



**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO
“HONORABLE CONSEJO PROVINCIAL DE PICHINCHA”**

CARRERA:

TECNOLOGÍA SUPERIOR EN ACTIVIDAD FÍSICA, DEPORTIVA Y RECREACIÓN

TEMA:

**“SISTEMATIZACIÓN DE EXPERIENCIA PARA FORTALECIMIENTO DE JUEGOS
TRADICIONALES EN LA PARROQUIA DE GONZÁLEZ SUÁREZ”**

AUTOR:

TABANGO GONZA WELINGTON YUPANKI

TUTOR:

LIC. CESAR OSWALDO VÁSCONEZ RUBIO

AGOSTO-2022

PEDRO MONCAYO-ECUADOR

Constancia de Aprobación del Tutor

En mi calidad de Tutor(a) de la “Sistematización de Experiencia para Fortalecimiento de Juegos Tradicionales en la Parroquia de González Suárez” presentada por el Sr. Tabango Gonza Welington Yupanki, para optar por el título de Tecnología Superior 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.

En la Ciudad de Pedro Moncayo, del mes de Agosto del 2022

Lic.: Cesar Oswaldo Vásquez Rubio

Tutor

CI: 0999462231

Declaratoria de Responsabilidad

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

Tabango Gonza Welington Yupanki

CI:100498394-4

Dedicatoria

A Dios por todas las bendiciones que ha puesto en mi vida.

A mis padres por su apoyo permanente, en cada una de mis metas, cada logro lleva mucho de ellos.

A mi docente tutor por compartir sus enseñanzas y guiarme, en la consecución de esta meta profesional.

A mis compañeros y amigos por el apoyo y camaradería que hizo más llevaderos los momentos de estudio.

Tabango Gonza Welington Yupanki

Agradecimiento

A todas las personas que forman parte de mi vida, su luz ha sido indispensable para no rendirme y seguir siempre adelante, en búsqueda de mis sueños.

Al Instituto Superior Tecnológico “Honorable Consejo Provincial de Pichincha” por sus docentes por ser excelentes profesionales.

A mi familia por su apoyo y solidaridad desinteresada, en todo momento.

Para ellos mi gratitud infinita.

Tabango Gonza Welington Yupanki

Anexos



Resultados de Antiplagio

Resultado del análisis

Archivo: 3 ER ANTI TABANGO GONZA WELINGTON YUPANKI-O.VASCONEZ-11-8-22.docx

Estadísticas

Sospechosas en Internet: 9,8%

Porcentaje del texto con expresiones en internet 

Sospechas confirmadas: 9,39%

Confirmada existencia de los tramos en las direcciones encontradas 

Texto analizado: 83,62%

Porcentaje del texto analizado efectivamente (no se analizan las frases cortas, caracteres especiales, texto roto).

Éxito del análisis: 100%

Porcentaje de éxito de la investigación, indica la calidad del análisis, cuanto más alto mejor.

Direcciones más relevantes encontradas:

Dirección (URL)	Ocurrencias	Semejanza
https://www.universidades.com.ec/universidades/universidad-laica-eloy-alfaro-de-manabi	35	3,29 %
https://docplayer.es/72824154-Universidad-central-del-ecuador-sede-santo-domingo-titulo.html	31	14,79 %
https://www.4icu.org/reviews/1217.htm	26	0,33 %
https://documentop.com/elaboracion-y-aplicacion-de-juegos-tradicionales-en-la-educacion-_59898d401723ddb40462a7b3.html	21	16,87 %

Índice

Constancia de Aprobación del Tutor	2
Declaratoria de Responsabilidad.....	3
Dedicatoria.....	4
Agradecimiento.....	5
Anexos	6
Resultados de Antiplagio	7
Índice.....	8
Lista de Tablas	11
Resumen.....	12
Introducción	13
Antecedentes del Problema.....	13
Planteamiento del Problema	14
Formulación del Problema.....	14
Objetivos.....	15
Objetivo General:.....	15
Objetivos Específicos:	15
Justificación	15
Capítulo I - Fundamentación teórica.....	17
Marco teórico	17
Juegos tradicionales	17
Marco conceptual.....	19
La importancia de las rondas y los juegos tradicionales en la primera infancia.....	19
¿Cómo generar un ambiente lúdico que permita el desarrollo de las diferentes capacidades infantiles?.....	21
El juego.	22
Marco institucional	32
Visión.....	32
Misión	33

Capítulo II - Metodología de la Sistematización	34
Marco metodológico	34
Actores claves	34
Materiales y métodos	35
Materiales.....	35
Métodos.....	35
Capítulo III - Práctica mejorada de intervención	36
Plan de sistematización	36
Cronograma.....	37
Ejes de análisis.....	37
Principales hallazgos.....	38
La rayuela.....	38
Canicas/Bolichas.....	39
Trompo.....	40
El sapo.....	42
La cuerda.....	44
La raya.....	45
Gato y ratón.....	47
Análisis de resultados	49
Discusión de resultados.....	50
Indicador 1	50
Indicador 2	50
Indicador 3	50
Indicador 4	51
Indicador 5	51
Indicador 6	51
Indicador 7	51
Indicador 8	52
Indicador 9	52
Indicador 10	52
Conclusiones.....	53

Recomendaciones	54
Bibliografía	55

Lista de Tablas

Tabla 1. Cronograma sistematización.....	37
Tabla 2: Resultados encuesta	49

Resumen

Los juegos tradicionales son juegos clásicos o populares que se realizan sin la ayuda de complejos juguetes tecnológicos, sino con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza, reproduciendo muy a menudo roles con mayor o menor grado de fantasía, la versatilidad y contribución de estas actividades lúdicas, en el desarrollo oral y motriz de los niños, ha puesto en evidencia la importancia de rescatarlos para fortalecer la autoestima, trabajo cooperativo, la integración social entre otros aspectos de amplio beneficio, en la primera infancia. La investigación contiene una contribución que puede considerarse como propuesta, conformada por tres epígrafes; la primera contiene un resumen detallado de las bases teóricas que sustentaron la investigación; la segunda corresponde al levantamiento de la información, a través de una encuesta para diagnosticar el nivel de conocimiento de los participantes sobre los juegos tradicionales más reconocidos como el trompo, encostalados, rayuela, etc. La parte final estuvo destinada a la evaluación de la aplicación práctica, desde una perspectiva pedagógica, de manera que se convierta en un recurso didáctico, capaz de mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje desde la practicidad y el dominio corporal.

Palabras claves: juegos tradicionales, comunicación, estrategia pedagógica.

Introducción

Las actividades recreativas forman parte de los recursos de mayor importancia, en el ámbito del aprendizaje y la salud de la población, la misma que se realiza para la diversión a través del cual se despiertan la curiosidad que es el motor del aprendizaje y establecen nuevas relaciones con cada país en lo general, dándole así a un espacio de seguridad más aun hablando sobre los juegos tradicionales.

Es así como el presente estudio investigativo es el resultado de un amplio trabajo dirigido a niños de la parroquia de Gonzales Suárez cantón Otavalo el mismo contiene una gran cantidad de juegos tradicionales que tiene como objetivo rescatar estas actividades tan significativas y poder fomentar las habilidades sociales, así como también en la psicomotricidad a través de la práctica y así poder mantener las raíces de los juegos tradicionales.

Es por eso que se presenta una serie de juegos tradicionales de la misma manera se da las instrucciones, como el espacio y el material haciendo más fácil su uso para los niños para que se pueda obtener resultados positivos que rompa las barreras tecnológicas y se convierta en una actividad compartida. Al hacer uso de este material permite a los niños tener un apoyo eficiente en el desarrollo social, de este modo los docentes también reciben una guía para que trabajen con los niños.

Antecedentes del Problema

En un mundo globalizado, caracterizado por la pérdida de los valores culturales y tradicionales, se convierte en una necesidad imperiosa, identificar y analizar la pérdida de identidad del juego tradicional, con el firme propósito de construir una estrategia capaz de rescatar la cultura y tradiciones de la población, a través del juego como revitalizador de los símbolos, creencias, patrones de comportamiento, entre otros aspectos.

Dentro de este contexto es indispensable mencionar que el juego popular o tradicional forma parte del patrimonio intangible de un pueblo, en algunos casos reflejan necesidades, vivencias e incluso ayudan a aprender a generaciones posteriores. Hoy en día, muchos de estos juegos se pierden debido a las opciones comerciales que aparecen todos los días, especialmente con la influencia de las palabras extranjeras y la presencia del uso indebido de la tecnología.

Los juegos recreativos tradicionales y populares deben elevarse por encima de la sustentabilidad y la sostenibilidad al ser jugados, de manera que sean socializados y promocionados por todos los medios comunicacionales vigentes en el medio, especialmente en redes sociales, plataformas digitales y otras páginas de alta demanda, entre niños y adolescentes.

