

## **IMPLEMENTACIÓN DEL ÁREA DE JUEGOS POPULARES EN LA FINCA EXPERIMENTAL “LA REPRESA” DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA ESTATAL DE QUEVEDO**

*Diana Valeria Delgado Campuzano,*

Universidad Estatal de Milagro – Carrera de Licenciatura en Turismo, Ingeniera en Ecoturismo, Magister en Administración Ambiental, [dianavaleriadc@yahoo.com](mailto:dianavaleriadc@yahoo.com)

*Mónica Aguilera Cruz,*

Universidad Técnica Estatal de Quevedo – Facultad de Ciencias Ambientales, Ingeniera en Ecoturismo, [monica\\_c1989@hotmail.com](mailto:monica_c1989@hotmail.com)

*Erika Annabel Zamora Cevallos,*

Universidad Técnica Estatal de Quevedo – Facultad de Ciencias Ambientales, estudiante de séptimo semestre de la carrera Ingeniería en Ecoturismo, [erika.zamora2013@uteq.edu.ec](mailto:erika.zamora2013@uteq.edu.ec)

*Byron Wladimir Oviedo Bayas*

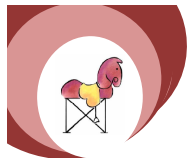
Universidad Técnica Estatal de Quevedo – Facultad de Ciencias de la Ingeniería, Ingeniero en Sistemas e Informática, Magister en Ingeniería Eléctrica Mención Conectividad y Redes de Telecomunicaciones Msc, Doctor en Tecnologías de la Información y Comunicación Ph.D, [boviedo@uteq.edu.ec](mailto:boviedo@uteq.edu.ec)

*Césil Moreno Cedeño*

Universidad Técnica Estatal de Quevedo – Facultad de Ciencias Ambientales, Ingeniero Forestal, Magister en Desarrollo Curricular, [cemocede@gmail.com](mailto:cemocede@gmail.com)

---

<sup>1</sup> (forma parte de la tesis de pre grado: *Juegos populares como un aporte a la valoración de la identidad cultural del cantón Quevedo, 2015*)



Resumen: La sociedad es cada vez más pluralista en virtud del aumento de la diversidad étnica, social y cultural de los pueblos. Los juegos son elementos básicos de socialización que deben considerar las condiciones socioculturales y los significados simbólicos que le atribuyen sus protagonistas. Esta investigación sostiene la idea de relacionar los juegos tradicionales al objeto de facilitar al alumnado experiencias realmente educativas y demostrativas. En este ámbito, se presenta un análisis estructural y funcional de la práctica lúdica para mantener los juegos más habituales de los estudiantes. En dicho análisis se revisan las estructuras de cada categoría de juegos cotidianos y se apuntan cambios pertinentes para su implementación, considerando las limitaciones del contexto educativo. Se justifica el empleo de materiales reciclables amigables al medio ambiente que permiten una factible ejecución del proyecto de juegos populares en beneficio del aprendizaje cultural del pueblo quevedeño.

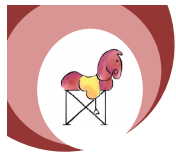
Palabras claves: Juegos, lúdico, pluralismo

IMPLEMENTATION OF THE POPULAR PLAY AREA IN THE  
EXPERIMENTAL FARM "LA REPRESA" OF THE STATE  
TECHNICAL UNIVERSITY OF QUEVEDO

Abstract: Society is becoming more pluralistic by virtue of the increase of the ethnic, social and cultural diversity of the towns. The games are basic elements of socialization that must consider the sociocultural conditions and the symbolic meanings attributed to it by its protagonists. This research supports the idea of relating traditional games in order to provide students with truly educational and demonstrative experiences. In this area, a structural and functional analysis of the play practice is presented to maintain the most habitual games of the students. In this analysis, the structures of each category of everyday games are reviewed and pertinent changes are pointed out for its implementation, considering the limitations of the educational context. It is justified the use of environmentally friendly recyclable materials that allow a feasible execution of the popular games project in benefit of the cultural learning of the Quevedo's people.

Keywords: games, playful, pluralism

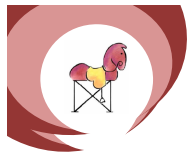
*Recibido: 18 de abril de 2017. Aceptado: 1 de julio de 2017*



## **1. INTRODUCCIÓN**

Con el transcurrir del tiempo, se ha podido identificar que desde los inicios del ser humano, siempre aparecen actividades destinadas a romper con la rutina de las labores comunes y diarias; actividades de esparcimiento que las realizaban solos, en pareja o en grupos; y, que simplemente surgieron por la necesidad que tiene el ser humano de divertirse, distraerse y compartir un momento de ocio y tiempo libre; las mismas que han sido actividades lúdicas, conocidas como juegos, (Parra Buestan, 2010). El espíritu lúdico es inherente al ser humano y es utilizado como medio a través del que realiza el aprendizaje. El juego es el eje fundamental para conseguir cierto desarrollo físico, psíquico y social de la persona, (González, 2002). El juego es un fenómeno básicamente social que establece entre sus protagonistas un sistema de relaciones que se proyecta en las dimensiones cognitiva, afectiva y social. "Se trata de una verdadera escuela de socialización en la que el practicante se familiariza con los códigos, usos y las diferentes maneras de comportarse en esa situación, (Lavega, 2006).

