled
3	Cabezas Vega Johan Javier
4	Chiza Andrango Angeline Del Cisne
5	Chuquin Benavides Dilan Camilo
6	Zapata Martinez Camila Yarith
7	Rosero Alarcon María José
8	Ñacato Cumba Joseph Samir
9	Puruncajas Yaselga Corina Yamileth
10	Guerrero Rodríguez Oscar Ariel
11	Congo Naranjo Nayerli Sarahi
12	Endara Ramon Carly Antonella
13	Lozada Morillo Mikaela Valentina
14	Zambrano Barrionuevo Daniela Grisel
15	Reina Bastidas Yahir Alexander

Fuente: Datos de Investigación

Elaborado por: Kevin Martin Vera Villaruel

B.15.3 Matriz de la metodología a implementarse

Tabla 6: Matriz de la metodología implantada

<i>Número de estudiantes</i>	<i>Metodología</i>	<i>Recursos Empleados</i>	<i>Resultados Sobresalientes</i>
<i>Estudiante 1 Carlos Arteaga</i>	<p>Del diagnóstico: Mediante la observación, el estudiante muestra interés y participación activa para recrearse con los juegos tradicionales.</p> <p>De intervención: Se le motiva a ser parte de todos los juegos, participación activa.</p>	<p>Físicos: Tiza, trompo, piola, canicas, balero, tillos, tortas, cartulinas, perinola.</p> <p>Didácticos: Proyector, computador, parlantes, música alegre.</p> <p>Teóricos: Módulo de instrucciones de ejecución de los juegos y objetivos.</p>	<p>Exitosa ejecución de todos los juegos tradicionales.</p> <p>Vínculos sociales y comunicativos.</p> <p>Orden y control para ejecutar los juegos.</p>
<i>Estudiante 2 Camila Benalcázar</i>	<p>Del diagnóstico: Mediante la observación, el estudiante no muestra mucha atracción por recrearse con los juegos tradicionales, excepto por lo que requieren de menos esfuerzo.</p> <p>De intervención: Se explica la metodología del juego, se hace prácticas guiadas y se vuelve a ejecutarlo.</p>	<p>Físicos: Tiza, trompo, piola, canicas, balero, tillos, tortas, cartulinas, perinola.</p> <p>Didácticos: Proyector, computador, parlantes, música alegre.</p> <p>Teóricos: Módulo de instrucciones de ejecución de los juegos y objetivos</p>	<p>Atención y concentración en los juegos tradicionales de mayor dificultad.</p>

<p><i>Estudiante 3</i> Johan Cabezas</p>	<p>Del diagnóstico: Mediante la observación, el estudiante muestra interés y participación activa para recrearse con los juegos tradicionales.</p> <p>De intervención: Se le motiva a ser parte de todos los juegos, participación activa.</p>	<p>Físicos: Tiza, trompo, piola, canicas, balero, tillos, tortas, cartulinas, perinola.</p> <p>Didácticos: Proyector, computador, parlantes, música alegre.</p> <p>Teóricos: Módulo de instrucciones de ejecución de los juegos y objetivos</p>	<p>Exitosa ejecución de todos los juegos tradicionales.</p>
<p><i>Estudiante 4</i> Angeline Chiza</p>	<p>Del diagnóstico: Mediante la observación, el estudiante tiene un grado menor de motricidad para manipular los juegos y lograr los objetivos.</p> <p>De intervención: Se realizan ejercicios para activar la movilidad articular de extremidades superiores y que el estudiante ejecute correctamente el juego.</p>	<p>Físicos: Tiza, trompo, piola, canicas, balero, tillos, tortas, cartulinas, perinola.</p> <p>Didácticos: Proyector, computador, parlantes, música alegre.</p> <p>Teóricos: Módulo de instrucciones de ejecución de los juegos y objetivos</p>	<p>Mayor ejecución de los movimientos motrices tras jugar una y otra vez.</p>
<p><i>Estudiante 5</i> Dilan Chuquin</p>	<p>Del diagnóstico: Mediante la observación, el estudiante no muestra mucha atracción por recrearse con los juegos tradicionales, excepto por lo</p>	<p>Físicos: Tiza, trompo, piola, canicas, balero, tillos, tortas, cartulinas, perinola.</p> <p>Didácticos:</p>	<p>Atención y concentración en los juegos tradicionales de mayor dificultad.</p>

	<p>que requieren de menos esfuerzo.</p> <p>De intervención:</p> <p>Se explica la metodología del juego, se hace prácticas guiadas y se vuelve a ejecutarlo.</p>	<p>Proyector, computador, parlantes, música alegre.</p> <p>Teóricos:</p> <p>Módulo de instrucciones de ejecución de los juegos y objetivos</p>	
<p><i>Estudiante 6</i></p> <p>Camila Zapata</p>	<p>Del diagnóstico:</p> <p>Mediante la observación, el estudiante muestra interés y participación activa para recrearse con los juegos tradicionales.</p> <p>De intervención:</p> <p>Se le motiva a ser parte de todos los juegos, participación activa.</p>	<p>Físicos:</p> <p>Tiza, trompo, piola, canicas, balero, tillos, tortas, cartulinas, perinola.</p> <p>Didácticos:</p> <p>Proyector, computador, parlantes, música alegre.</p> <p>Teóricos:</p> <p>Módulo de instrucciones de ejecución de los juegos y objetivos</p>	<p>Exitosa ejecución de todos los juegos tradicionales.</p>
<p><i>Estudiante 7</i></p> <p>María Rosero</p>	<p>Del diagnóstico:</p> <p>Mediante la observación, el estudiante muestra interés y participación activa para recrearse con los juegos tradicionales.</p> <p>De intervención:</p> <p>Se le motiva a ser parte de todos los juegos, participación activa.</p>	<p>Físicos:</p> <p>Tiza, trompo, piola, canicas, balero, tillos, tortas, cartulinas, perinola.</p> <p>Didácticos:</p> <p>Proyector, computador, parlantes, música alegre.</p> <p>Teóricos:</p> <p>Módulo de instrucciones de ejecución de los juegos y objetivos</p>	<p>Exitosa ejecución de todos los juegos tradicionales.</p>

<p><i>Estudiante 8</i> Joseph Ñacato</p>	<p>Del diagnóstico: Mediante la observación, el estudiante muestra interés y participación activa para recrearse con los juegos tradicionales.</p> <p>De intervención: Se le motiva a ser parte de todos los juegos, participación activa.</p>	<p>Físicos: Tiza, trompo, piola, canicas, balero, tillos, tortas, cartulinas, perinola.</p> <p>Didácticos: Proyector, computador, parlantes, música alegre.</p> <p>Teóricos: Módulo de instrucciones de ejecución de los juegos y objetivos</p>	<p>Exitosa ejecución de todos los juegos tradicionales.</p>
<p><i>Estudiante 9</i> Corina Puruncajas</p>	<p>Del diagnóstico: Mediante la observación, el estudiante muestra interés y participación activa para recrearse con los juegos tradicionales.</p> <p>De intervención: Se le motiva a ser parte de todos los juegos, participación activa.</p>	<p>Físicos: Tiza, trompo, piola, canicas, balero, tillos, tortas, cartulinas, perinola.</p> <p>Didácticos: Proyector, computador, parlantes, música alegre.</p> <p>Teóricos: Módulo de instrucciones de ejecución de los juegos y objetivos</p>	<p>Exitosa ejecución de todos los juegos tradicionales.</p>
<p><i>Estudiante 10</i> Oscar Guerrero</p>	<p>Del diagnóstico: Mediante la observación, el estudiante no muestra mucha atracción por recrearse con los juegos tradicionales, excepto por lo que requieren de menos esfuerzo.</p>	<p>Físicos: Tiza, trompo, piola, canicas, balero, tillos, tortas, cartulinas, perinola.</p> <p>Didácticos: Proyector, computador, parlantes, música alegre.</p> <p>Teóricos:</p>	<p>Atención y concentración en los juegos tradicionales de mayor dificultad.</p>