Planteamiento del Problema

Detener el proceso de a culturización que promueve el flujo constante de información, en las nuevas generaciones, con la finalidad de revitalizar lo tradicional y cultural, impidiendo que la conducta de la gente una actitud de desconocimiento, teniendo en cuenta ésta por la predominación de programas de tv, la gente está con resultados repugnantes de forma física, emocional y psicológica que falla la integridad de la gente.

Los chicos tienen dentro esta clase de juegos como parte de su historia diaria porque desconocen otros cuentos como; los habituales, fluidas grupales, juegos familiares, etc. Dentro del tema educativo la enorme labor de la educación radica en desarrollar las competencias que preparen al alumno para la vida con un procedimiento activo dada la sepa del mismo nos enfrentamos a un sistema de educación clásica.

Formulación del Problema

¿En qué medida los juegos tradicionales ecuatorianos ayudaran al desarrollo de la motricidad gruesa en la parroquia de González Suárez?

Objetivos

Objetivo General:

- Sistematizar la experiencia para el Fortalecimiento de los Juegos Tradicionales en la Parroquia de González Suárez para desarrollo motriz, social y oral de las nuevas generaciones.

Objetivos Específicos:

- Determinar los juegos tradicionales de mayor popularidad entre los habitantes de la parroquia González Suárez.
- Construir una herramienta de rescate cultural para revitalizar el juego popular o tradicional desde el ámbito social, entre los habitantes de la parroquia González Suárez.
- Valorar el impacto del juego popular o tradicional sobre la población de la parroquia González Suárez, concretamente en el ámbito social – recreativo, cultural, lúdico y didáctico.

Justificación

El desarrollo estructural de la investigación, se fundamenta en la cultura y tradición que fomenta, a través de su práctica frecuente, reconociendo que influye, en el desarrollo de sus capacidades, destrezas y valores ya que es de enorme interés actualmente dado que se está perdiendo la cultura de los pueblos y nacionalidades. Es relevante porque los jóvenes están dejando practicas beneficiosas para su desarrollo por actividades que perjudican su vida, corto y largo plazo.

El proyecto se considera valioso y de gran aporte, al pretender salvar la cultura y tradición de un pueblo, con prácticas que se realizaron anteriormente como son los juegos habituales y que, por diversos motivos, han sido olvidados y reemplazados por otras prácticas. Es revolucionario porque promueve un cambio ideológico en la población, instándola a

regresar la mirada, a sus orígenes, salvando y fortaleciendo la memoria de cada pueblo, a través de valores, relatos orales, etc.

La población de la parroquia de González Suárez, forman parte de los beneficiarios de la investigación, quienes de forma directa e indirecta participarán de las actividades propuestas, revitalizando el juego tradicional para que vuelva a formar parte de las actividades cotidianas de sus habitantes, propiciando el momento perfecto de confraternidad y camaradería, donde autoridades y otros actores de la sociedad podrán participar, sobre todo incidirán de manera positiva, en el fortalecimiento de la relación entre padres e hijos.

La factibilidad y viabilidad de la investigación está relacionada con la mínima inversión que requiere para su desarrollo y ejecución, tomando en cuenta que los juegos tradicionales, no requieren de implementos costosos para su práctica, por el contrario, emplean recursos presentes en el medio, al alcance de los participantes. En definitiva, el recurso indispensable para el juego popular o tradicional es el individuo.

Capítulo I - Fundamentación teórica

Marco teórico

Juegos tradicionales

En uno de los libros de “Juegos Tradicionales y Deportes del Ecuador”; menciona que uno de los objetivos que tiene el Ministerio del Deporte es contribuir con el fortalecimiento de nuestra identidad nacional, las identidades diversas que tenemos, la plurinacionalidad y la interculturalidad. En tal sentido, ha llevado a cabo la investigación sobre los deportes y juegos tradicionales en el Ecuador.

Al mencionar el nombre de nuestro querido Ecuador nos viene a la mente los paisajes extraordinarios que tenemos, las Islas Galápagos, la Mitad del Mundo, una biodiversidad increíble que están conformados por tradiciones y costumbres.

Sin embargo, este país ecuatoriano es mucho más que eso, por su cultura y muchas tradiciones que tiene y también se sorprenden por su riqueza. Esta riqueza abarca todos los ámbitos que tiene Ecuador, inclusive aquellos pocos conocidos como las prácticas deportivas y lúdicas en las cuales son apenas una muestra de su gran variedad y de un mundo en el que se convierte en adrenalina, la alegría de la victoria, la tristeza de la derrota, los momentos de la unión familiar y la transmisión de saberes de nuestros ancestros, de características y personajes de los deportes, juegos autóctonos y tradicionales de nuestro territorio ecuatoriano.

Las actividades recreativas se consideran herramientas eficaces para el contexto educativo, en el desarrollo de una lección de estudio. El juego de manera aislada, se convierte en un término que no puede ser definido de manera individual, en tanto que la palabra educación se asocia a un grupo de instrumentos que una sociedad adopta para asegurar la transmisión de esos entendimientos y valores que considera fundamentales.

Con base a lo descrito es posible describir al juego como el conjunto de acciones libres de fácil adaptación a cualquier entorno y participantes, facilita la interacción y socialización del grupo, así como el desarrollo del lenguaje oral y las habilidades motrices, características para cada edad. Es en estas particularidades que se fundamenta, la valía del juego como recurso imprescindible de carácter pedagógico exitoso.

El estudiante dentro del juego tiene la posibilidad de aprender desde la práctica, manteniendo espacios permanentes de reflexión y análisis a la realidad propuesta, se trata de un aprendizaje basado en experiencias, donde se convierte, en el artífice de su propio aprendizaje. La asignatura de educación física, adopta la temática de un laboratorio de saberes multidisciplinarios que conjuga los principios de algunas asignaturas, con movimientos y acciones concretas.

Dice “se debe mostrar a los jóvenes sus actuaciones para que ellos miren sus propios errores” La gente aprendemos con la costumbre, y quienes enseñan tienen que tener presente que ninguna actividad va a ser increíble en la primera oportunidad que lo realice de esta forma se deja a la cabeza con la oportunidad de llevar a cabo siempre algo mejor, por esto hay que promover la sinceridad en los jóvenes siendo muchísimo más convincente y bueno para ellos.

La actividad recreativa que nace desde la institución educativa debe cumplir con las condiciones y características específicas que le permitan ser un complemento primordial del aprendizaje autónomo que ejecuta el pequeño, en situaciones espontaneas, que le permitan identificar sus debilidades y fortalezas para potenciarlas.

Del mismo modo, la educación inicial que se ofrece desde cada institución educativa, debe ser complementada por la no escolarizada, es decir, involucrar a los padres de familia, en actividades que refuercen, lo aprendido en las aulas. Este trabajo sinérgico, de tipo cooperativo garantizará, un mayor desarrollo escolar en los niños, de manera el fortalecimiento de las habilidades sociales, sea evidente y significativo.

Marco conceptual

La importancia de las rondas y los juegos tradicionales en la primera infancia.

Es alarmante ver a padres orgullosos que creen que sus hijos son más capaces porque recitan números y letras, pero por lo demás no logran descubrir que la coerción intelectual a una edad temprana tiene el mismo efecto que exprimir fruta madura. Es cierto que un niño puede aprender todo lo que se le enseña desde pequeño, pero no olvides que todo tiene su tiempo, y un niño de preescolar debe jugar y cantar, profesiones suficientes para aprender lo que necesita a esta edad.

Antes de ir a la escuela, los niños deben aprender a relacionarse, practicar hábitos de trabajo limpio, estudiar ordenadamente, saber esperar su turno, saber comunicarse, tratar bien a los demás, las cosas simples de la vida. toda su historia. Además, en los círculos y juegos infantiles no solo aportan alegría, también aportan mucha felicidad y eso, en sí mismo, es suficiente justificación para un docente que siempre los considera parte básica de su trabajo diario, pero han trabajado duro en las destrezas, habilidades, valores y reacciones que son tan esenciales para el desarrollo integral de un niño, más que nada durante los siete primeros años de vida.

Los anillos de expresión corporal aceptan que los jóvenes conozcan su imagen corporal y sus contenidos. Cuando los jóvenes giran, cruzan, van de lado, dan media vuelta y giran completamente, realizan movimientos que requieren equilibrio, sombra de la psicomotricidad. Al formar un círculo, aprende a conectar su cuerpo al espacio físico, posicionarse y mantener la distancia.

Expresiones orales, cantando, riendo y jugando rondas, los niños expresan sentimientos, experiencias, sentimientos e ideas, y se familiarizan con los juegos y rondas habituales en su campo. La expresividad musical, una de las características simples que adquiere un niño cuando canta y mueve su cuerpo al son y al ritmo, con pausas y contrastes, es su don para el ritmo. El

ritmo es muy importante en los niños porque les facilita realizar bailes, juegos, canciones y también expresarse de manera rítmica en el lenguaje hablado, que se describe más adelante.