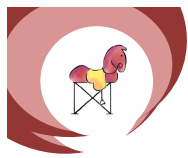
De la mayoría de los juegos no se conoce el origen exacto, pero se podría afirmar que nacieron conjuntamente con las tradiciones y costumbres de cada pueblo en donde se practicaba o se siguen practicando; Dentro de la cultura popular Ecuatoriana se reúnen un sin número de aspectos folclóricos-tradicionales como: la danza, la música, la gastronomía, la vestimenta, la lengua, las fiestas populares y por supuesto los juegos populares, entre otros aspectos, (Parra Buestan, 2010). En el ámbito de la motricidad los juegos tradicionales constituyen escenarios lúdicos contruidos desde la variedad y originalidad a rasgos culturales. Lejos de ser obras menores y obsoletas se trata de manifestaciones que activan valores, con mucho sentido para la sociedad del siglo XXI, (Lavega, 2006). Estas expresiones tienen un rol importante y protagónico dentro del patrimonio cultural de nuestros pueblos. Por ello, es que los juegos populares son considerados actividades sociales, recreativas, con un alto grado de importancia cultural y estrechamente ligadas a la vida del pueblo Ecuatoriano, que a lo largo del tiempo han pasado de generación en generación, mediante medios no formales como por ejemplo la práctica diaria y/o la tradición oral; razón por lo cual desde sus inicios hasta el día de hoy han tenido una serie de cambios y evoluciones, de igual manera se han ido regulando y actualizando con la aparición de reglas y recomendaciones para una práctica más ordenada y justa, (Parra Buestan, 2010). Es importante considerar



que los juegos tradicionales son ejercicios recreativos o pasatiempos que están sometidos a reglas, en la cual se gana o se pierde, pueden ser específicos o no, pero sí propios de un lugar determinado, y cuyo origen se remonta a tiempo muy lejanos. Estos, forman parte del patrimonio cultural intangible, por la transmisión vía generacional de la memoria colectiva que identifica a una región, pues están ligados a su historia, cultura y tradición. En algunas regiones del mundo con el pasar del tiempo, los juegos tradicionales se han convertido en deportes autóctonos relacionados con la tradición cultural, (Andrade, 2015).

Los juegos tradicionales, generalmente son utilizados en campamentos o cursos vacacionales buscando entretener a los niños con actividades donde tengan que usar su cuerpo y utilizar recursos que son muy fáciles de conseguir. Niños y niñas de todas las edades se reúnen en el patio de su casa, en el parque o en la esquina del barrio para divertirse jugando este tipo de juegos. Recordemos que estos juegos se inventaron en épocas antiguas donde aún no existía la tecnología y los más chicos se divertían en compañía de sus amigos. Estos juegos con el paso del tiempo han sido reemplazados por juguetes tecnológicamente complejos con características muy diferentes, (Rodríguez, 2013).

Por lo expuesto los juegos tradicionales deben ser rescatados en nuestro país, ya que aparte de divertirnos, rescatamos tradiciones y costumbres de nuestros antepasados. Reconsiderando que recrear es el objetivo de todos los juegos tradicionales muy aplicables para los niños, nosotros podemos adaptarlos a nuestra realidad y utilizarlos como un recurso fundamental para desarrollar destrezas, habilidades motoras e intelectuales de forma divertida, (Forrest, 2011). Aun siendo considerados como parte de la cultura de los pueblos estos han ido teniendo un deterioro significativo por la influencia de los países desarrollados. El propósito de esta investigación es mostrar como los juegos populares se pueden convertir en un aporte a la identidad cultural del Cantón Quevedo mediante un registro, selección, implementación y estrategias que permitan identificar la riqueza cultural del Cantón Quevedo manteniendo así vivo el folklore de su gente.



## 2. METODOLOGÍA

La presente investigación se llevó a cabo en la Finca Experimental "LA REPRESA" propiedad de la Universidad Técnica Estatal de Quevedo (UTEQ). Esta se encuentra localizada en el Km 7,5 de la vía Quevedo - Babahoyo, Recinto Fayta, Parroquia San Carlos, Cantón Quevedo, Provincia de Los Ríos. Se realizó el estudio de mercado utilizando como técnica la encuesta, aplicada a los adultos mayores en edades comprendida entre 65 hasta 100 años, debido a que se consideran personas que guardan información importante sobre los juegos populares desarrollados a lo largo de nuestra historia. Luego se diseñó la ficha de registro de los juegos populares identificados, su elaboración se basó en la revisión del instructivo para fichas de registro e inventario del patrimonio cultural inmaterial perteneciente al Instituto Nacional del Patrimonio Cultural. A continuación se efectuaron salidas de campo para identificar las características físicas del lugar de estudio como ubicación, longitud, planimetría, altimetría, forma, tipo de vegetación, tipo de suelo, y a la vez se geo-referenció las 3 áreas complementarias ubicadas dentro de las instalaciones del área de juegos populares.

Para el análisis de la población se tomó como referencia a los adultos mayores en edades comprendida entre 65 hasta 100 años por lo que basándose en los datos del INEC 2010 solo se obtuvo que la población de la tercera edad en el cantón Quevedo está representada por 18'538 habitantes que tienen información sobre los juegos populares.