	<p>De intervención:</p> <p>Se explica la metodología del juego, se hace prácticas guiadas y se vuelve a ejecutarlo.</p>	<p>Módulo de instrucciones de ejecución de los juegos y objetivos</p>	
<p><i>Estudiante 11</i> Nayerli Congo</p>	<p>Del diagnóstico:</p> <p>Mediante la observación, el estudiante muestra interés y participación activa para recrearse con los juegos tradicionales.</p> <p>De intervención:</p> <p>Se le motiva a ser parte de todos los juegos, participación activa.</p>	<p>Físicos:</p> <p>Tiza, trompo, piola, canicas, balero, tillos, tortas, cartulinas, perinola.</p> <p>Didácticos:</p> <p>Proyector, computador, parlantes, música alegre.</p> <p>Teóricos:</p> <p>Módulo de instrucciones de ejecución de los juegos y objetivos</p>	<p>Exitosa ejecución de todos los juegos tradicionales.</p>
<p><i>Estudiante 12</i> Carly Endara</p>	<p>Del diagnóstico:</p> <p>Mediante la observación, el estudiante muestra mucho interés por recrearse con los juegos tradicionales, pero le toma más tiempo lograr el objetivo del juego.</p> <p>De intervención:</p> <p>Se le explica que el tiempo no es un factor determinante para finalizar el juego, motivándolo a practicarlo con eficacia en su ejecución.</p>	<p>Físicos:</p> <p>Tiza, trompo, piola, canicas, balero, tillos, tortas, cartulinas, perinola.</p> <p>Didácticos:</p> <p>Proyector, computador, parlantes, música alegre.</p> <p>Teóricos:</p> <p>Módulo de instrucciones de ejecución de los juegos y objetivos</p>	<p>Presenta mucha concentración para ejecutar los juegos tradicionales, con rigurosidad en los pasos.</p>

<p><i>Estudiante 13</i> Mikaela Lozada</p>	<p>Del diagnóstico: Mediante la observación, el estudiante muestra interés y participación activa para recrearse con los juegos tradicionales.</p> <p>De intervención: Se le motiva a ser parte de todos los juegos, participación activa.</p>	<p>Físicos: Tiza, trompo, piola, canicas, balero, tillos, tortas, cartulinas, perinola.</p> <p>Didácticos: Proyector, computador, parlantes, música alegre.</p> <p>Teóricos: Módulo de instrucciones de ejecución de los juegos y objetivos</p>	<p>Exitosa ejecución de todos los juegos tradicionales.</p>
<p><i>Estudiante 14</i> Daniela Zambrano</p>	<p>Del diagnóstico: Mediante la observación, el estudiante muestra interés y participación activa para recrearse con los juegos tradicionales.</p> <p>De intervención: Se le motiva a ser parte de todos los juegos, participación activa.</p>	<p>Físicos: Tiza, trompo, piola, canicas, balero, tillos, tortas, cartulinas, perinola.</p> <p>Didácticos: Proyector, computador, parlantes, música alegre.</p> <p>Teóricos: Módulo de instrucciones de ejecución de los juegos y objetivos</p>	<p>Exitosa ejecución de todos los juegos tradicionales.</p>
<p><i>Estudiante 15</i> Yahir Reina</p>	<p>Del diagnóstico: Mediante la observación, el estudiante muestra mucho interés por recrearse con los juegos tradicionales, pero le toma más tiempo lograr el objetivo del juego.</p> <p>De intervención:</p>	<p>Físicos: Tiza, trompo, piola, canicas, balero, tillos, tortas, cartulinas, perinola.</p> <p>Didácticos: Proyector, computador, parlantes, música alegre.</p> <p>Teóricos:</p>	<p>Presenta mucha concentración para ejecutar los juegos tradicionales, con rigurosidad en los pasos.</p>

	Se le explica que el tiempo no es un factor determinante para finalizar el juego, motivándolo a practicarlo con eficacia en su ejecución	Módulo de instrucciones de ejecución de los juegos y objetivos	
--	--	--	--

Fuente: Datos de Investigación

Elaborado por: Kevin Martin Vera Villaruel

B.15.4 Matriz de Análisis de resultados

Para esta sistematización fue utilizado el cuestionario de la encuesta de preguntas cerradas, obteniendo las siguientes respuestas cerradas de cada uno de los encuestados mencionados numéricamente en el orden que constan en la tabla No.6.

Tabla 7: Matriz de Análisis de Resultados

Preguntas	Encuestados														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1. A jugado el juego tradicional del bombón	SI	NO	NO	SI	NO	NO	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI
1. A jugado el juego tradicional del trompo	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI
1. A jugado el juego tradicional de las canicas	NO	SI	SI	NO	NO	NO	SI	NO	SI	SI	NO	NO	SI	SI	SI
1. A jugado el juego tradicional del balero	NO	SI	NO	SI	SI	NO	SI	SI	SI	NO	NO	SI	SI	SI	NO
1. A jugado el juego tradicional de los tillos	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
1. A jugado el juego tradicional del triquis	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
1. A jugado el juego tradicional de las tortas	SI	NO	NO	NO	NO	SI	NO	NO	SI	SI	NO	NO	NO	NO	NO

7. ¿Es importante rescatar los juegos tradicionales?	SI	SI	NO	NO	SI	NO	SI	NO	SI	SI	NO	SI	NO	NO	SI
8. ¿Ha elaborado alguna vez con sus propias manos un juego tradicional?	NO	NO	SI	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	SI	NO	SI
9. ¿Después de jugar un juego tradicional, cómo se siente?	Alegre	Alegre	Entretenido	Entretenido	Alegre	Entretenido	Alegre	Alegre	Alegre	Entretenido	Entretenido	Entretenido	Alegre	Alegre	Alegre
10. ¿Cómo parte de rescatar juegos tradicionales, está el enseñar a más personas sobre ello, a quién recomendaría jugarlos?	Familiares	Amigos	Familiares	Amigos	Amigos	Amigos	Familiares	Amigos	Familiares	Familiares	Amigos	Amigos	Amigos	Familiares	Amigos

Fuente: Datos de Investigación

Elaborado por: Kevin Martin Vera Villaruel

Capítulo III Práctica Mejorada o de Intervención

B.16 Análisis de Resultados

Luego de aplicado el instrumento de encuesta de preguntas cerradas a los quince estudiantes del 6to. “C” de la escuela “Otavalo Valle del manecer” y de haber realizado la sistematización de experiencias de juegos tradicionales, se determinan los siguientes resultados.

Respuesta: Pregunta 1 ¿De los siguientes juegos tradicionales, cuales ha jugado?

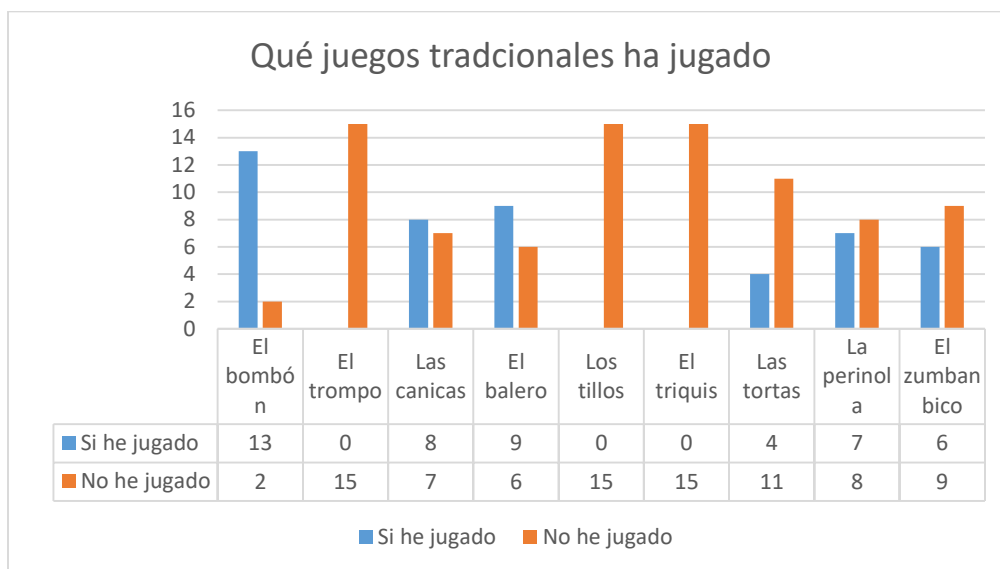
Tabla 8: Análisis de Resultados pregunta No.1

JUEGO	Si	No
<i>LOS TROMPO</i>	13	2
<i>LOS TILLOS</i>	0	15
<i>EL BOMBÓN</i>	10	5
<i>LAS TORTAS</i>	4	11
<i>LAS CANICAS</i>	8	7
<i>EL TRIQUIS</i>	0	15
<i>EL BALERO</i>	9	6
<i>EL ZUMBAMBICO</i>	6	9
<i>LA PERINOLA</i>	7	8

Fuente: Datos de resultados del instrumento de la encuesta de preguntas cerradas

Elaborado por: Kevin Martin Vera Villaruel

Figura 1: Interpretación pregunta No.1



Fuente: Datos de resultados del instrumento de la encuesta de preguntas cerradas

Elaborado por: Kevin Martin Vera Villaruel

Análisis: Del grupo de 15 estudiantes encuestados se determina que el juego del bombón lo han jugado 13 estudiantes y 2 no lo han jugado; el juego del trompo lo han jugado 15 estudiantes, es decir la totalidad; el juego de las canicas lo han jugado 8 estudiantes y 7 no lo han jugado; el juego del balero lo han jugado 9 estudiantes y 6 no lo han jugado; el juego de los tillos no lo han jugado ninguno de los 15 estudiantes; el juego del triquis de igual manera no lo han jugado ninguno de los 15 estudiantes; el juego de las tortas lo han jugado 4 estudiantes y 11 no lo han jugado; el juego de la perinola ha sido jugado por 7 estudiantes y 8 nunca lo han jugado; y el juego del zumbambico lo han jugado 6 estudiantes y 9 no lo han jugado.