El ritmo se encuentra en el estudio de la lecto-escritura, cuando separe sílabas, cuando forme expresiones, cuando reconozca sílabas acentuadas. Relaciones lógico-matemáticas, entre otras cosas, cuando un niño hace el papel del "Lobo Feroz", trabaja en las relaciones lógico-matemáticas cuando le pregunta al lobo (lejano) ¿qué haces, lobezno?, cuando el lobo va a comer el niño sabe que el lobo está más cerca, en la carrera frenética para perder el lobo el niño es consciente de los conceptos básicos exclusivos: cerca y lejos, arriba y abajo, adelante y atrás.

Mientras camina de lado haciendo el bucle "Felipito Fe Lipón", cruzando la pierna derecha sobre la izquierda, girando el cuerpo hacia la derecha, inclinándose hacia la izquierda, refuerza sus nociones de ser en relación con su cuerpo y el de su compañero. En las rondas y juegos habituales, cuando juega "Las ollitas", "Matantiru Ti rulan", cuando "salva" a sus compañeros de ser secuestrados por el "diablo de diez cuernos", cuando espera su turno para ser lobo, uno el niño pone en práctica las reglas de relación y convivencia, aprende a esperar su turno, comunica su juego con todos, no discrimina, es tolerante con los niños pequeños, con los demás, que no corre y no es ágil.

Aprende a amar a los demás, como a ti mismo, porque con ellos jugaste y reíste. Durante las competencias y los juegos, el niño gana seguridad y confianza, y aprende a conocerse a sí mismo, también nos permite conocer nuestros propios fracasos, aprende a perder, aprende a vivir. En el desarrollo integral de los niños, en esta etapa, nadie puede dudar que los jóvenes disfruten del juego, solo esta sólidamente justificada la inclusión de actividades recreativas en la preparación de la vida del niño, la empresa educativa y el papel importante que debe tener.

El juego es la parte de una situación interpersonal donde la emoción, la expresión, la comunicación, se conjugan con el movimiento. Así, el juego se convierte en una herramienta fundamental en el desarrollo y mejora de las capacidades de los diferentes niños, objeto último de la participación educativa.

A juicio de la autora, ella cree que todo en la vida tiene un propósito, sabiendo que nuestros antepasados jugaron mucho para desarrollar su pensamiento y creatividad al máximo de sus capacidades, porque así son las personas a las que debemos agradecer porque plasmar la emotividad de los participantes de tantas maneras es posible, lo que nos ha ayudado a visualizar algunos de sus pasatiempos favoritos. La curiosidad que despierta el hecho de jugar, se evidencia desde el mismo momento del nacimiento, es fuente de actividad insaciable: ver, tocar, conducir, presenciar, inventar, expresar, conocer, transmitir, imaginar son ocupaciones divertidas que despiertan interés, alegría en los niños, niñas.

¿Cómo generar un ambiente lúdico que permita el desarrollo de las diferentes capacidades infantiles?

El docente tiene partir del convencimiento del valor educativo y aprendizaje del juego, en el desarrollo integral de los niños, lo que le llevará a pensar y planificar una serie de elementos que faciliten a tener una actividad lúdica. El componente lúdico tiene la capacidad de potenciar el desarrollo motriz, adaptándose a la edad de los participantes, de manera que promueve el proceso de adquisición de habilidades para la vida como valores y una actitud positiva, frente a la resolución de cualquier conflicto. La motricidad se desarrollará en una serie de actividades y en momentos de juego.

La versatilidad del juego permite que sus actividades puedan acoplarse, a diferentes escenarios y finalidades, de manera que se enfoquen al desarrollo motriz de aspectos concretos, sin perder su componente lúdico. A través del juego el estudiante tiene la capacidad de adquirir nuevas habilidades cognitivas y de lenguaje de forma autónoma, es decir, el niño tendrá la autonomía necesaria para experimentar con los recursos del medio y gestionar su propio aprendizaje.

Otro de los factores o aspectos que se potencian con el juego está relacionado con la adquisición y desarrollo de habilidades sociales, consideradas como indispensables para la interacción del niño y la evidente inclusión, al contexto educativo. A través de las actividades recreativas, es estudiante es capaz de crear actividades y realizarlas por el mismo, manteniendo

normas y situaciones previas en las que puede compartir y desarrollarse de forma autónoma. Durante cualquier actividad, se debe permitir y alentar a los niños a que se expresen verbalmente, desarrollando así la comunicación y la interacción, excepto aquellas que requieran un mayor nivel de atención y concentración.

El juego.

El concepto de juego tiene un alcance infinitamente grande, porque es una expresión que cambia y cambia con el tiempo, se socializa, se asocia a la imaginación, al aprendizaje y al juego libre. El juego es un individuo que se realiza a sí mismo y solo así encuentra infinidad de formas de acercarse a las criaturas que lo rodean en cualquier tipo de escenario, satisfaciendo las necesidades de entretenimiento actuales del momento en que se agota la energía, para continuar la tarea de desarrollo social, fortaleciendo la personalidad y permitiendo la creación de herramientas para la vida cotidiana.

A través del juego, las personas llevan a que la felicidad se exprese de inmediato al hacerse amigos, compartir, perder el miedo o el miedo, conocerse, aceptarse, y entre otros aspectos. El juego debe cumplir una función socializadora, en cuanto sirve para la adquisición de conocimientos, la capacidad de trato con el entorno, y también para la adquisición y mantenimiento de la autoestima, el desarrollo de la imaginación.

La imagen conduce a la creatividad y en nuestro de campo, favorece el desarrollo de la motricidad. Jugando se llega a un momento de gran y completa libertad a través del estado de abstracción tan necesario en el entorno actual. El juego comienza prácticamente en los primeros momentos de la vida, se enfatiza y desarrolla plenamente a lo largo de la infancia, y debe proyectarse a lo largo de la vida.

El juego para nosotros los docentes es un medio fundamental de recreación, ya que es un importante medio de comunicación social, permitiéndonos explorar nuevas oportunidades. Es una herramienta para estimular, mejorar los movimientos básicos, las cualidades físicas, la forma

física y finalmente, en el caso de los juegos tradicionales, un medio para conservar, mantener y conservar las costumbres que están desapareciendo en nuestro país.

También existe la opinión de que, en el juego con o exigiendo el respeto de una o más reglas, el juego puede ser considerado como una de las actividades más importantes de la infancia, cuyo autor define al niño como el "jugador". A través del juego, desarrollan una gama de hábitos intelectuales, físicos, morales, sociales y más. Así, tendrán una trascendencia en toda la vida de una persona.

Los docentes deben tener presente que los juegos hacen un aporte muy importante a la socialización y a la integración de los niños, por ejemplo:

- Ayudar a los participantes a obtener confianza en sí mismos.
- Contribuyen a conseguir empatía con los otros.
- Induce a desarrollar percepciones respecto de los demás.
- Permite comprender los sentidos de la expectación y la tolerancia.
- Ayudan a la socialización grupal.

Importancia de los juegos

La importancia del juego radica en la necesidad constante de mantener a los estudiantes activos en el aula, despertando en ellos la creatividad y el deseo por aprender de manera autónoma y voluntaria. Las actividades lúdicas, son recursos valiosos que transforman, el aula de clases, en laboratorios de experimentación, donde el niño o adolescentes es e artifice de su propio conocimiento, potenciando a su vez, la adquisición de nuevas competencias orales y sociales, sobre todos las relacionadas con la convivencia y la resolución de conflictos.

En este contexto ludido – didáctico, el juego tradicional ofrece “una experiencia cargada de enseñanzas, al conjugar la historia, cultura y tradición de un pueblo con nuevos saberes que pueden ser adaptados, a cualquier asignatura” (Azas, Juegos Tradicionales, 2014). Los juegos tradicionales desde su construcción empírica favorecen el autoconocimiento, y nuevas prácticas

como el reciclaje, al requerir en la mayoría de casos de recursos propios del entorno para adquirir nuevas experiencias.

El juego para Márquez (2014) es un mecanismo de aprendizaje que no solo, facilita la adquisición de conocimientos, al constituirse un espacio libre de interacción para el niño, el adquiere la capacidad de demostrar sus emociones, poner en práctica sus habilidades y destrezas, reconocer sus potencialidades y limitaciones para empezar un proceso formativo de características autónomas.

En la misma línea investigativa el psicólogo alemán Groos afirma que el juego puede utilizarse como una estrategia inductiva para niños que inician la etapa escolar, facilitaría los procesos de adaptación, “garantizando la adquisición de una conducta adaptativa propia de la edad, basada en el autoconcepto y la conciencia personal” (Cárdenas & Claudia , 2015).

Para Piaget el juego es la base del aprendizaje, a través de símbolos e instrucciones sencillas tiene la funcionalidad de dar inicio a procesos relevantes de comprensión, desde varios ámbitos educativos. Describe a la actividad lúdica recreativa como una “herramienta didáctica de amplia adaptabilidad, considerando que puede adaptarse a cada etapa evolutiva del niño, sin perder la naturaleza y objetivo de la actividad” ((Piaget, 1982) (Psicólogo – Suizo)).