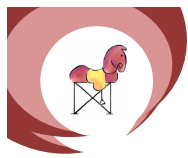
PEA = 68489 habitantes (INEC, 2010)

Población de la tercera edad = 18'538

### 2.1. Muestra

La muestra de la investigación se la calculó a través de la fórmula del autor George Canavos.

$$n = \frac{(N)(P.Q)}{(N - 1).(E / K)^2 + PQ}$$



Donde

n = tamaño de la muestra 202

N= Universo de estudio 18538

PQ= Probabilidad que ocurra hecho 0,5

E= Margen de error 0,25

K= Constante correctiva de error 2

Remplazando sería

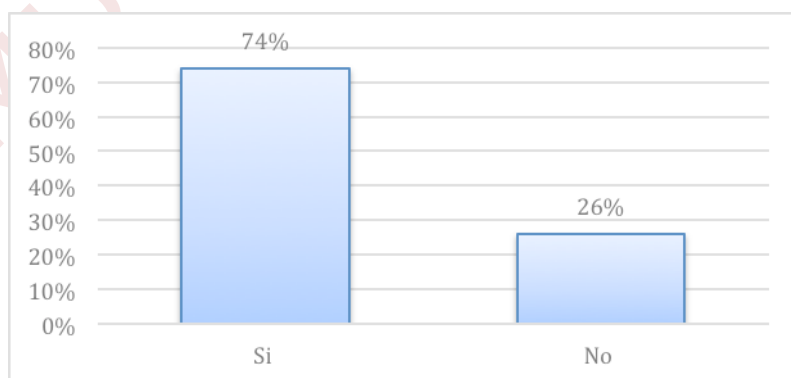
$$n = \frac{18538(0,25)}{(18538 - 1)\left(\frac{0,025}{2}\right)^2 + (0,25)} =$$
$$n = \frac{4634,5}{(18537)(0,001225) + (0,25)} = \frac{4634,5}{22,957825} = 201,82$$

Como resultado de la fórmula se obtuvo un total de 201, 82 encuestas, el cual se redondeó a 202.

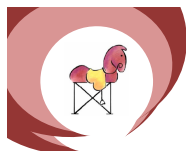
## 2.2 Resultados

Considerando que el estudio de mercado fue dirigido a las personas de la tercera edad del cantón Quevedo, en virtud de que por la edad tienen la experiencia vivencial de haber disfrutado en su juventud de estos juegos, se les hicieron preguntas como:

Figura 1 ¿Conoce usted que son juegos populares?

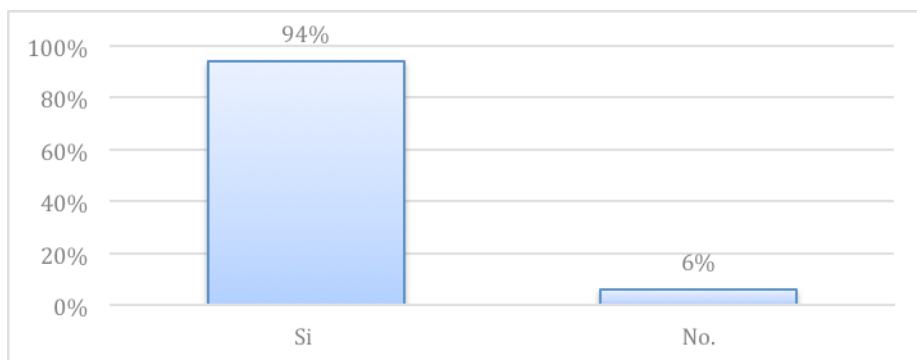


Elaborado por: Autores



Interpretación: El evidente conocimiento de los juegos populares (74% manifestó que si conoce), permite que el trabajo a realizarse sea más dinámico y seguro de realizar.

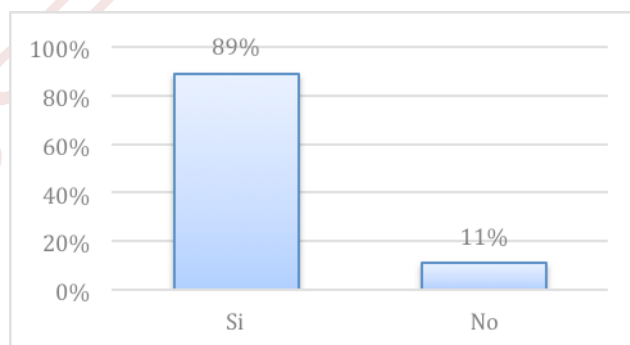
Figura 2 ¿Cree usted que los juegos populares pueden ser un aporte a la valoración de la identidad cultural del Cantón Quevedo?



Elaborado por: Autores

Interpretación: Casi en su totalidad la población encuestada está de acuerdo en que los juegos populares sean un aporte al rescate y a la valoración de la identidad cultural.

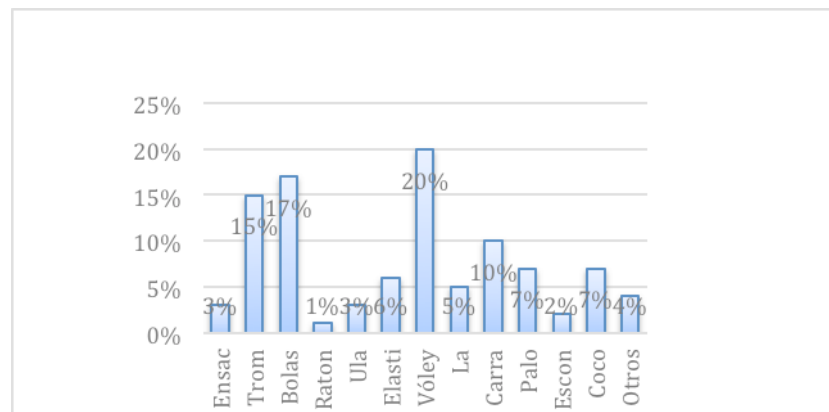
Figura 3 ¿Ha practicado usted alguna vez algún juego popular?