Interpretación: Se logra evidenciar que en su mayoría el grupo de estudiantes encuestados conoce sobre los juegos tradicionales, unos los han practicado y otros no, ya sea en su infancia, en la institución educativa o en programas festivos populares; y, por otro lado, se identifica el desconocimiento del juego tradicional de los tillos y del triquis, debido a que son juegos que requieren más técnica, habilidad y que los materiales para jugarlos en su mayoría de veces no están al alcance.

Respuesta: Pregunta 2 ¿Cree que los juegos tradicionales son importantes para la recreación?

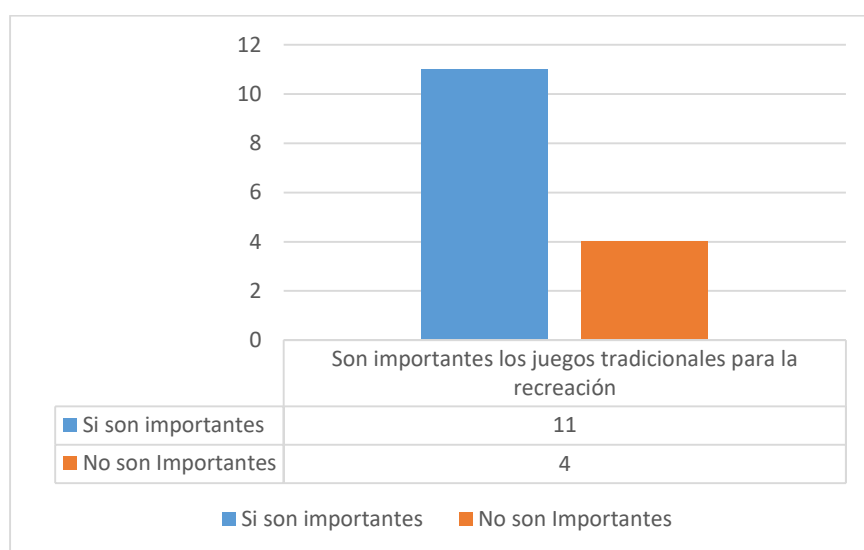
Tabla 9: Análisis de Resultados pregunta No.2

	Si	No
ENCUESTADOS	11	4

Fuente: Datos de resultados del instrumento de la encuesta de preguntas cerradas

Elaborado por: Kevin Martin Vera Villaruel

Figura 2: Interpretación de la pregunta No.2



Fuente: Datos de resultados del instrumento de la encuesta de preguntas cerradas

Elaborado por: Kevin Martin Vera Villaruel

Análisis: Del grupo de 15 estudiantes encuestados se determina que 11 de los estudiantes consideran que los juegos tradicionales son importantes para la recreación y por otro lado 4 de los estudiantes encuestados consideran que los juegos tradicionales no son importantes para la recreación del ser humano como actividad del tiempo libre.

Interpretación: Se logra evidenciar que en su mayoría los juegos tradicionales son considerados de mucha importancia para la recreación, el correcto uso del tiempo libre hace que el ser humano busque actividades no solo para satisfacer sus necesidades, sino también para sano

esparcimiento y los juegos tradicionales lo brinda, de esta manera también contribuyen al rescate y conservación de los mismos.

Respuesta: Pregunta 3 ¿Los juegos tradicionales le resultan fáciles o difíciles de jugar?

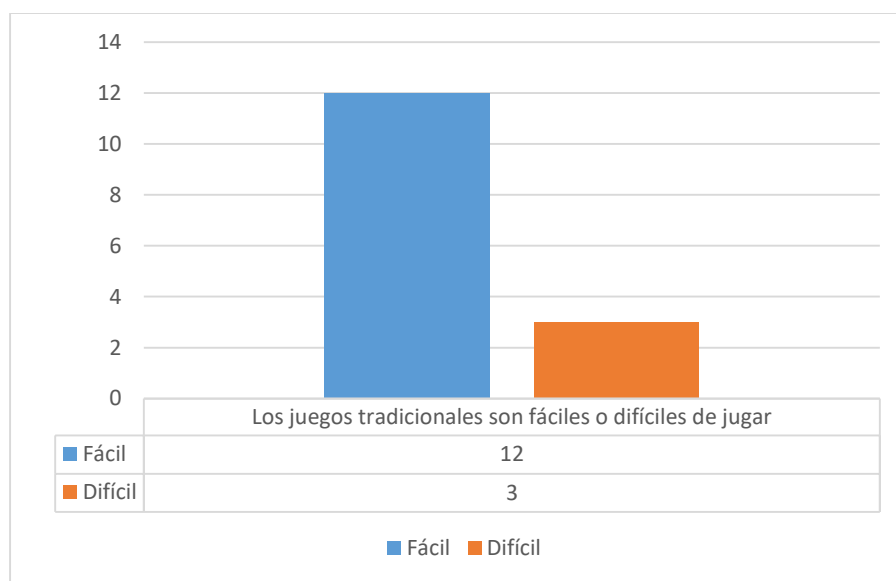
Tabla 10: Análisis Resultado pregunta No. 3

	Fácil	Difícil
ENCUESTADOS	12	3

Fuente: Datos de resultados del instrumento de la encuesta de preguntas cerradas

Elaborado por: Kevin Martin Vera Villaruel

Figura 3: Interpretación de la pregunta No. 3



Fuente: Datos de resultados del instrumento de la encuesta de preguntas cerradas

Elaborado por: Kevin Martin Vera Villaruel

Análisis: Del grupo de 15 estudiantes encuestados se determina los juegos tradicionales mantienen ciertos grados de dificultad para su ejecución considerándolos difíciles por 3 de los estudiantes encuestados y considerándolos fáciles por 12 de los estudiantes encuestados.

Interpretación: Se logra evidenciar que el grado de dificultad que los encuestados consideran mantienen los juegos tradicionales, es debido al desconocimiento de los mismos, en su mayoría todos los juegos mantienen un objetivo y un proceso, pero no estrictamente obligatorio de cumplir, puesto que son los jugadores quienes diseñan las modalidades de juego y las estrategias que se van utilizar.

Respuesta: Pregunta 4 ¿Con que frecuencia practica los juegos tradicionales?