En síntesis el juego dentro de la nueva escuela, se convierte en una demanda necesaria para aprender de manera significativa, a través de él los estudiantes, se adaptan movimiento y actividad, para desarrollar nuestro cuerpo, permite reconocer el espacio tiempo, potenciar la actitud y aptitud personal, encontrar nuestros ritmos apropiado de vida, de ser responsables, reconocer los límites, respetar normas, e integrarse al grupo social con criterio propositivo ((Mejía & Grisales)., 2013)

Juegos tradicionales y populares del Ecuador para potencia el buen vivir que en gestión particular ejecutada por el Ministerio del Deporte se ha cumplido, pero qué interesante resultaría que se incrementen en los macro programas de recreación, nuestros juegos autóctonos en

beneficios de toda la colectividad ecuatoriana, porque los expresan la forma de pensar, sentir y actuar de un pueblo ((Navarro, Alvarez, & Basanta)., 2015)

Los juegos tradicionales y populares del Ecuador.

En el transcurso del pasar el tiempo, se ha desarrollado diferentes actividades para sobrevivir y mantener la especie activa, la meta primordial de estas acciones es la diversión, recreación, lo más interesante es lo que resulta que ciertas actividades lúdicas han sido aplicadas empíricamente, pero, forma parte de la aceptación social que con el correr del tiempo y se han perfeccionado cada uno de los procesos de los juegos, donde podemos diferenciar claramente a los Juegos tradicionales y populares del Ecuador de todas las regiones del país, convirtiéndose en el objeto de un estudio para las futuras generaciones.

Después de una investigación que se ha realizado por todo el Ecuador y cada una de las regiones, los juegos tradicionales son un mayor impacto lúdico recreacional, existen juegos que desconocemos el origen exacto, pero de acuerdo a los comentarios propios de nuestros ancestros, estos trascienden de generación en generación, eran enseñados de padres a hijos, manteniéndose nuestras costumbre hasta la actualidad en muchos casos, en cierta manera notamos que nuestros juegos lúdicos quizá han sido remplazados en la actualidad por los juegos electrónicos y otros de nivel tecnológico de acuerdo a nuestra época, por ello resulta muy interesante rescatar el valor trascendental de nuestra costumbres y tradiciones.

Podemos afirmar que los juegos tradicionales son costumbres de un pueblo que se transmite por generaciones, costumbres del pasado son muy recreativos y aplicables para todas las edades sin discriminación de género.

Los juegos tradicionales son propios de nuestra cultura que se practicaron hace muchos años atrás, adaptados a la vida de las sociedades, que han sido muy divulgados y practicados en su época, y que en nuestros días todavía se los recuerdan, por la gracia o por que las personas aún sienten gran aprecio por ellos, hoy en día nuestra juventud conocen y practican con menor

intensidad, en la mayoría de las entidades educativas del centro del país se han determinada ciertas fechas específicas o por ciertos motivos de días festivos.

La mayoría de los juegos tradicionales han sido creados en los propios sitios de origen, algunos fueron llegados de otras zonas del nuestro entorno social, pero, debido a los impacto de juegos lúdicos se ha adaptado a las diferentes culturas de nuestra sociedad, así en cada uno de los rincones de nuestra colectividad, determinado estos juegos de acuerdo a la creatividad de cada uno de los participantes, los juegos autóctonos son actividades lúdicas, recreativas vinculadas en el entorno social a la historia de la población ecuatoriana, el cuál trasciende de generación en generación.

Nuestra cultura ancestral ecuatoriana, en lo cual se pretende difundir por todos las regiones de nuestra nación, sin discriminación de etnias, géneros, sexo, edad de estatus social y otros factores elementales, la cultura popular de nuestra región constituye una diversidad de tradiciones, costumbres y expresiones, identificándose cada una de ellas por su tradición, en una sección destinada a la Cultura Popular, menciona que los Juegos tradicionales y populares del Ecuador en nuestro país se debe divide en tres grandes grupos a todas las expresiones de carácter cultural, que se clasifica de la siguiente manera:

- Tradición y costumbres: incluye manifestaciones de tradición oral (cuento, leyenda, etc.), música, danza, gastronomía popular, actividades recreativas o recreativas, etc.
- Mitos y creencias: espacio de discusión sobre religión, fiestas y medicina popular.
- Para entender más claramente las palabras "juegos populares y tradicionales", necesitamos conocer los términos de los que se derivan, y nos referimos al término "juego" y al término "popular", en un estudio aparte., para más adelante y para que podamos hacer un análisis general.
- Se refiere, pues, a lo siguiente:
- Juego: es el acto y efecto del juego, ejercicio que sigue reglas predeterminadas, practicado con ánimo de diversión.
- Juegos Populares: Pertenece o relativo a la ciudad, propio de ella o procedente de ella. Posesión de las clases sociales menos favorecidas.

- Juegos populares: son actividades recreativas que, en un momento dado, son realizadas por la mayoría de las personas, por un determinado grupo de población.
- Juegos populares: estos juegos se originan en un determinado barrio y suelen ser jugados por los habitantes de ese lugar, en general, o en una determinada zona residencial.
- Tradición: Enseñanzas, costumbres, etc. Es necesario conservar en las ciudades, transmitiendo de padres a hijos, lo que se ajusta a las ideas, normas y costumbres del pasado.
- Juegos tradicionales: transmitidos de generación en generación y perduraron a lo largo de un período histórico.
- Juego tradicional: es un juego que ha participado en el proceso de transmisión de generación en generación y tiene continuidad en un período histórico determinado.

Lo que se debe motivar.

El juego motiva en el estudiante la creatividad, a través de nuevas experiencias, dota al niño y adolescente de energía, nuevos propósitos y competencias que le permitirán abordar diferentes situaciones cotidianas desde la alegría, positivismo y optimismo. Es decir, potencia en los estudiantes, la adopción de nuevas y mejores herramientas para la resolución pacífica de conflictos, usando la negociación como mecanismo de respuesta.

El mecanismo del juego busca impulsar la negociación y el compartir como herramientas que permitan jugar y aprender, respetando las demandas del otro. Se busca que el juego despierte la iniciativa de los participantes, de manera que ellos elaboren su propio material de juego, aprovechando los recursos presentes en el entorno, esto representa para el niño una nueva oportunidad de aprendizaje.

Lo que no debemos permitir.

La eliminación no se puede permitir dentro del juego, ya que excluye a los estudiantes con habilidades limitadas. Esto significaría retener su desarrollo. Por esta razón se debe buscar una amplia variedad de juegos y los estudiantes participar en su elaboración, permitiéndoles variantes proporcionadas por ellos, debe ser democrático, integral y libre, por tal motivo debe dar

la posibilidad a los estudiantes de dirigir el juego. de su insignificancia, gratuidad y espontaneidad, aparece como un espejo revelador de sus protagonistas".

Todas las personas que saben jugar sabrán vivir bien consigo mismas y luego con los demás, esta actividad no solo despeja la mente de un niño, sino también le ayuda a desarrollarse y por tanto a sus capacidades. Decir que el juego es parte de la realidad y en su carácter más profundo es a la vez algo diferente, ya que es más libre, más temporal, es abierto en su tendencia, mantiene lo incierto límite de nuestra realidad.

Es una zona intermedia del hombre, en la que se forman nuevas realidades y se pueden desvanecer viejas realidades. El juego es un motor para la extensión del hombre tanto en lo material como en lo espiritual. Ya que no se limita a una actividad lúdica específica, sino que aparece mucho más en todas las actividades del hombre: desde el juego del pensamiento, pasando por el juego previo a la acción, hasta el comportamiento lúdico en situaciones graves de la vida.

Capacidad motora del cuerpo.

Sin duda la composición física de una persona es muy importante ya que no se puede suponer que haya actividad en la que no se necesite esfuerzo físico, esto no aísla de ninguna manera a las personas con capacidades limitadas, puesto que ellos también realizan esfuerzos físicos, pudiendo ser estos: la hora de la comida, cepillarse los dientes.

Capacidad psicomotora del cuerpo.

Trabaja la integración de las funciones motoras y psíquicas a través de un conjunto de técnicas que estimulan la coordinación de estas funciones, por ejemplo: percepción corporal, conoce los segmentos del cuerpo y la posibilidad de movimientos, descubriendo un ajuste postural, según gestos y acciones en el juego, además de organizar la representación espacio-temporal, evoluciones en variados espacios a diferentes ritmos.

Capacidad socio motora del cuerpo.

El juego como herramienta formativa, dentro del ámbito educativo, asocia el aprendizaje y adquisición de competencias, con el desarrollo motor, de acuerdo a la etapa evolutiva del niño, respetando sus emociones y habilidades sociales, respecto a la actividad propuesta. Es ante las ventajas expuestas, que los docentes ven la necesidad de aplicar juegos para conseguir determinados objetivos y trabajar contenidos cuya importancia se sitúa por encima de la propia práctica lúdica.