Elaborado por: Autores

Interpretación: Evidentemente la respuesta mayoritaria (89%) es afirmativa y por eso el sesgo de hacer la encuesta a personas de la tercera edad ya que ellos son los que más conocen de juegos populares y quienes han realizado la práctica de los mismos.

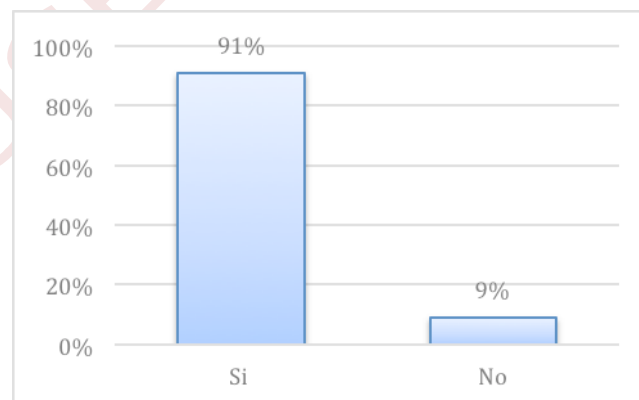
**Figura 4. De los siguientes juegos populares seleccione los practicados por usted**



Elaborado por: Autores

Interpretación: Los resultados cuantitativos indican que el 20% de los encuestados jugaban vóley, el 17% jugaban a las bolichas, el 15% jugaban a los trompos, el 10% practicaban carrao o aros, el 7% jugaban al palo encebado, el 7% se divertían con el coco chile, el 6% jugaban al elástico, el 5% jugaban a la rayuela, el 4% practicaban otras actividades, el 3% practicaba la ula ula, el 3% jugaba a los ensacados, el 2% jugaba al escondite, el 1% se divertía jugando ratón que te pilla el gato. Estos resultados demuestran lo atractivo que eran estos juegos populares y que es un acierto el querer rescatarlos.

**Figura 5 ¿Considera usted que los juegos populares fomentan el aprendizaje cultural?**



Elaborado por: Autores



Interpretación: El 91% de los encuestados manifestó que los juegos populares si fomentan el aprendizaje cultural. Por lo que se justifica continuar con este proyecto de rescate de los juegos lúdicos. Del análisis realizado se puede determinar, que los juegos populares recreativos de mayor interés seleccionados mesuradamente haciendo énfasis en el mayor porcentaje de los juegos practicados por adultos mayores y que hoy en día ya no se observan se los detalla a continuación:

## 2.3 Juegos populares de mayor interés

### 2.3.1. La Rayuela



El origen del juego la rayuela se lo atribuye a fines religiosos. La preparación del juego es sencilla: basta una tiza, carbón, un palo o unas piedras con que dibujar en el suelo. Se lo puede realizar individualmente o por equipos.

2.3.1.1 Reglas: las reglas son claras nos dicen que en el cielo se puede descansar con ambos pies, e incluso andar y corregir la posición de la ficha si conviene hacerlo, si la ficha cae pisando raya o en un cuadro que no le corresponde, se pierde y el turno pasa al siguiente jugador. Cuando el jugador retoma el turno este reemprende el juego donde había fallado. Si la ficha cae en el infierno se pierde el turno y hay que emprender el juego desde el principio.

2.3.1.2 Desarrollo del juego: desde la tierra se tira la ficha al cuadro 1 con un solo pie se salta a dicho cuadro, se recoge la ficha y se regresa a la tierra, desde allí se vuelve a lanzar la ficha al cuadro 2, se salta con un solo pie sobre el cuadrado 1 y sobre el 2, se recoge la ficha y se regresa a la tierra se continua del mismo modo hasta llegar al cielo, salvo en los cuadros dobles con números 4- 5- y 7-8 en los que se salta sobre ambos pies, abarcando un cuadro con cada pie una vez en él, se repite el proceso en orden descendente hasta llegar a la tierra. En la segunda vuelta, en vez de lanzar la ficha con la mano, hay que empujarlo de cuadro en cuadro con el mismo pie con el que se salta hasta llegar al cielo donde se puede descansar y desde allí regresar a la tierra. Sosteniendo la ficha entre los dos pies juntos se salta de cuadro en cuadro hasta el cielo y se regresa a la

tierra si la ficha se cae se pierde el turno. El juego termina ganando el primero que ha logrado realizar tres vueltas.

### 2.3.2. Ensacados



2. 3.2.1 Desarrollo del juego: Es un juego divertido que se lo practica al aire libre es de competencias. Se forman grupos y se les da sacos éstos se atan a la cintura o bien se agarran con las manos. Cuando se dé la orden estos deberán colocarse dentro de los sacos y saltar hasta el punto de llegada ahí deja el saco a otro participante de su equipo y este sale hacia el lado contrario, gana el que termine de hacer el recorrido de un lugar al otro.

2.3.2.2 Reglas: Los participantes deben desplazarse saltando sin salirse de los sacos ni caerse.

2.3.2.3 Observación: Es más entretenido si en lugar de personas de regreso los participantes van del lugar de partida hacia una canasta llena de pelotas u objetos que deberán colocar en sus sacos, al final ganara el equipo que tenga la mayor cantidad de objetos en su saco.

### 2.3.3 Trompo



El trompo o también denominado peón es un juego del que no se conoce su origen es practicado en muchos países.