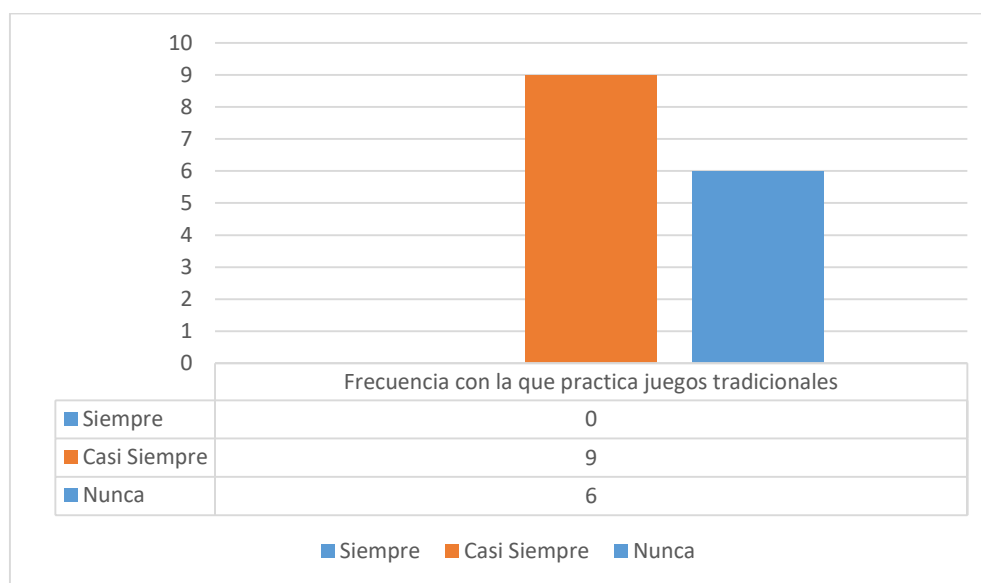
Tabla 11: Análisis Resultado pregunta No.4

	Siempre	casi siempre	Nunca
ENCUESTADOS	0	9	6

Fuente: Datos de resultados del instrumento de la encuesta de preguntas cerradas

Elaborado por: Kevin Martin Vera Villaruel

Figura 4: Interpretación de la pregunta No. 4



Fuente: Datos de resultados del instrumento de la encuesta de preguntas cerradas

Elaborado por: Kevin Martin Vera Villaruel

Análisis: Del grupo de 15 estudiantes encuestados se determina que indistintamente del lugar o condiciones son 9 los estudiantes que practican casi siempre los juegos tradicionales y por otro lado son 6 de los estudiantes encuestados que mencionan nunca practicarlos.

Interpretación: Se logra evidenciar que la frecuencia de la práctica de los juegos tradicionales depende de la importancia que le brindemos, como recreación en su mayoría son quien lo práctica pero los factores para nunca practicarlos son variados entre ellos el desconocimiento y la pérdida de memoria histórica que es quien resguarda estos juegos, son las personas jóvenes, adultos mayores quienes aún tratan de rescatarlos frente a la aniquilante tecnología.

Respuesta: Pregunta 5 ¿De quién ha recibido información sobre los juegos tradicionales?

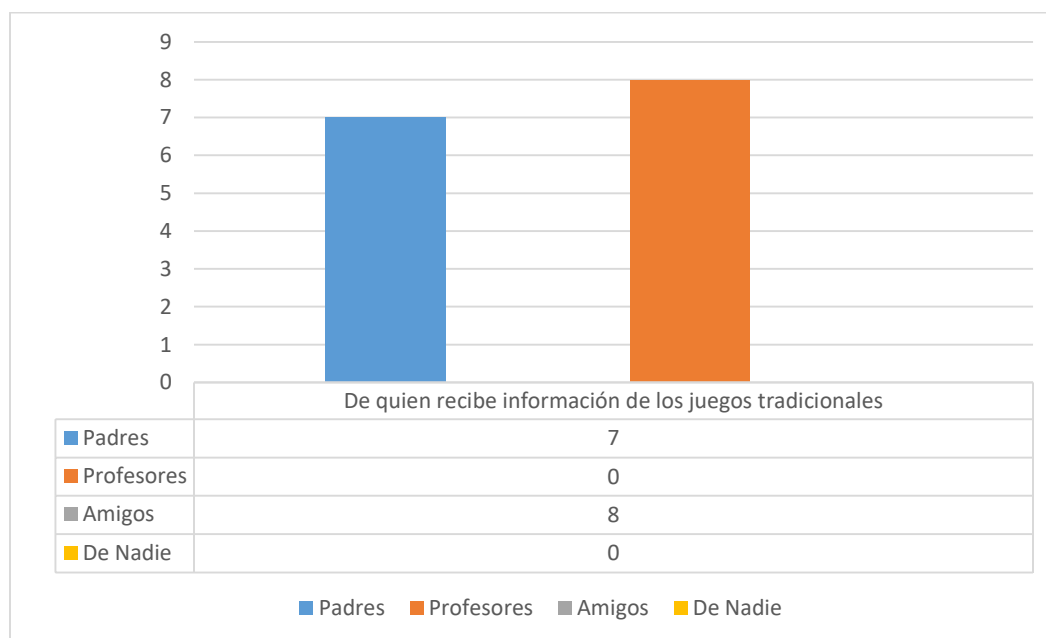
Tabla 12: Análisis Resultado pregunta No. 5

	padres	profesores	Amigos	de nadie
ENCUESTADOS	7	0	8	0

Fuente: Datos de resultados del instrumento de la encuesta de preguntas cerradas

Elaborado por: Kevin Martin Vera Villaruel

Figura 5: Interpretación de la pregunta No. 5



Fuente: Datos de resultados del instrumento de la encuesta de preguntas cerradas

Elaborado por: Kevin Martin Vera Villaruel

Análisis: Del grupo de 15 estudiantes encuestados se determina que la transmisión de las tradiciones y costumbres como los son los juegos tradicionales la han recibido 8 de los encuestados por parte de sus amigos y 7 de los encuestados han recibido información de juegos tradicionales de sus padres.

Interpretación: Se logra evidenciar que de generación en generación la herencia histórica que son los juegos tradicionales han sido transmitidos para preservarlos y practicarlos, muchas de las veces quedan en el olvido por la falta de apoyo y espacios que den valor a estos juegos, se han limitado a ser recordados en fiestas populares y luego son olvidados desconociendo la importancia y la ayuda que brindan para que el ser humano se desarrolle en todos sus sentidos.

Respuesta: Pregunta 6 ¿Le gustaría que los juegos tradicionales sean parte de su proceso educativo?

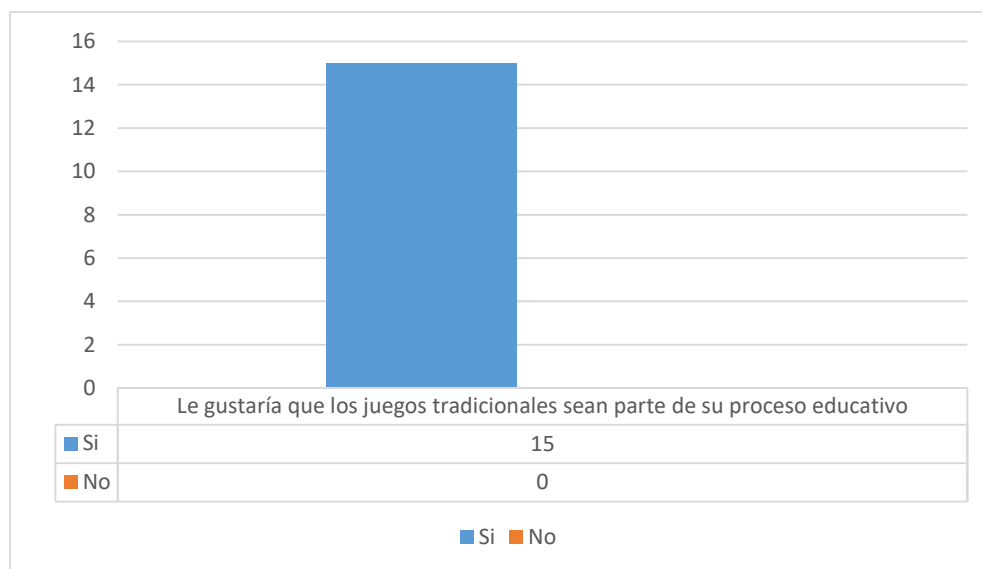
Tabla 13: Análisis Respuesta pregunta No. 6

	Si	No
ENCUESTADOS	15	0

Fuente: Datos de resultados del instrumento de la encuesta de preguntas cerradas

Elaborado por: Kevin Martin Vera Villaruel

Figura 6: Interpretación de la pregunta No.6



Fuente: Datos de resultados del instrumento de la encuesta de preguntas cerradas

Elaborado por: Kevin Martin Vera Villaruel

Análisis: Del grupo de 15 estudiantes encuestados se determina que todos coinciden que los juegos tradicionales deben ser parte de su proceso educativo como herramienta recreativa dentro del aula.

Interpretación: Se logra evidenciar que es importante que los juegos tradicionales formen parte del proceso educativo para que al aplicarlos se logre obtener habilidades y destrezas ocultas, esto no solo permite el desarrollo integral del ser humano, sino que permite rescatarlos y mantener viva la tradición heredada.

Respuesta: Pregunta 7 ¿Es importante rescatar los juegos tradicionales?