La sociedad en la que vivimos es una sociedad “deportiva”, los diarios que más venden son los deportivos, los medios de comunicación dedican programas diarios al deporte, la mayoría de niños y muchas niñas practican deportes (juegos reglados). desempeñar. En la actualidad se plantea la necesidad de enseñar a jugar a las nuevas generaciones. Siempre hemos mencionado que el juego es la actividad básica que aprenden todos los niños y niñas.

Sin embargo, en esta sociedad actual que nosotros vivimos nos está conduciendo hacia una nueva práctica lúdica, en la que el interés por el juego se ve superado con el objetivo de conseguir la victoria. En sí, la actividad recreativa, el juego, se convierte en un tema de gran interés para el docente por todos los beneficios que presenta y los recursos que emplea para preparar al alumno se denominarán juegos predeportivos porque son un eslabón de acceso al iniciar con esta actividad.

Todas las personas en la actualidad necesitamos jugar en algún momento de nuestra vida, es lo que nos diferencia de una roca o de algún otro. otro elemento inerte, con mucha más razón al momento de edificar una niñez positiva. Cuando en el campo de la motricidad, son prácticas que, a la diferencia de los otros tipos de juegos, está directamente ligadas al entorno social del estudiante.

Cuando hablamos de deporte hablamos de competir, pero hay que buscar situaciones cooperativas y colaborativas para llegar a un auténtico comportamiento social. El juego que forma parte de la cultura y tradición de la población pasa a formar parte del intangible histórico

de la localidad. Tan tradicional que significa que pertenece al pueblo, a la gente local, que con sus características, creencias y formas de vida locales lo han incorporado a su vida cotidiana.

Muchos de estos 21 juegos van acompañados de canciones populares que nuestros abuelos aún recuerdan como si fuera ayer cuando jugaban por las calles del pueblo. niños y niñas para que conozcan y valoren sus culturas, haciendo uso de estas actividades en su tiempo libre, inculcándolas como una forma más sana de divertirse, alejándose de las consolas y ordenadores, que no hacen más que aislarles de la vida social.

Características de los juegos predeportivos.

Los juegos predeportivos no son juegos modificados, es decir, no son juegos para la enseñanza de diferentes deportes, con variaciones en las reglas o en el material; No buscan la automatización de una serie de movimientos o gestos técnicos ni objetivos de rendimiento a corto plazo, sino que dan rienda suelta al movimiento del niño. Se buscarán el rendimiento a largo plazo, en la cual será proporcionando al practicante o docente una serie de patrones motores básicos que serán aplicables en el futuro de los niños para cualquier deporte. Pero no debemos olvidar que no solo estamos haciendo juegos predeportivos con niños, sino que también son juegos infantiles.

“El juego infantil es uno de nuestros medios de la expresión, también uno de nuestros instrumentos de conocimiento, factor de la socialización, regulador y compensador de la afectividad, un instrumento eficaz para el desarrollo de una de las estructuras del pensamiento; en una palabra, es un medio esencial de organización, desarrollo y afirmación. .de la personalidad", (Psicomotricidad, base de apoyo para el aprendizaje escolar").

El juego infantil debe estar correctamente enfocado a los juegos predeportivos. Realizar movimientos de todo tipo (motricidad gruesa) hacia atrás, a cuatro patas, en cuclillas, agarrándose del compañero, equilibrio con una pelota, un pie, salta, gatea Llevar objetos de pelota, con una mano, con ambas manos, sosteniéndola sobre el estómago con la ayuda de un compañero, sobre la espalda, con los ojos cerrados, etc.

Los juegos tradicionales y la recuperación de valores

Si por alguna razón se los conoce como habituales es sin lugar a dudas porque en algún instante nuestros ancestros los practicaron y enseñaron a sus herederos a que lo hicieran para que así no murieran con sus cuerpos y en sus mentes, sino que se los recordara a través de un interesante y simple juego, hay que recalcar que para ellos no era visto como un juego únicamente sino como el medio con el que se podía enseñar a tener honra, honor, dignidad para perder o ganar, la supremacía de respetar, así quien no cumplía con estos requisitos era terriblemente denigrado y como ejemplo de un mal ejemplo aislado de la sociedad. Con ese temor nadie o es preferible decir quién hubiera podido llevar a cabo del juego un arte pagano sino sentido al practicarlo.

Principios de la enseñanza del juego.

La aplicación de esta actividad con las personas requiere de una preparación adecuada para que pueda aplicar principios de valores para que estos les faciliten y satisfacen las necesidades de los participantes. La transparencia en los siguientes procesos de la enseñanza y el aprendizaje la acción que lleva a cabo, tiene que ser visible y comprensible para el alumno o estudiante.

El siempre de antemano debe saber que pasa y tener conciencia de porque hacemos las cosas. Tener muy en claro la claridad que permite al maestro o docente a ofrecerse una explicación de cómo se quiere que se realicen el juego, para que este sea entendido por los educandos, comportamientos que pueden desarrollar a través de algunas esquemas o dibujos que nos “grafiquen claramente”. El hombre sólo es un verdadero humano solo cuando juega"

Según el criterio de un ensayista, supone que, siempre se debe tener en cuenta presente que el juego se despierta desde el sentimiento más sensible hasta la pasión más fuerte por ganar y buscar ser los mejores, demostrar comprensión con la finalidad de comprobar si el alumno ha entendido el sentido y las reglas del juego. A través de las indicaciones dadas y las

demostraciones que nos han ayudado a que encaminemos a poder respetar el “mensaje del juego”.

Lograr algunas secuencias para poder ejecutar los juegos en grupos pequeños iguales, que en su estructura podemos hasta hacer llegar a ejecutar juegos grandes, esto permitirá mantener el interés, igualdad, autoestima de todos los educandos, respeto entre todos, para poder ejecutar el juego encomendado, que se vivió en las décadas del 80 y 90; tengo que decir que es una situación en donde que violencia era indiscriminada, y se volvió un gran juego en la mente infantil.

Marco institucional

La Junta Parroquial de González Suárez, situado en el cantón Otavalo, provincia de Imbabura, estructurado con el Plan Estratégico de Fortalecimiento de los Juegos Tradicionales, en el que se establecen acciones, en base a la edificación de una cultura de participación social y a una visión compartida entre sus comunidades y organizaciones campesinas.

El objetivo de este proceso es desarrollar un plan de fortalecimiento de los juegos tradicionales, en la perspectiva de potenciar el desarrollo futuro de sus comunidades y organizaciones. El plan de fortalecimiento de la Parroquia González Suárez, se construyó a través de talleres, con la participación de los representantes de las comunidades e instituciones, se validó y es expuesto a disposición de la población, así mismo se ha realizado sus respectivas reformas El plan de fortalecimiento está orientado a fortalecer las iniciativas e impulsar las líneas de acción, de la Junta Parroquial. Concluido el proceso de elaboración del plan de fortalecimiento de juegos tradicionales “JUNTA PARROQUIAL GONZÁLEZ SUÁREZ”

Visión

Se espera que demuestren roles de liderazgo en la sociedad, que hablen y se relacionen con el mundo que los rodea, que sean agentes de cambio; que integren y sean consecuentes entre

lo que piensan, sienten, dicen y hacen; que sean creativos y que tengan el intelecto y la experiencia para poder impulsar los procesos de cambio social y cultural en nuestro país.

Las actividades responden al desarrollo, permitiéndoles diferentes formas de expresión (manual, intelectual, estética y social) como referentes y relaciones.

Misión

Conocimiento de los juegos tradicionales conocidos y comprendidos para realzar la cultura ecuatoriana. Debemos tener presente que los juegos son parte del patrimonio cultural y recreativo, es decir, todos los bienes, valores y recursos de un pueblo, región y nación.

Con los juegos tradicionales, además de entrenar la motricidad básica, la capacidad de sentir los ritmos, las expresiones corporales, etc., también se desarrollan una serie de valores fundamentales en nuestra sociedad y en el día a día tan necesarios en los niños como socializar, comunicarnos con los demás, divertirnos, respetar a nuestros compañeros y entender nuestra cultura, y lo más importante, divertirnos y desarrollar nuestras dinámicas de juego tradicionales.

Capítulo II - Metodología de la Sistematización

Marco metodológico

Actores claves.

- Participación activa del participante en las actividades a realizar.
- El tiempo y volumen de trabajo que realizan.
- La precisión y claridad de las órdenes del profesor.
- La activación de la actividad mental de los participantes y la progresiva complicación de los ejercicios al repetir su ejecución.
- Organizar mejor las actividades de fortalecimiento de los juegos tradicionales en estas edades si se recomiendan.
- Intensificar la atención de los participantes.
- Utilice ejercicios de juego e introducir elementos de competencia.
- Exigir el estricto cumplimiento de todas las órdenes y tareas.
- Estructurar la clase de manera que los ejercicios realizados por los participantes se realicen con acompañamiento musical como opción.

Es una investigación de tipo descriptivo, el propósito fue determinar el nivel de influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades sociales en la parroquia de González Suárez. Este estudio le apuesta a una solución parroquial y comunitaria, se constituye en un proceso que va de la sistematización de la documentación histórica, que a dicha información en un formato propicio para la formación parroquial y comunitaria.