2.3.3.1 Desarrollo del juego: Para lanzar el trompo el primer paso es liar la cuerda alrededor del cuerpo del trompo. Se coloca el cordel de forma paralela al trompo sujetándolo con el dedo pulgar y con la otra mano se comienza a enrollarlo perpendicularmente formando bandas paralelas de tal

manera que se termine recubriendo toda la superficie del cuerpo.

Para ello se apoya en una hendidura existente entre la punta y el cuerpo que permite dejar la cuerda tensa mientras se lía. En el momento previo al lanzamiento se sujeta el cuerpo del trompo en la palma de la mano y se agarra el extremo del cordel entre el dedo índice (o dedo anular) y corazón con fuerza para que no se escape al lanzar el trompo. Finalmente se lanza el trompo y se tira hacia atrás del cordel. Este lanzamiento puede hacerse totalmente de pie o con el cuerpo encorvado (a "agachaditas"), lo que reduce el impacto contra el suelo.

2.3.3.2 Reglas: Se ubica el suficiente espacio donde se tirará el trompo.

#### 2.3.4 Bolas o canicas

Las bolas o canicas es un juego muy divertido y tradicional, es un juego muy popular practicado especialmente por niños varones de etapas escolares. Existe gran variedad de juegos con las canicas, pero entre los más usuales y practicados por los jugadores tenemos los siguientes:



- Pepo y cuarta
- El pique
- La bomba
- La culebra

- El pepo
- La cuarta

#### 2.3.5 Vóley



El vóley es el juego más popular más practicado por los ecuatorianos en el día a día y sobre todo los fines de semana en donde cachas públicas o privadas se repletan de jugadores de vóley, los mismos que juegan por el ánimo de diversión, de deporte, y nunca falta una pequeña o gran apuesta por el

partido. Cada uno de los jugadores del vóley tiene un nombre y una función determinada, siendo estos los siguientes:

2.3.5.1 Volador: ocupa el tercio trasero de la cancha, su función es atrapar todas las "bolas largas" (cuando el balón es lanzado a los extremos de la cancha), y los bates que envía el equipo contrario y pasarle el balón al servidor generalmente.

2.3.5.2 Servidor: ocupa el tercio derecho de la cancha, su principal objetivo es atrapar las "bolas chicas" (cuando el balón es lanzado cerca de la red) y alzar el balón de manera que le quede cómodo para el colocador.

2.3.5.3 Colocador: ocupa el tercio izquierdo de la cancha, es el encargado junto con el servidor de atrapar las bolas chicas, pero sobre todo su función principal es pasar el balón a la cancha del equipo contrario de manera que los jugadores contrarios no avancen a atrapar ese balón.

- Las dimensiones de la cancha son de 9x9 metros a cada lado de la cancha.
- Altura de la red: 2.15 aprox.
- Número de jugadores: 3 jugadores por cada equipo, 1 juez.

2.3.5.4 Reglas: no pisar la raya del medio, no "agarrar" (sostener el balón más de 2 segundos) el balón, no hacer más de tres "toques" (atrapar y pasar el balón), en los bates el balón no debe chocar ni tocar la red.

### 2.3.6 Carrao

2.3.6.1 Desarrollo del juego: Para este juego se utilizaban unas piezas de madera y desde un metro de distancia se deslizaba la pelota el objetivo era derribar los troncos tiene la apariencia de un juego de bolos.

2.3.6.2 Reglas: evitar que la pelota salga del área de juego cada participante tiene 3 oportunidades para lanzar la pelota.



### 2.3.7 Coco chile o Aros

2.3.7.1 Desarrollo del juego: Para este juego se organiza un grupo de 4 personas de frente se colocan unos troncos de madera y desde la distancia de un metro se comienzan a tirar los aros gana quien más cerca haya logrado ingresar el aro.

2.3.7.2 Reglas: se debe evitar los golpes en la cara.

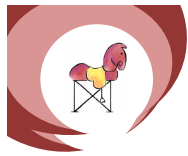
### 2.3.8 Palo encebado

2.3.8.1 Desarrollo del juego: Los palos encebados como diversión o como juegos, tuvieron una gran aceptación dentro del Cantón no había fiesta por pequeña que fuera que no tuviera su palo encebado, ni palo encebado que no dejara comentarios buenos unos, malos otros, pero siempre tomados muy en cuenta por propios y extraños.



Antes no se usaban tubos para los palos encebados ni se les untaba grasa ni aceite ni mucho menos manteca, porque dejaba de ser palo. Los palos encebados se hacían con matas de palma de monte como le decían los más fiesteros. Entre más alta, más torcida y delgada, era mejor. Los voluntarios recorrían lomas, buscando las matas de mayor tamaño. Las traían al hombro, El sebo: de chivo, de borrego o de res, se le fregaba con anticipación, para que el sol se encargara de derretirlo bien derretido y se pegara mejor del palo. El día de la presentación se congregaba toda la juventud y hasta los ancianos del Cantón, primero, para verlo enterrar y

sostener para garantizar su seguridad, y luego para empezarlo a montar tan pronto como dieran la orden. Arriba, en la parte más alta, dentro de una bolsita de tela de colores subidos como para que se divisara mejor desde abajo, le colocaban el tesoro, que cuando más iba de uno a dos sucres, pero que representaba, una considerable fortuna. La trepada era ardua y penosa. Un poco que se avanzaba y otro poco que se resbalaba, mientras que otros reclamaban su turno. Valía de todo para ayudar la subida: arena, ceniza y tierra. Risas y



animación cuando se iba subiendo. Pitos, rechiflas y coros, cuando se deslizaban y caían a tierra. Uno, dos, tres, cuatro, cinco, seis y cuantos intentos se pudieran nadie trataba de ponerle maldad al juego todo era amistoso. Al fin el ganador, solo o ayudado por algún o algunos compañeros. Tenían que traer la bolsa en muchos casos la repartían equitativamente, en otros no. Dependía del trabajo que se hubiera hecho.