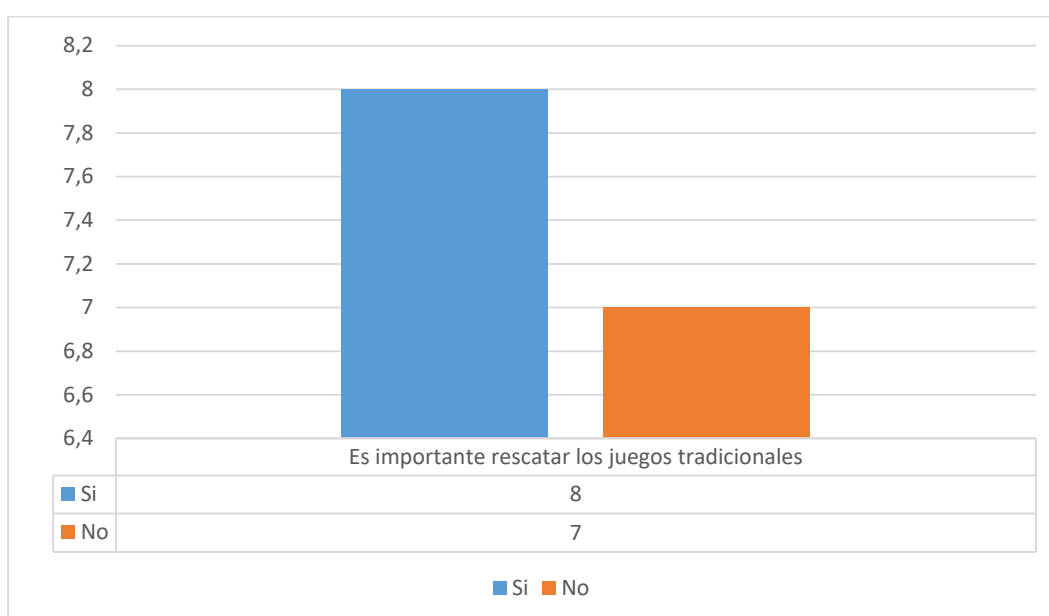
Tabla 14: Análisis Respuesta pregunta No.7

	Si	No
ENCUESTADOS	8	7

Fuente: Datos de resultados del instrumento de la encuesta de preguntas cerradas

Elaborado por: Kevin Martin Vera Villaruel

Figura 7: Interpretación de la pregunta No.7



Fuente: Datos de resultados del instrumento de la encuesta de preguntas cerradas

Elaborado por: Kevin Martin Vera Villaruel

Análisis: Del grupo de 15 estudiantes encuestados se determina que para 8 de los encuestados es importante el rescate de los juegos tradicionales, mientras que 7 de los encuestados no consideran importante rescatar los juegos tradicionales.

Interpretación: Se logra evidenciar que el rescate de los juegos tradicionales es importante porque son una herramienta recreativa que sustituye a muchas otras actividades que no contribuyen o generan emociones en el ser humano, al hablar de rescate no solo es jugarlos un

día o dos, más bien es llevarlos a un nivel evolutivo que permita acceso a la mayoría de personas para conocerlos, mantenerlos y jugarlos.

Respuesta: Pregunta 8 ¿Ha elaborado alguna vez con sus propias manos un juego tradicional?

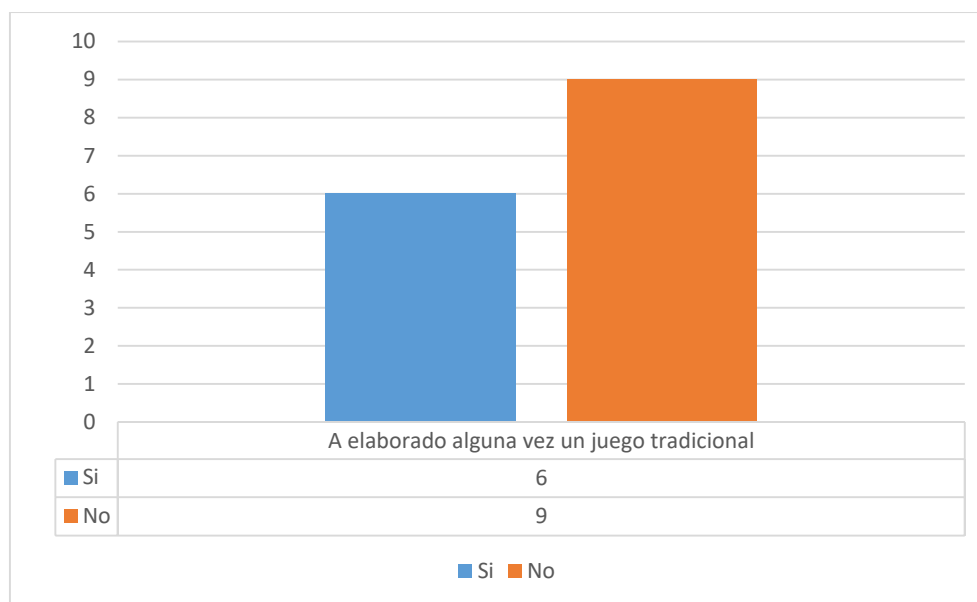
Tabla 15: Análisis Respuesta pregunta No.8

	Si	No
ENCUESTADOS	6	9

Fuente: Datos de resultados del instrumento de la encuesta de preguntas cerradas

Elaborado por: Kevin Martin Vera Villaruel

Figura 8: Interpretación de la pregunta No.8



Fuente: Datos de resultados del instrumento de la encuesta de preguntas cerradas

Elaborado por: Kevin Martin Vera Villaruel

Análisis: Del grupo de 15 estudiantes encuestados se determina que 6 de los estudiantes encuestados han elaborado alguna vez en su vida un juego tradicional, pero 9 de los estudiantes encuestados han mencionado que no, que nunca han elaborado un juego tradicional.

Interpretación: Se logra evidenciar que el desconocimiento de los juegos tradicionales

hace que el interés disminuya, para jugarlos no es necesario el uso de materiales costoso o difíciles de conseguir, por el contrario, la mayoría de los juegos necesitan de materiales que tenemos en el hogar o inclusive del reciclaje como lo son tapas de botellas, cordones, tizas, etc.

Respuesta: Pregunta 9 ¿Después de jugar un juego tradicional, ¿cómo se siente?

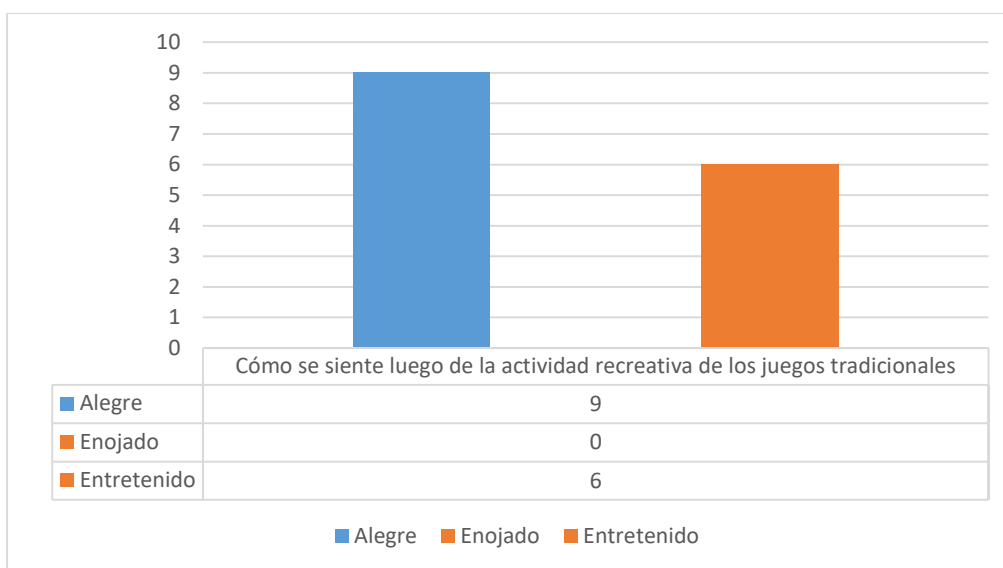
Tabla 16: Análisis Respuesta pregunta No. 9

	ALEGRE	ENOJADO	ENTRETENIDO
ENCUESTADOS	9	0	6

Fuente: Datos de resultados del instrumento de la encuesta de preguntas cerradas

Elaborado por: Kevin Martin Vera Villaruel

Figura 9: Interpretación de la pregunta No. 9



Fuente: Datos de resultados del instrumento de la encuesta de preguntas cerradas

Elaborado por: Kevin Martin Vera Villaruel

Análisis: Del grupo de 15 estudiantes encuestados se determina que 9 de ellos se sienten alegres al ejecutar cualquiera de los juegos tradicionales, mientras que 6 de los estudiantes encuestados mencionan que al jugar los juegos tradicionales se sienten entretenidos.