En este estudio entendemos por sistematización, el proceso de recuperación, tematización y apropiación de una práctica formativa determinada, que al relacionar sistemática e históricamente sus componentes teórico-prácticos, que permitan a los sujetos comprender y también explicar los contextos, sentidos, fundamentos, lógicas y los aspectos problemáticos que presentan en la experiencia, con la finalidad de transformar y calificar la comprensión, experimentación y expresión de las propuestas educativas de carácter parroquial y comunitario.

La fase del proyecto investigativo las cuales se están asumiendo dentro de los Juegos Tradicionales Como Estrategias Metodológicas Para Disminuir Las Actitudes Agresivas, son estas fases las que permiten clasificar y conocer más de cerca la posible problemática de las actitudes agresivas dentro de la misma naturaleza y entornos propios de la parroquia de González Suárez, camino que se construye para la disminución de esta problemática ya mencionada; intentando interactuar en sus manifestaciones sociales, resolviendo dificultades o satisfaciendo sus necesidades ajustándolas a sus propias realidades las cuales son las siguientes fases de la investigación en las que determinan a continuación la investigación.

Materiales y métodos

Materiales.

- Los materiales serán usados, dependiendo a las actividades que se realizara o se llegara a desarrollar con las personas o miembros de la parroquia de González Suárez

Métodos.

- Histórico-lógico: Se utilizó en la búsqueda de los antecedentes del tema a investigar y reproducir a nivel teórico los aspectos más importantes del problema planteado.
- Analítico-Sintético: Este método permitió analizar la información estudiada para luego vincularla en su conjunto y poder establecer criterios y emitir juicios que permitieran comprender la naturaleza del problema.
- Encuesta: Se aplicó para recolectar información sobre el problema y el objeto de investigación. Fue elaborado en base a preguntas cerradas y fue elaborado de forma que nos permitiera mayor confiabilidad en la obtención de la información.
- Matemáticas
- Análisis porcentual simple: Este método permitió analizar la información recolectada con las encuestas

Capítulo III - Práctica mejorada de intervención

Plan de sistematización

La presente investigación tiene por propósito central, revitalizar aquellos juegos considerados tradicionales, por permanecer en la memoria colectiva de la población a pesar de los años. Una de sus principales características es no requerir de artefactos tecnológicos para su ejecución, generalmente demandan actividad física y elementos propios del medio, de fácil acceso para todos los participantes como piedras, pelotas u otros objetos.

Entre los juegos tradicionales o populares que permanecen hasta la actualidad y siguen latentes, en el ámbito educativo y la sociedad en general es la gallinita ciega, el gato y el ratón, agua de limón, San Venenito, las escondidas, los colores, los países. En fuentes digitales de consulta es posible encontrar imágenes, videos e incluso algunas recomendaciones para enriquecer el juego.

Lo que se busca es alejar al niño de las redes sociales y los dispositivos electrónicos, que sientan un apego por lo propio, sus costumbres y tradiciones, a la vez que realizan actividades deportivas. Esto permitirá que el niño y adolescente, adquiera hábitos positivos para su propio beneficio y sobre todo, asuma la importancia de mantenerse en actividad permanente.

Una de las estrategias o herramientas empeladas para revitalizar los juegos tradicionales, ha sido la observación directa, a través de ella fue posible identificar cual es el estado evolutivo del grupo a participar, facilitando la elección del juego de manera que no existan dificultades, en su ejecución.

Durante el juego tradicional, algunos niños demandan la participación de los adultos, poniendo en evidencia que no solo se trata de una actividad recreativa, por el contrario es una oportunidad valiosa donde tendrá la opción de interactuar, conocer, aprender de sí mismo y el entorno. Sin olvidar que la experiencia vivida le permitirá fortalecer sus habilidades sociales, entre otros atributos.

Cronograma

Tabla 1. Cronograma sistematización

Actividades	Fechas y Horarios	Participan	Dirige
Encuentro de Juegos Tradicionales	Fines de semana 10:00 am a 1:00 PM 2:00pm a 5:00pm	Organizadores, Promotores, Beneficiarios y miembros de la parroquia de González Suárez y sus Alrededores	Investigador
Juegos Tradicionales (Carrera en Saco, Bolas Criollas, Traslado de huevo en la cuchara, etc.)	Fines de semana 10:00 am a 1:00 PM 2:00pm a 5:00pm	Organizadores, Promotores, Beneficiarios y miembros de la parroquia de González Suárez y sus Alrededores	Investigador
Hacer participar a las personas mayores y adultos mayores en estas Actividades	Fines de semana 10:00 am a 1:00 PM 2:00pm a 5:00pm	Organizadores, Promotores, Beneficiarios y miembros de la parroquia de González Suárez y sus Alrededores	Investigador

Fuente: Investigación de campo, 2022

Elaborador por: El autor

Ejes de análisis

Los ejes de análisis comprenderán varias etapas, la socialización para ello, se comenzará con una charla muy dinámica sobre los juegos tradicionales, su importancia, su clasificación y su impacto en el aprendizaje de los niños. Los niños serán introducidos a los juegos y rondas tradicionales. Los niños ingresan a la escuela con sus experiencias lúdicas previas y encontrarán oportunidades para enriquecerla, jugar con otros o con otros, compartir espacios, materiales y aprender a respetar ciertas reglas.

Seguido de la observación para identificar nudos críticos y así mejorar la experiencia para todos los participantes, lo que se busca es transformar el juego y adaptarlo como recurso didáctico de aula. Solo de esta manera, será posible visibilizar su relevancia en el desarrollo exitoso del niño y adolescente, dentro y fuera del ámbito educativo.

Principales hallazgos

La rayuela.



Objetivo:

Integrar a los participantes, rompiendo el hielo y derribando barreras que dificulten la interacción, además de mejorar la coordinación viso - motora.

Participantes:

Personas o miembros de la Parroquia González Suárez

Tiempo:

40 minutos.

Reglas:

- El primer jugador tira la piedra en el cuadro con el número 1, entonces salta a la pata coja a ese número, recoge la piedra y vuelve a salir.
- Después hace lo mismo con el número 2: tira la piedra hasta la casilla 2, salta hasta ella a la pata coja, coge la piedra y vuelve a la pata coja.

- Si falla, pasa el turno al siguiente jugador.
- El primero en llegar y volver de la última casilla es el ganador.

Recursos:

- Figura graficada
- Rodela metálica
- Participantes

Instrucciones:

- Cada niño tiene una ficha.
- Escuchar las indicaciones del juego por parte de la maestra.
- Dibujar la Figura de la rayuela.
- Cada jugador tira la ficha en cada casillero.
- El jugador que complete todos los casilleros sin equivocarse gana

Canicas/Bolichas.**Objetivo:**

Integrar a los participantes, rompiendo el hielo y derribando barreras que dificulten la interacción, además de mejorar la coordinación óculo-manual.

Participantes:

Personas o miembros de la Parroquia González Suárez

Tiempo:

20 minutos

Reglas:

- 3 intentos descalificados.
- Cada bolicha vale 100 puntos.
- Cuadro Amarillo a mano alzado.
- Cuadro Azul a Puntería.
- Cuadro Rojo a Tingue.

Recursos:

- Figura graficada
- Mesa de tol
- Bolichas
- Participantes

Instrucciones:

- Cada estudiante posee un grupo de canicas.
- Cada jugador tiene un turno para lanzar.
- El jugador debe lanzar la canica en el centro del círculo.
- Gana el jugador que saque más canicas del círculo.

Trompo.

Objetivo:

Integrar a los participantes, rompiendo el hielo y derribando barreras que dificulten la interacción, además de mejorar la coordinación viso - motora.

Participantes:

Personas o miembros de la Parroquia González Suárez

Tiempo:

20 minutos

Reglas:

Se considera la picada y donde termina la bailada del trompo

Puntaje:

Fuera del cuadro		10 pts.
Fuera del círculo	6.	20 pts.
Dentro 1mer	C6	50 pts.
Dentro 2do	C	75 pts.
Dentro 3ero	C	100 pts.

- Para este juego se necesita de dos o más jugadores.
- Este juego del trompo consiste en darle en el centro del círculo y hacerlo girar por un prolongado tiempo.
- También consiste en dar en un blanco exacto donde los contrarios ya jugaron y el adversario debe superarlo.
- Se considera para su puntuación en cada lanzamiento del trompo donde empiece a girar hasta donde terminar de bailar el trompo.

Recursos:

- Figura graficada

- Trompo
- Piola
- Participantes

Instrucciones:

- Cada jugador debe poseer un trompo.
- La maestra indica las reglas del juego.
- El jugador debe enrollar el trompo y lanzar.
- Cada jugador lanza el trompo haciéndolo bailar dentro del círculo y gana.

El sapo.**Objetivo:**

Integrar a los participantes, rompiendo el hielo y derribando barreras que dificulten la interacción, además de mejorar la coordinación viso – motora, con el ejercicio repetitivo de lanzar.