2.3.8.2 Reglas: ninguna

### **3. IMPLEMENTACIÓN**

3.1 Ubicación: De la garita de entrada a la finca se ingresa 15 metros y a mano derecha se encuentra la entrada que dirige al área lúdica, se avanza 236 metros hasta su llegada al letrero de bienvenidos, durante el recorrido a mano derecha encontrará el vivero, una vez que se haya ubicado en el letrero caminará 90 metros hasta el área lúdica

3.2 Presupuesto: 3736,55

3.3 Capacidad de visitantes: El área lúdica tiene una capacidad de 214 personas.

3.4 Área: 2800.5 m<sup>2</sup>

3.5 Altitud: 114 msnm

3.6 Planimetría: El terreno es de característica plana en su totalidad

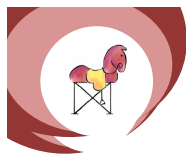
3.7 Forma: hexagonal

3.8 Tipo de vegetación: alrededor del área las especies predominantes son de tipo arbórea

3.9 Tipo de suelo: Franco – Arcilloso

Adicionalmente el área se encuentra distribuida en 4 sub áreas:

- Área de comedor:  
Presupuesto: 482,80  
Longitud: 140 m
- Área de descanso:  
Presupuesto: 282,25



Longitud: 40 metros

Capacidad: 12 personas

- Área de juegos populares:

Presupuesto: 552,00

Longitud: 90 metros

- Área infantil:

Presupuesto: 1079,90

Longitud: 50 metros

#### **4. ESTRATEGIAS DE RESCATE DE LOS JUEGOS POPULARES**

4.1 Estrategia no. 1: “diseñar una propuesta para el rescate de los juegos populares.

Tema: Propuesta de rescate de los juegos populares “Fomentando La Cultura En Quevedo”.

##### 4.1.1 Introducción

El capítulo III Derechos relacionados con el desarrollo del CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA, manifiesta en los siguientes artículos:

Art. 34.- Derecho a la identidad cultural.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a conservar, desarrollar, fortalecer y recuperar su identidad y valores espirituales, culturales, religiosos, lingüísticos, políticos y sociales y a ser protegidos contra cualquier tipo de interferencia que tenga por objeto sustituir, alterar o disminuir estos valores.

Art. 43.- Derecho a la vida cultural.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a participar libremente en todas las expresiones de la vida cultural. En el ejercicio de este derecho pueden acceder a cualquier espectáculo público que haya sido calificado como adecuado para su edad, por la autoridad competente. Es obligación del Estado y los gobiernos seccionales impulsar actividades culturales, artísticas y deportivas a las cuales tengan acceso los niños, niñas y adolescentes.

Art. 48.- Derecho a la recreación y al descanso.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la recreación, al descanso, al juego, al deporte y más actividades propias de cada etapa evolutiva. Es obligación del Estado y de los gobiernos seccionales promocionar e inculcar en la niñez y adolescencia, la práctica de juegos tradicionales; crear y mantener espacios e instalaciones seguras y accesibles, programas y espectáculos públicos adecuados, seguros y gratuitos para el ejercicio de este derecho.

Por tal motivo "Fomentando la cultura en Quevedo" como aporte a la identidad cultural está dirigida a niños y niñas con el fin de brindar un espacio de recreación, donde además podrán adquirir conocimientos culturales y desarrollar su conciencia ambiental, disfrutar de juegos populares que les permitan recrearse sin la necesidad de usar la tecnología, desarrollando su capacidad intelectual y recreativa. Esta propuesta es una alternativa para impulsar y mejorar la cultura en el medio habitual, donde la tecnología es el día a día de nuestros niños. La educación cultural en los niños y niñas, permitirá involucrar más a los niños con sus raíces, con lo que tiene que ver con las tradiciones, costumbres, modos de vida, y folklor del Cantón.

#### 4.1.2 Objetivos

- Utilizar el juego como herramienta de aprendizaje.
- Proponer un área de recreación lúdica.

#### 4.1.3 Justificación

La recreación y el juego son necesidades básicas en el ser humano, siendo más marcada esta necesidad en los niños, mediante la recreación y el juego los niños se forman como personas y aprenden de los demás, desarrollan la imaginación, la creatividad, se conquistan nuevos espacios y caminos. Fomentando la cultura en Quevedo, tiene como fin formar una conciencia cultural, por ello se propone involucrar a los niños de escuela primaria para que desde muy temprana edad adquieran conocimientos culturales brindando un espacio para la modalidad actividades extracurriculares. Donde aprenderán a darle importancia a aquellos tiempos en que se jugaba al trompo, la rayuela, y demás juegos que enriquecieron de una u otra forma nuestra manera de pensar, ser y actuar, nuestro intelecto y formas de pasar un rato agradable con nuestros seres queridos. Invención de nuestra creatividad y habilidad. Por tal razón; con esta



pequeña propuesta queremos invitar a la población Quevedeña a poner en práctica estos juegos ya que con ellos aprendieron nuestros padres y la única manera de mantenerlos es tomando evidencia de esto y practicándolos.