Interpretación: Se logra evidenciar que la práctica del juego tradicional provoca varios

sentimientos y estados de ánimos en quien los practica como la alegría y el entretenimiento, de paso no se los olvida y se contribuye a mantener la tradición de practicarlos.

Respuesta: Pregunta 10 ¿Cómo parte de rescatar juegos tradicionales, está el enseñar a más personas sobre ello, a quién recomendaría jugarlos?

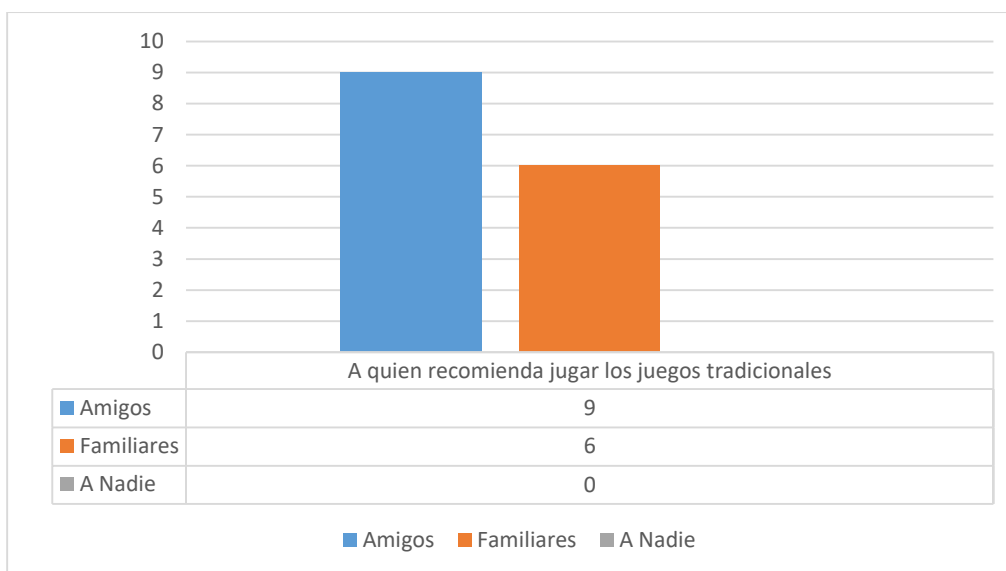
Tabla 17: Análisis Respuesta pregunta No. 10

	AMigos	familiares	a nadie
ENCUESTADOS	9	6	0

Fuente: Datos de resultados del instrumento de la encuesta de preguntas cerradas

Elaborado por: Kevin Martin Vera Villaruel

Figura 10: Interpretación de la pregunta No. 10



Fuente: Datos de resultados del instrumento de la encuesta de preguntas cerradas

Elaborado por: Kevin Martin Vera Villaruel

Análisis: Del grupo de 15 estudiantes encuestados se determina que tienen tendencia a recomendar aplicar juegos tradicionales con sus amigos según 9 de los encuestados, por otro lado, 6 de los estudiantes encuestados mencionan que a sus familiares es a quien recomendarían practicar los juegos tradicionales.

Interpretación: Se logra evidenciar que existe una gran aceptación por la práctica de los juegos tradicionales y que no solo se queda en jugarlos ya que se desea compartir y recomendar con más personas para que los conozcan y los puedan ejecutar.

B.17 Conclusiones

El presente estudio investigativo se planteó como objetivo general *Aplicar la sistematización de experiencias para el rescate de juegos tradicionales en estudiantes de la escuela “Otavalo Valle del Amanecer”* el cual se cumple a partir de las siguientes conclusiones.

- *Objetivo específico No. 1 Motivar a los estudiantes mediante actividades motoras como son los juegos tradicionales*, se llegó a la conclusión de que al aplicar actividades motoras con juegos tradicionales a los estudiantes todos sintieron curiosidad para jugar, en su mayoría los juegos son conocidos, pero no practicados, los juegos tradicionales requieren de un proceso y de materiales para jugarlos que los estudiantes pudieron construir y usar para practicarlos lo que generó un gran interés, motivación y emociones al saber que pudieron ejecutarlos y crearon vínculos de trabajo colaborativo dentro de aula, además de la necesidad recreativa de volverlos a jugar en distintos espacios.
- *Objetivo específico No. 2 Fortalecer los juegos tradicionales, a través de actividades lúdicas de manera grupal e individual*, se llegó a la conclusión de que los juegos tradicionales son una herramienta recreativa para conocer, expresar, sentir y relacionar al ser humano con el medio que los rodea y al usarla como actividad lúdica en los estudiantes fortalecemos el conocimiento de los juegos tradicionales para practicarlos en el tiempo libre como distracción sana, la competitividad que genera un juego hace que los estudiantes motiven no solo a sus compañeros de aula a jugarlos, sino que llevan este conocimiento a sus casas para practicarlos en familia lo que fortalece los vínculos afectivos y contribuye al rescate de los mismos que van a ser transmitidos de generación en generación.
- *Objetivo específico No. 3 Ejecutar un programa recreativo junto a los estudiantes para el uso adecuado del tiempo libre y la recreación, por medio de actividades de competencias en donde se realicen juegos tradicionales*, se llegó a la conclusión de que la aplicación del programa recreativo de la sistematización de experiencias de juegos tradicionales contribuye significativamente a la práctica del juego tradicional, ya que los estudiantes mantienen un cronograma establecido de cumplimiento de sus actividades lo que en la mayoría de casos se vuelve repetitivo y cansado, al ejecutar el programa recreativo se

observó las reacciones de sorpresa, interés, motivación, alegría, entretenimiento, felicidad, trabajo en equipo, competitividad, concentración, habilidad y destreza que causa practicar los juegos tradicionales en el tiempo libre como recreación, es un programa que saca de la zona de confort al estudiante y al docente para generar descanso recreativo mental al combinarlo con los juegos tradicionales de esta manera los estudiantes se sienten motivados por jugarlos lo que contribuye a que mantengan vivos ya que en su mayoría estos juegos son transmitidos por la oralidad histórica, lo que favorece a su rescate.

B.18 Recomendaciones

- Recomiendo al GAMO Gobierno Autónomo Municipal de Otavalo, crear políticas de preservación y mantenimiento activo de las costumbres y tradiciones locales, para de esta manera hacer de los juegos tradicionales un elemento icónico que represente a la ciudad tan diversa culturalmente a la que pertenecemos, la necesidad de planificar eventos continuos en donde se hable de la importancia social, educativa y cultural de practicar juegos tradicionales y llevarlos a cabo dentro de un cronograma anual para de esta manera no olvidarlos y generar pertenencia a lo nuestro.
- Se recomienda a las instituciones educativas, al área de conocimiento encarga diseñar dentro del programa educativo deportivo la aplicación de los juegos tradicionales como herramienta recreativa que a los estudiantes no solo favorece para esparcimiento, sino que genera beneficios para el desarrollo integral como la ubicación espacial, orientación, manejo y desfogue de emociones, habilidades motoras, etc., aspectos necesarios para un proceso educativo de calidad.
- Es factible recomendar utilizar la sistematización de experiencias en el ámbito educativo para de esta manera llevar a la práctica una serie de fenómenos que a lo largo de la historia se han mantenido únicamente en el papel, la sistematización permite obtener nuevo conocimiento científico, lo que elimina errores cometidos en el pasado para perfeccionar los procesos y lograr los objetivos planteados de acuerdo a la actividad sistematizada, como lo fue el caso de los juegos tradicionales, un elemento recreativo que por mucho tiempo ha pasado desapercibido por el desconocimiento de como jugar, que materiales usar y que resultados obtengo, negativas que fueron descartadas al aplicar la sistematización logrando construir experiencias enriquecedoras con los estudiantes e implantando la necesidad de su práctica cotidiana para mantener vivo lo tradicional, es decir rescatarlos.