Participantes:

Personas o miembros de la Parroquia González Suárez

Tiempo:

30 minutos

Reglas:

- Mínimo 2 participantes
- Cada jugador lanzará 10 fichas consecutivas, una vez terminado su turno, se procede a contabilizar el puntaje alcanzado.
- Solo se contabilizan fichas ingresadas por la parte superior. Se invalidan las que ingresen por el frente, sin dar nuevo turno de tiro.
- Se lanzará por turnos hasta que un jugador alcance el puntaje acordado. En caso de empate, terminada la ronda de juego, se procede a un nuevo lanzamiento entre los finalistas.
- Una vez lanzadas las fichas, bajo ningún pretexto se podrá volver a lanzar.
- Queda prohibido acercarse, distraer o cruzar cuando un jugador está lanzando.
- La distancia de lanzamiento debe ser de 2 m.
- Dependiendo del número de jugadores se pueden dividir las rodela, entre ellos en el momento de comenzar la partida o como se ha acordado.

Recursos:

- Mesa de madera con agujeros
- Sapo metálico
- Rodelas metálicas
- Participantes

Instrucciones:

- La maestra da las indicaciones a los estudiantes.
- Cada jugador lanzará 10 fichas consecutivas.
- Lanza por turnos hasta que un jugador alcance el puntaje acordado.
- El mayor puntaje se obtiene ingresando una ficha en la boca del Sapo, si sucede debe gritar:
¡Sapo!

La cuerda.**Objetivo:**

Integrar a los participantes, rompiendo el hielo y derribando barreras que dificulten la interacción, además de mejorar el estado físico de los estudiantes, con actividad cardiovascular.

Participantes:

Personas o miembros de la Parroquia González Suárez

Tiempo:

20 minutos

Reglas:

# SALTOS	# PUNTOS
50	100
45	90
40	80
35	70
30	60
25	50
20	40

Recursos:

- Tubo galvanizado

- Argollas
- Cuerda
- Participantes

Instrucciones:

- Se debe tener una cuerda larga.
- Un jugador debe sostener cada extremo de la soga.
- Los jugadores deben turnarse para saltar sin pisar la cuerda.
- Gana el jugador que pase más tiempo saltando la cuerda sin parar.

Recursos:

- Tubo galvanizado
- Argollas
- Cuerda
- Participantes

Instrucciones:

- Se debe tener una cuerda larga.
- Un jugador debe sostener cada extremo de la soga.
- Los jugadores deben turnarse para saltar sin pisar la cuerda.
- Gana el jugador que pase más tiempo saltando la cuerda sin parar.

La raya.

Objetivo:

Promover la integración de los estudiantes y desarrollar las habilidades motoras a través del juego tradicional.

Participantes:

Personas o miembros de la Parroquia González Suárez

Tiempo:

20 minutos

Reglas:

- Este juego mínimo se lo realizará con 3 jugadores y máximo 6, y cada jugador debe estar ubicado en su respectivo casillero y respetar su carril.
- Todos los jugadores deben lanzar la rodela plana de medida de una moneda de 50 ctv.
- La primera línea tendrá valor de 25 puntos la segunda línea el valor de 50 puntos y la tercera línea, 75 puntos y los que queden dentro del recuadro o el valor es de 90 puntos, y llegar a la línea el valor es de 100 puntos.
- Si llegan pasar al carril contrario o la línea de 100 puntos serán Descalificados.
- Si no llega a la primera línea amarilla será Descalificado.
- Los participantes deberán respetar la medida del recuadro para el lanzamiento.
- El ganador será aquel participante que llegue más cerca de la línea de llegada.

Recursos:

- Figura graficada
- Rodela metálica
- Participantes

Instrucciones:

- La docente indica las reglas de juego
- Cada jugador debe tener sus propias canicas
- Los jugadores deben turnarse para lanzar sin salirse de la línea o raya

- Gana el que aproxima su canica más cerca de la línea, sin pasarse

Gato y ratón.



Objetivo:

Integrar a los participantes, rompiendo el hielo y derribando barreras que dificulten la interacción, además de mejorar la coordinación gruesa.

Participantes:

Personas o miembros de la parroquia González Suárez

Tiempo:

30 minutos

Reglas:

- Es fundamental que haya un mínimo de ocho jugadores. Para comenzar, se echa a suertes los dos niños que van a ser el gato y el ratón. Los demás se agarran de las manos formando un corro y comienzan a cantar la famosa canción infantil.
 - “Ratón ratón, que quieres
 - Gato ladro, comer te quiero,
 - Cómeme si puedes, hasta la
 - Punta de mi rabito”

Recursos:

Participantes para realizar el juego o actividad

Introducciones:

- El docente debe que hacer formar u circulo a los participantes.
- 2 participantes deben que salir, para que haga el personaje del gato y ratón.
- Una vez que estecen formado, deben que girar el circulo en movimiento del reloj o antihorario.
- Luego deben que cantar una canción y una vez que se termine la canción, deben que correr y no dejar que le atrapen al ratón.

Análisis de resultados

El análisis de resultados es simplemente entrelazar los datos y resultados que se encontraron en la investigación con los datos o información de la base teórica y los antecedentes, además de explicar y describir la forma en que se procesarán los datos en cuanto a la influencia de los juegos. tradicionales, las cuales fueron descritas a través del análisis cuantitativo y cualitativo de cada una de las preguntas.

Tabla 2: Resultados encuesta

N.º	Ítems	CUANTIFICADOR								F	%
		N	%	A	V	%	C. S.	%	S		
1	¿Alguna vez le explicaron sobre la clasificación de los juegos tradicionales para su mejor entendimiento?	17	23	26	36	11	15	19	26	73	100
2	¿Considera que los juegos tradicionales tienen importancia para el desarrollo motor de los estudiantes?	2	3	9	12	16	22	46	63	73	100
3	¿Cree que las reglas empleadas en los juegos tradicionales fortalecen la disciplina de los estudiantes?	6	8	10	14	12	16	45	62	73	100
4	¿Cree usted que juegos tradicionales ayudan a fortalecer la cultura popular?	5	7	19	26	18	25	31	42	73	100
5	¿Considera que los juegos tradicionales practicados por costumbres y tradiciones aportan al desarrollo de habilidades?	2	3	13	18	16	22	42	57	73	100
6	¿Cree usted que la cultura extranjera restringe la práctica de juegos tradicionales?	10	14	20	27	25	34	18	25	73	100
7	¿Considera que las formas de recreación moderna limitan la práctica de costumbres y tradiciones?	2	3	22	30	25	34	24	33	73	100
8	¿Cree usted que la influencia de la tecnología incide en el desarrollo integral de las personas?	7	9	13	18	16	22	37	51	73	100
9	¿Considera que los juegos tradicionales pueden ser un aporte a la salud integral?	2	3	8	11	14	19	49	67	73	100
10	¿En su institución realizan actividades para fortalecer la innovación y creatividad de los estudiantes a través de los juegos tradicionales?	2	3	24	33	25	34	22	30	73	100

Fuente: Investigación de campo, 2022

Elaborador por: El autor

Discusión de resultados

En la Parroquia de Gonzales Suárez se aplicó la encuesta a las personas que residan y obteniendo los siguientes resultados:

Indicador 1

¿Alguna vez le explicaron sobre la clasificación de los juegos tradicionales para su mejor entendimiento?

En la encuesta a los estudiantes sobre esta pregunta, el 26% afirma que siempre, el 15% dice que casi siempre, el 36% dice que a veces y el 23% dice que nunca. Esto indica claramente que la mayoría de los estudiantes desconocen los tipos de juegos tradicionales, de igual manera carecen de información sobre la distracción que produce la práctica de estas actividades.

Indicador 2

¿Considera que los juegos tradicionales tienen importancia para el desarrollo motriz de los estudiantes?

En la encuesta a los estudiantes sobre esta pregunta, el 63% afirma que siempre, el 22% dice que casi siempre, el 12% dice que a veces y el 3% dice que nunca. Se puede determinar que los estudiantes ven en los juegos tradicionales una estrategia educativa que sirve para fortalecer el desarrollo motor en los niños, por tal motivo sería fácil instalar procesos de enseñanza utilizando estas herramientas didácticas.

Indicador 3

¿Cree que las reglas empleadas en los juegos tradicionales fortalecen la disciplina de los estudiantes?

En la encuesta a los estudiantes sobre esta pregunta, el 62% afirma que siempre, el 16% dice que casi siempre, el 14% dice que a veces y el 8% dice que nunca. Podemos decir que los

estudiantes ven en los juegos tradicionales una herramienta didáctica para mejorar sus actitudes hacia la sociedad y sus familias, en especial la labor de la disciplina educativa.

Indicador 4

¿Cree usted que juegos tradicionales ayudan a fortalecer la cultura popular?

En la encuesta a los estudiantes sobre esta pregunta, el 42% afirma que siempre, el 25% dice que casi siempre, el 26% dice que a veces y el 7% dice que nunca. Los estudiantes consideran que los juegos tradicionales son parte de la cultura popular y deben ser reforzados con la práctica diaria en las familias y en los centros educativos para mantenerlos.