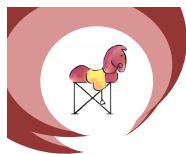
#### 4.1.4 Detalle de la propuesta

La presente propuesta invita a las escuelas de educación primaria ah que se incluyan en las actividades extracurriculares el área lúdica mezcla de diversión y aprendizaje, el propósito es que los niños puedan visitar un área donde encontrarán juegos característicos de nuestra cultura. Para ello La Finca Experimental "La Represa" ubicada en el Recinto Fayta, Parroquia San Carlos cuenta con un área lúdica de 2800.5m<sup>2</sup> divididos en comedor, descanso, área infantil, área de juegos populares a continuación el detalle de las actividades:

Tabla 1. Actividades

Juegos	Tiempo	Número de personas
Rayuela	20 min	3
Trompo	20 min	3
Bolichas	25 min	4
Carrao O Sapo	20 min	3
Coco Chile	20 min	4
Refrigerio	20 min	
Carrera De Ensacados	20 min	4
Rondas	20 min	8
Pintar Figuras	20 min	8
Encuentro Deportivo Pelota Nacional	30 min	7
Palo Ensebado	40 min	3

Elaborado por: Autores



#### 4.1.5 *Requerimientos*

- Firma de Convenio marco institucional entre la UTEQ Y EL DISTRITO DE EDUCACION QUEVEDO.
- Materiales de librería y papelería (goma, tijeras, hojas, acuarelas, escarchas, cartulina, marcadores, lápiz, borradores, pinceles)
- imágenes impresas

#### 4.1.6. Humanos:

- 1 Profesional en ecoturismo.
- 5 ayudantes.
- sueldo para mantenimiento del área
- Tiempo de ejecución: 1 año

#### 4.1.7 *Horarios*

Esta propuesta busca unificar las horas de trabajo extra curricular con las de educación física para de esta manera cumplir con las actividades establecidas involucrando a los niños de 7 y 9 años los días miércoles en horarios de 8:00 am a 12:00 pm y a los niños de 10 a 12 años los días viernes durante un mes, tres horas a la semana.

#### 4.1.8 *Difusión*

Para mostrar la presente estrategia se ha creído conveniente socializar este trabajo ante la directora del distrito de Educación de Quevedo dándole a conocer que en el Cantón hay un área donde los niños pueden practicar los juegos populares y a la vez adquirir conocimientos educativos y culturales aportando así a la nueva modalidad denominada actividades extracurriculares.

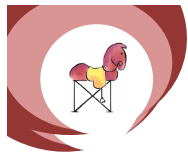
4.1 Estrategia No. 2 "Realizar un video publicitario para difundir los juegos populares".

#### 4.2.1 *Objetivo:*

El video tiene como objetivo difundir los juegos populares; con la realización de este video se quiere incrementar el turismo cultural en La Finca Experimental "La Represa rescatando así la identidad cultural que tiene el Cantón Quevedo.

#### 4.2.2 *Especificaciones*

Tiempo de duración: 15 minutos 15 segundos



Título del video: no dejamos de jugar porque envejecemos, envejecemos porque dejamos de jugar.

#### *4.2.3 Guion*

Tengan muy buenos días mi nombre es XYZ estudiante de la carrera de Ecoturismo seré la persona encargada de darles a conocer el área Lúdica, El área lúdica se encuentra dentro de La Finca Experimental "La Represa" a 341 metros de la entrada principal, presenta una temperatura de 24° C, y tiene una extensión territorial de 2800.5m<sup>2</sup>. Sean todos bienvenidos. Esta mañana se llevará a cabo una serie de actividades, como pueden apreciar el área se encuentra dividida en comedor, descanso, área infantil, área de juegos populares.

#### *4.2.4 Difusión*

Para poner en marcha la presente estrategia se deberá realizar 5 copias del video, los mismos que serán repartidos en puntos estratégicos

4.2 Estrategia No. 3 "Promocionar los juegos populares del cantón mediante un tríptico publicitario.

#### *4.3.1 Objetivo*

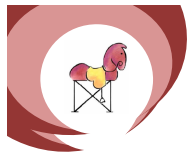
Plasmar en el tríptico los juegos populares, para así darlos a conocer y contribuir al desarrollo cultural del Cantón.

#### *4.3.2 Especificaciones*

- Material: papel couché
- Dimensiones: 297mm X 210mm
- Estructura: doble
- Nombre: Área Lúdica
- Eslogan: "Una mezcla de diversión y aprendizaje"

#### *4.3.3 Descripción del logo*

El logo se lo ha diseñado tomando en cuenta todos los recursos con lo que cuenta el lugar, a simple vista podemos observar a la rayuela, ensacados y bolichas que representan los juegos populares de mayor



interés recreativo, el árbol en el centro da relevancia al guayacán blanco especie predominante en el área, los colores amarillo y beige reflejan la alegría e interés de los niños por un espacio donde se mezcla la diversión y el aprendizaje, en cuanto a los colores de las letras se utilizó el azul que hace referencia al descanso, variedad, y tranquilidad que busca el visitante.

#### *4.3.4 Presentación:*

El objetivo del presente tríptico trata de mantener y dar a conocer la tradición lúdica del Cantón. Comenzaron con el vóley y fútbol, deportes que se practican a nivel nacional, para mantener unido al Cantón, así como a sus familias, con el pasar de los años se han implementado los juegos populares que aquí se mencionan.