B.19 Bibliografía

- Alata, C. (2022). La importancia de la sistematización de experiencias pedagógicas. *Innovación Pedagógica*.
- Ardila, J. (1 de Enero de 2022). Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales. *Revista digital: Actividad Física y Deporte*. Recuperado el 1 de Agosto de 2023, de <https://revistas.udca.edu.co/index.php/rdafd/article/view/2152/2269#:~:text=Los%20juegos%20tradicionales%2C%20se%20constituyen,permiten%20identificar%20costumbres%20y%20tradiciones.>
- Ardila, J. (2022). Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales. *Revista digital: Actividad Física y Deporte*.
- Arias, E. (2010). *OTAVALO, Juegos Populares*. Otavalo.
- Callejearte. (Abril de 2016). *CALLEJEARTE-Cotopaxi*. Obtenido de CALLEJEARTE-Cotopaxi: <https://festivalcallejearte.blogspot.com/2016/04/rescate-de-los-juegos-tradicionales.html>
- Castro, L., & Robles, K. (2018). *JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA RESTABLECER VÍNCULOS AFECTIVOS ENTRE LOS INFANTES DEL GRADO TRANSICIÓN DEL LICEO LA ALEGRIA DE APRENDER*. Bogotá: Corporación Unoversitaria Minuto de Dios. Obtenido de https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/7302/1/UVDTPED_CastroVegaLeyneJudith_2018.pdf
- Chancucig, D. (2012). *RESCATE DE LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO APOYO AL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS NIÑAS DE 5 A 6 AÑOS DE EDAD, EN EL CENTRO EDUCATIVO CEC, DE LA CIUDAD DE LATACUNGA PROVINCIA DE COTOPAXI*. Quito: UTE. Obtenido de https://repositorio.ute.edu.ec/xmlui/bitstream/handle/123456789/10905/51912_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cisneros Lola; León Clara. (1992). Juegos Infantiles de tradición oral en el área urbana de Otavalo. *SARANCE*, 152.
- Cuenca, M. (2014). *Ocio humanista y valioso*. Obtenido de Ocio humanista y valioso: <https://manuelcuenca.es/conceptos-de-referencia/>
- De la Torre Molina; Yadira Katherine; Martinez Lozano; Margory Estefania. (2021). *Los juegos tradicionales ecuatorianos como estrategias de aprendizaje dentro del aula para educadores del nivel de preparatoria en el año 2021*. Quito: UCE.
- De la Torre, Y., & Martinez, M. (2021). *Los juegos tradicionales ecuatorianos como estrategias de aprendizaje dentro del aula para educadores del nivel de preparatoria en el año 2021*. Quito: UCE. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/28129/1/FIL-CEI-DE%20LA%20TORRE%20YADIRA-MART%3%8DNEZ%20MARGORY.pdf>
- El Comercio. (8 de Mayo de 2017). Los juegos ancestrales mantienen su vigencia en Otavalo. *Sociedad*.

- Expósito et al. (Mayo-Agosto de 2017). *SCIELO*. Obtenido de Gaceta Médica Espirituana: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1608-89212017000200003
- Feijo, K. (2015). *LAS ACTIVIDADES RECREATIVAS Y EL USO DEL TIEMPO LIBRE DE LOS MORADORES DEL BARRIO MOTUPE, LOJA, PERIODO 2014*. Loja: Universidad Nacional de Loja. Obtenido de <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/15996/1/TESIS%20KARINA%20FEIJO.pdf>
- Garcéz, H. (2007). *“El Señor de las Angustias”*. *Leyendas y tradiciones del Ecuador*. Quito: Abya-Yala.
- García, G. (2011). *El uso de los juegos tradicionales como recurso para el afianzamiento de la identidad cultural del niño en edad preescolar*. Quito: PUCE.
- Gobierno Autónomo Descentralizado Municipal del Cantón Otavalo. (2023). *UE. VALLE DEL AMANECER*. Obtenido de UE. VALLE DEL AMANECER: <https://valledelamanecer.edu.ec/>
- Hablemos de culturas. (2018). *Hablemos de culturas.com*. Obtenido de Hablemos de culturas.com: https://hablemosdeculturas.com/juegos-tradicionales-del-peru/?expand_article=1
- Hermoso, Y. (2009). *ESTUDIO DE LA OCUPACIÓN DEL TIEMPO LIBRE DE LA POBLACIÓN ESCOLAR Y SU PARTICIPACIÓN EN ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES*. Málaga: Universidad de Málaga.
- Hernández, Roberto; Fernández, Carlos; Baptista, María. (2014). *Metodología de la Investigación*. México: MCGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.
- INEC. (Abril de 2021). *Boletín Técnico Encuesta Multipropósito*. Obtenido de Boletín Técnico Encuesta Multipropósito: https://www.ecuadorencifras.gob.ec/documentos/web-inec/Estadisticas_Sociales/TIC/2020/202012_Boletin_Multiproposito_Tics.pdf
- Javier, M. G. (2017). *Rescate y promoción de juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo integral de la niñez*. Quito: USFQ.
- Latinoamericana, P. R. (2010). Juegos populares y tradicionales, ocio y diferencia colonial. *POLIS Revista Latinoamericana*, 11.
- López, J. (2020). *USO DEL TIEMPO LIBRE Y NIVELES DE ACTIVIDAD FÍSICA EN NIÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA VIGOSTKY*. Riobamba: UNACH.
- López, J. (2020). *USO DEL TIEMPO LIBRE Y NIVELES DE ACTIVIDAD FÍSICA EN NIÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA VIGOSTKY*. Riobamba: UNACH.
- Macías, R. (s.f.). *EL TRABAJO SOCIOCULTURAL COMUNITARIO. FUNDAMENTOS EPISTEMOLÓGICOS, METODOLÓGICOS Y PRÁCTICOS PARA SU REALIZACIÓN*. Servicios Académicos Intercontinentales. Recuperado el 2 de Julio de 2023, de <https://www.eumed.net/libros-gratis/2012a/1171/index.htm>
- Mera, K. (2019). LA SISTEMATIZACIÓN DE EXPERIENCIAS COMO MÉTODO DE INVESTIGACIÓN PARA LA PRODUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO . *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales* , 99-108.

- Ministerio de Turismo. (25 de Septiembre de 2014). *Los juegos tradicionales retornan a Quito*. Obtenido de Los juegos tradicionales retornan a Quito: <https://www.turismo.gob.ec/los-juegos-tradicionales-retornan-a-quito/>
- Montoya, L. (2013). *LA RECREACIÓN COMO HERRAMIENTA PARA EL DESARROLLO SOCIOAFECTIVO EN LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS DE 4 A 6 AÑOS EN EL CLUB SERREZUELA*. Bogotá: Universidad Libre de Colombia. Obtenido de <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8604/TESIS%20LA%20RECREACION%20COMO%20HERRAMIENTA%20PARA%20EL%20DESARROLLO%20SOCIOAFECTIVO%20ok.pdf?sequence=1>
- Morera, M. (Julio de 2008). GENERACIÓN TRAS GENERACIÓN, SE RECOBRAN LOS JUEGOS TRADICIONALES. *Revista MHSalud*, 2. Recuperado el 3 de Agosto de 2023, de <file:///C:/Users/Juan%20Pablo%20Andrade/Downloads/Dialnet-GeneracionTrasGeneracionSeRecobranLosJuegosTradici-3579671.pdf>
- Oscar, J. (Mayo de 2015). La sistematización de experiencias produce un conocimiento crítico, dialógico, transformador. (R. Pedagógicas, Entrevistador)
- Piquer, M. (s.f.). Juegos tradicionales en Educación Física: 1 propuesta práctica. *MUNDO ENTRENAMIENTO EL DEPORTE BAJO EVIDENCIA CIENTÍFICA*. Recuperado el 4 de Agosto de 2023, de <https://mundoentrenamiento.com/juegos-tradicionales-en-educacion-fisica/>
- RAE. (2022). RAE. Obtenido de RAE: <https://dle.rae.es/recreaci%C3%B3n>
- Ramos, A., Ojeda, R., Baéz, D., Martínez, R., & Núñez, E. (Septiembre de 2011). *efdeportes.com*. Recuperado el 1 de Agosto de 2023, de 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>
- Razo, A. (2017). *LAS ACTIVIDADES RECREATIVAS Y EL TIEMPO LIBRE DE LOS ADOLESCENTES DE 14 A 17 AÑOS DEL CASERÍO SAN LUIS, CANTÓN TISALEO*. Ambato: UTA.
- Samperi, M. (2019). *OCIO Y USO DEL TIEMPO LIBRE EN ADOLESCENTES MENDOCINOS*. Mendoza: UCA.
- Santana, E. (20 de Enero de 2021). *El Sol de México*. Obtenido de El Sol de México .
- Tabares, L. (Mayo de 2011). Qué es Sistematizar Experiencias. Características de la Sistematización. Bucaramanga, Santander, Colombia.
- Universidad Pedagógica Nacional. (29 de Abril de 2020). *UPNVIRTUAL*. Obtenido de Pura diversión: <https://www.upnvirtual.edu.mx/intercambio/2020/04/29/balero/>