Indicador 5

¿Considera que los juegos tradicionales practicados por costumbres y tradiciones aportan al desarrollo de habilidades?

En la encuesta a los estudiantes sobre esta pregunta, el 57% afirma que siempre, el 22% dice que casi siempre, el 18% dice que a veces y el 3% dice que nunca. Esta respuesta del alumnado la podemos interpretar como algo positivo, ya que los juegos tradicionales se distinguen como un gran aporte al desarrollo motor e intelectual de quienes los practican.

Indicador 6

¿Cree usted que la cultura extranjera restringe la práctica de juegos tradicionales?

En la encuesta a los estudiantes sobre esta pregunta, el 25% afirma que siempre, el 34% dice que casi siempre, el 27% dice que a veces y el 14% dice que nunca. La apreciación que tienen los estudiantes respecto a la cultura extranjera es que incide en las costumbres y tradiciones autóctonas por el grado de predominio, sobre todo en la juventud.

Indicador 7

¿Considera que las formas de recreación moderna limitan la práctica de costumbres y tradiciones?

En la encuesta a los estudiantes sobre esta pregunta, el 33% afirma que siempre, el 34% dice que casi siempre, el 30% dice que a veces y el 3% dice que nunca. Se muestra que los

estudiantes constantemente se involucran con los juegos modernos y dejan de lado las tradiciones de su comunidad, ya que no se sienten atraídos por jugarlos.

Indicador 8

¿Cree usted que la influencia de la tecnología incide en el desarrollo integral de las personas?

En la encuesta a los estudiantes sobre esta pregunta, el 51% afirma que siempre, el 22% dice que casi siempre, el 18% dice que a veces y el 9% dice que nunca. Claramente los estudiantes indican que los avances tecnológicos son de gran ayuda para el desarrollo de habilidades y destrezas, ya que existen diversas herramientas didácticas orientadas a aspectos educativos.

Indicador 9

¿Considera que los juegos tradicionales pueden ser un aporte a la salud integral?

En la encuesta a los estudiantes sobre esta pregunta, el 67% afirma que siempre, el 19% dice que casi siempre, el 11% dice que a veces y el 3% dice que nunca.

Esto indica que los estudiantes ven los juegos tradicionales como algo positivo para su desarrollo, además lo relacionan con la salud y la distracción, lo cual se debe observar para incorporarlos en la planificación académica.

Indicador 10

¿En su institución realizan actividades para fortalecer la innovación y creatividad de los estudiantes a través de los juegos tradicionales?

En la encuesta a los estudiantes sobre esta pregunta, el 30% dice siempre, el 34% dice casi siempre, el 33% dice a veces y el 3% dice nunca.

Esto indica que no todos los estudiantes practican juegos tradicionales en el centro educativo, por tal motivo los docentes deben utilizar esta herramienta en todos los niveles educativos, para mejorar las habilidades de innovación y creatividad.

Conclusiones

- Observamos que los participantes tienen un conocimiento limitado sobre los juegos tradicionales, sin embargo, captamos su interés en la aplicación del circuito en el área específica designada.
- Percibimos que los docentes tienen poca experiencia en los procesos de enseñanza-aprendizaje, al aplicar los juegos tradicionales.
- La aplicación de juegos tradicionales permitió la integración y socialización espontánea de los estudiantes, además aumentó un espacio óptimo para el desarrollo de las emociones.
- Los 6 juegos tradicionales se aplicaron de forma práctica y sencilla, y además permitieron mejorar diferentes habilidades y motricidad.
- En definitiva, pudimos darnos cuenta de que las guías didácticas de los juegos tradicionales son un gran aporte para los docentes, y la experiencia de evaluación del aprendizaje de los circuitos nos permite tener indicadores de logro.

Recomendaciones

- Buscar estrategias para mantener el interés de los participantes por los juegos tradicionales, además utilizar los espacios físicos que la institución ha determinado y dar un mantenimiento periódico.
- Realizar jornadas de capacitación dirigida a los docentes sobre la adecuada aplicación de los juegos tradicionales como una estrategia para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Impulsar el desarrollo socioemocional de los estudiantes e integrarlos en concursos internos de juegos tradicionales.
- Experimentar y emplear nuevos juegos tradicionales en las jornadas de clases para fortalecer otras habilidades y destrezas en los estudiantes

Bibliografía

- ANDREU, M. d., & CASAS, M. G. (2009). Actividades lúdicas de la enseñanza LFE: el juego didáctico. *Actividades lúdicas de la enseñanza LFE: el juego didáctico* (pág http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/ciefe/pdf/01/cvc_ciefe_01_0016.pdf). Valencia, España: Universidad Politécnica Valencia.
- ANÓNIMO. (12 de Diciembre de 2014). *Damas Chinas y otros juegos*. Obtenido de http://es.wikipedia.org/wiki/Damas_chinas
- ANÓNIMO. (13 de Noviembre de 2014). *Las rondas*. Obtenido de vizeldamendoza.wikispaces.com/file/view/RONDAS+INFANTILES.docx
- ARMIDA, S. T. (2012). *El material didáctico en función del aprendizaje de niños y niñas de educación inicial de la escuela Eugenio Espejo, comunidad Illapa, parroquia Santa Fé, Cantón Guranda, Provincia Bolívar, durante el periodo 2011 2012*. Guaranda Ecuador: Universidad Estatal de Bolívar.
- AVILA, M. V. (2009). *Procedimientos pedagógicos que se aplican en los procesos de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de 4 años en el centro de cuidados diarios San Patricio de la ciudad de Manta*. Manabí Ecuador: Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí.
- BAQUE, M. (2011). *Metodología basada en la utilización de juegos en la clase de inglés del nivel básico*. Jipijapa, Ecuador: SERIE PEDAGÓGICA.
- CASTILLO, S. (23 de Noviembre de 2014). *Juegos populares y tradicionales*. Obtenido de Concepto y características de los juegos populares: <http://juegostradicionalesseminario2.blogspot.com/2011/11/concepto-y-caracteristicas-de-los.html>
- ECUADOR, M. D. (Martes de Diciembre de 2015). *Ministerio de Educación*. Obtenido de <http://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/03/SiProfe-Gestion-pedagogica-para-Directivos.pdf>
- Del Pino Peña, R., & Aguilar, M. d. (2013). La inteligencia emocional como una herramienta de la gestión educativa para el liderazgo estudiantil. Cuadernos de Administración, 4.

- Fundación Hogares Club Michin. (2018). Hogares Club Michin. Obtenido de Hogares Club Michin : <https://www.hogaresclubmichin.org/>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2019). Lineamientos para la construcción de la propuesta pedagógica. . Quito, Ecuador: Ministerio de Educación del Ecuador.
- Mosston, M., & Ashworth, S. (1996). La enseñanza de la educación física. La reforma de los estilos de enseñanza. Madrid: Hispano-Europea
- Ainscow, M., Hopkins, D., Southworth, G., & West, M. (2014). Hacia Escuelas Efcaces para Todos . Narcea.
- Ampush, E. C. (2015). Elaboración y aplicación de juegos tradicionales en la educación infantil (Vol. 5). Cuenca. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=237017527002>
- Araujo, M. B. (2013). Planificación y ciclo de aprendizaje. Quito: Santillana.
- Avilés, P. E. (2012). Enciclopedia del Ecuador. (Vol. II). Guayaquil.
- Azas, E. (2014). Las estrategias lúdico-didácticas y la lectoescritura durante el proceso docente. Ecuador.
- Barroso, A. A., & Cervantes, G. M. (2014). Actividades lúdicas para la participación de los niños y niñas en las actividades recreativas de la semana de receso docente. EFDeportes. Obtenido de <http://www.efdeportes.com/efd190/actividades-ludicaspara-la-participacion.htm>
- Bautista, J., & Navarro, V. (2016). Importancia de los juegos populares y/o tradicionales en la educación primaria. Publicaciones didácticas, 117- 379. Obtenido de <http://publicacionesdidacticas.com/hemeroteca/articulo/072021/articulo-pdf>
- Cabanilla, M., & Raiza, M. (2015). El “forón” como parte de la cultura popular lúdica y como metáfora a la problemática social contemporánea. Diverticua.
- Cañedo, I. C. (2014). Fundamentos teóricos para la implementación de la didáctica en el proceso de enseñanza. Eumed.
- Caravaca, I. (2016). Introducción a la Teoría de la Planificación Territorial. Scielo.
- Cárdenas, A., & Claudia, G. (2015). El juego en la educación infantil. Bogotá: Rey Naranjo Editores.
- Chirinos, N. (2013). Impacto de las nuevas tecnologías en el tiempo libre de los adolescentes (12 - 16 años). Efdeportes.
- Corral, H. J. (2015). Memorias Pedagógicas. Bogota.de la lengua Española. (2015). Diccionario esencial (Espasa-Calpa. ed.). Federación de enseñanza. (2013).