- La Rayuela
- Ensacados
- Trompo
- Bolas canicas
- Vóley
- Carrao o sapo
- Coco chile
- Palo encebado

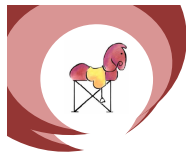
#### *4.3.5 Difusión*

Para poner en marcha la presente estrategia se deberá realizar 30 trípticos.

## **5 DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS**

En la investigación denominada "cultura popular, identidad, artesanía y sus manifestaciones en la provincia del Azuay" Aguilar (2012), menciona que la cultura popular es la cultura del pueblo, y que esta constituye el conjunto de valores y de elementos de identidad que el pueblo preserva en un momento dado de su historia y también lo que éste sigue creando para dar respuestas actuales a sus nuevas necesidades.

Por otro lado, Palazón (2015), en su trabajo "Recuperar los juegos tradicionales en los niños de 3 años", comenta los juegos

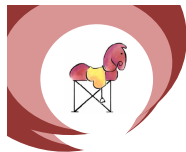


populares son reliquias del pasado que se han ido transmitiendo generación tras generación. A través de actos didácticos no pensados, niños o adultos explican el juego a otros niños deseosos de recibirlos, memorizarlos, reelaborarlos y posteriormente volverlos a transmitir a los suyos. Mientras que Melero (2014), en su investigación "Aproximación científica a los juegos populares, tradicionales y autóctonos de España" afirma El juego ha sido una actividad presente en todas las culturas desde los albores de la humanidad. Los que se han transmitido de generación en generación y se han practicado de forma importante a lo largo del tiempo se llaman juegos populares.

De igual manera, Burgos (2012), en su trabajo los juegos tradicionales en la escuela manifiesta, que al hablar de juegos populares nos referimos a aquellos juegos que, desde mucho tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia. Son juegos que no están escritos en ningún libro especial ni se pueden comprar en ninguna juguetería. Mientras que García (2009) afirma que los juegos populares son las actividades lúdicas que, en un momento determinado, son practicadas por una mayoría de personas, por un colectivo determinado de una población. Los trabajos mencionados, concuerdan con los resultados obtenidos en esta investigación mostrando la importancia de los juegos populares en la cultura del Cantón Quevedo como una forma para mantener vivo el folklor de su gente.

## **6. CONCLUSIONES**

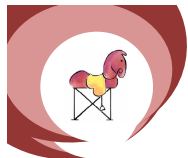
- Se utilizó la ficha de artes del espectáculo del instituto de patrimonio cultural donde se registró un total de 18 juegos populares que aportan en la valoración cultural del Cantón Quevedo.
- De los 18 juegos populares registrados se seleccionó 8, tomando en cuenta la pregunta número 6 del estudio de mercado que manifiesta cuales eran los juegos populares practicados por los adultos mayores del Cantón Quevedo.
- Se implementó el área de juegos populares en la finca Experimental La Represa con una extensión de 2800.5m<sup>2</sup> forma hexagonal tipo de vegetación arbórea y capacidad para 214 personas.



- Se realizó la propuesta, el video y el tríptico como estrategias de rescate de los juegos populares.

## 7.REFERENCIAS

- Aguilar, M. L. (2012). Cultura popular, identidad, artesanía y sus manifestaciones en la provincia del Azuay. . *Revista Universidad verdad. Vol.1, No 59.* , 107.
- Burgos, E. (2011). *Los juegos tradicionales en la escuela. Ecuador.* Obtenido de <http://psicopedagogias.blogspot.com/2008/02/los-juegos-tradicionales-en-la-escuela.html>. : <http://psicopedagogias.blogspot.com/2008/02/los-juegos-tradicionales-en-la-escuela.html>.
- García, E. (2009). Juegos populares y tradicionales de España y su valor didáctico en el aula de Educación Física. *Revista efdeportes, Vol.2, No 132,* 1.
- González, J. A. (2002). Juegos populares: una propuesta para la escuela. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación,* 31-36.
- INEC. (15 de Agosto de 2010). *Inec.* Recuperado el 27 de Septiembre de 2014, de Datos poblacionales, edades y rangos activos económicamente Ecuador. : [www.inec.gob.ec/.../7\\_CONDAC\\_PROV\\_CANT\\_PARROQ\\_SEXO.xls](http://www.inec.gob.ec/.../7_CONDAC_PROV_CANT_PARROQ_SEXO.xls).
- Lavega, P. (2006). Los juegos y deportes tradicionales en Europa: . *Gestión deportiva, ocio y turismo,* 68-81.
- Melero, M. (2014). Aproximación científica a los juegos populares, tradicionales y autóctonos de España. *Revista efdeportes, Vol.2, No 133,* 1.
- Palazón, P. (2015). Recuperar los juegos tradicionales en los niños de 3 años. *Revista Aularia. Vol. 2, No 88,* 65.
- Parra Buestan, J. F. (2010). *El rescate de los juegos populares ecuatorianos y su aplicación en la animación turística.* Cuenca, Azuay, Ecuador: (Bachelor's thesi



**ATHLOS. Revista Internacional de Ciencias Sociales de la Actividad Física, el Juego y el Deporte**

International Journal of Social Sciences of Physical Activity, Game and Sport

Vol XII - Año VI

Nº 12 JULIO 2017

MUSEO DEL JUEGO

[www.museodeljuego.org](http://www.museodeljuego.org)©

ISSN: 2253-6604