ANEXOS

Anexo A

Análisis Urkund



CERTIFICADO DE ANÁLISIS
magister

VERA VILLARRUEL KEVIN MARTIN- MSc. NANCY NEIRA

5%
Similitudes

< 1%
Texto entre comillas
< 1% similitudes entre comillas

3%
Idioma no reconocido

Nombre del documento: VERA VILLARRUEL KEVIN MARTIN-MSc. NANCY NEIRA.pdf

ID del documento: 0718c196fb078ad4a07886e15b5635bad633b93c

Tamaño del documento original: 2,69 MB

Depositante: Karla Elizabeth Maza Pazmiño

Fecha de depósito: 23/8/2023

Tipo de carga: interface

fecha de fin de análisis: 23/8/2023

Número de palabras: 19,195

Número de caracteres: 142,098

Ubicación de las similitudes en el documento:



Fuentes principales detectadas

Nº	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	va.feddelamanecer.edu.ec Misión y Visión - Unidad Educativa Municipal "Otavalo ... 3 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (137 palabras)
2	hdl.handle.net Metodología de la Investigación : guía de trabajo 12 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (111 palabras)
3	va.feddelamanecer.edu.ec/historia/ Historia - Escuela de Educación Básica "Otavalo Valle d... 1 fuente similar	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (120 palabras)
4	mundoentrenamiento.com > Juegos tradicionales en Educación Física [1 U.Didá... 1 fuente similar	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (95 palabras)
5	slidetodoc.com Los enfoques cuantitativo y cualitativo en la Investigación	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (62 palabras)

Fuentes con similitudes fortuitas

Nº	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	www.dspace.uce.edu.ec	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (40 palabras)
2	revistas.udca.edu.co Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en ...	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (21 palabras)
3	repositorio.unae.edu.ec Guía didáctica: Desarrollo de la capacidad atencional de...	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (33 palabras)
4	scielo.senescyt.gob.ec/pdf/rehuza/vi/n1.0550-6587-rehuza-4-01-00113.pdf	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (21 palabras)
5	repositorio.usfq.edu.ec	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (22 palabras)

Fuentes mencionadas (sin similitudes detectadas)

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

- <https://festivalcallejearte.blogspot.com/2016/04/rescate-de-los-juegos-tradicionales.html>
- http://repository.uniminas.edu/bitstream/10656/7302/1/ANOTPED_CastroVegaLeyneJuditH
- <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/28129/1/RL-CD>
- http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1608-89212017000200003
- <http://va.feddelamanecer.edu.ec/>

Anexo B

Instrumento de aplicación-cuestionario de encuesta a actores clave

TECNOLOGICO UNIVERSITARIO PICHINCHA



TECNOLOGÍA SUPERIOR EN ACTIVIDAD FÍSICA, DEPORTE Y RECREACIÓN ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DEL 6TO. “C”, DE LA ESCUELA “OTAVALO VALLE DEL AMANECER”

OBJETIVO: Indagar sobre el conocimiento de juegos tradicionales y como esto incide para el rescate de los mismos en estudiantes de la escuela “Otavalo Valle del Amanecer”.

INTRUCCIONES:

- Lea detenidamente cada pregunta y conteste con sinceridad.
- Marque con una “X” sobre la opción que usted crea conveniente.

INFORMACIÓN GENERAL:

Edad: _____ Ocupación: Estudiante
Padece alguna discapacidad: Si No Especifique: _____

INFORMACIÓN ESPECÍFICA:

1. ¿De los siguientes juegos tradicionales, cuales ha jugado?

Juego	Si	No
Los trompo		
Los tillos		
El bombón		
Las tortas		
Las canicas		
El triquis		
El balero		
El zumbambico		
La perinola		

2. ¿Cree que los juegos tradicionales son importantes para la recreación?

Si No

3. ¿Los juegos tradicionales le resultan fáciles o difíciles de jugar?

Fácil Difícil

4. ¿Con que frecuencia practica los juegos tradicionales?

Siempre Casi siempre Nunca

5. ¿De quién ha recibido información sobre los juegos tradicionales?

Padres Profesores Amigos De nadie

6. ¿Le gustaría que los juegos tradicionales sean parte de su proceso educativo?

Sí No

7. ¿Es importante rescatar los juegos tradicionales?

Si No

8. ¿Ha elaborado alguna vez con sus propias manos un juego tradicional?

Si No

9. ¿Después de jugar un juego tradicional, cómo se siente?

Alegre Enojado Entretenido

10. ¿Cómo parte de rescatar juegos tradicionales, está el enseñar a más personas sobre ello, a quién recomendaría jugarlos?

Amigos Familiares A nadie

Anexo C

Oficio solicitud de ingreso a ejecución de cronograma de actividades de juegos tradicionales



ANEXO C

Matriz – Quito
 Dir.: Buenos Aires OE1-16 y
 Av. 10 de agosto
clientes@tecnologicopichincha.edu.ec
 (02) 2 238 291

Otavalo, 15 de junio del 2023

MSc. Luis Fernando Valencia Túqueres
 Director Escuela "Otavalo Valle del Amanecer"
 Presente.

Reciba un cordial saludo de quienes hacemos parte de la Unidad de Titulación del Tecnológico Universitario Pichincha, a la vez deseándole éxitos en las labores asignadas dentro de tan prestigiosa Institución Educativa.

El motivo de la presente es para solicitar su autorización al Sr. KEVIN MARTÍN VERA VILLARUEL, con CI.100484508-5, alumno del Tecnológico Universitario Pichincha quien está en proceso de diseño de su tesis de grado titulada SISTEMATIZACIÓN DE EXPERIENCIAS PARA EL RESCATE DE JUEGOS TRADICIONALES EN ESTUDIANTES DEL 6TO. "C" DE LA ESCUELA "OTAVALO VALLE DEL AMANECER"; para que el Sr. antes mencionado ingrese a la Institución educativa a ejecutar el cronograma de actividades diseñado dentro de su proyecto investigativo, el cual le permitirá recolectar información valiosa para la construcción de conocimiento científico.

Se anexa una copia del cronograma detallado en fechas y horarios para su conocimiento y aprobación.

Seguros de contar con su favorable aceptación le reitero mis agradecimientos.

Atentamente.,
 KEVIN MARTÍN VERA VILLARRUEL
 CI. 100484508-5



Anexo D

Oficio solicitud de aplicación de instrumento de encuesta



Matriz – Quito
 Dir.: Buenos Aires OE1-16 y
 Av. 10 de agosto
clientes@tecnologicopichincha.edu.ec
 (02) 2 238 291

Anexo D

Otavalo, 30 de junio del 2023

MSc. Luis Fernando Valencia Túqueres
 Director Escuela "Otavalo Valle del Amanecer"
 Presente.

Reciba un cordial saludo de quienes hacemos parte de la Unidad de Titulación del Tecnológico Universitario Pichincha, a la vez deseándole éxitos en las labores asignadas dentro de tan prestigiosa Institución Educativa.

El motivo de la presente es para solicitar su autorización al Sr. KEVIN MARTÍN VERA VILLARUEL, con CI.100484508-5 alumno del Tecnológico Universitario Pichincha quien está en proceso de diseño de su tesis de grado titulada SISTEMATIZACIÓN DE EXPERIENCIAS PARA EL RESCATE DE JUEGOS TRADICIONALES EN ESTUDIANTES DEL 6TO. "C" DE LA ESCUELA "OTAVALO VALLE DEL AMANECER"; para que el Sr. antes mencionado ingrese a la Institución educativa a aplicar los instrumentos de investigación diseñados para recolectar información valiosa para la construcción de conocimiento científico, ellos son la observación focal y la encuesta.

Se anexa una copia del cronograma detallado en fechas y horarios para su conocimiento y aprobación.

Seguros de contar con su favorable aceptación le reitero mis agradecimientos.

Atentamente,
 KEVIN MARTÍN VERA VILLARUEL
 CI. 100484508-5

