



UNIVERSIDAD TÉCNICA ESTATAL DE QUEVEDO
FACULTAD DE CIENCIAS AMBIENTALES
CARRERA DE INGENIERÍA EN ECOTURISMO

Proyecto de Investigación previo
a la obtención del título de
Ingeniera en Ecoturismo

Título del Proyecto de Investigación:

**“Rescate de la identidad cultural del cantón Mocache a través de
los juegos populares-2015”**

Autora:

Raquel Amelia Sangoquiza Ibarra

Directora de Tesis

Ing. Diana Delgado, Ms.C.

Quevedo – Los Ríos - Ecuador.

2015

DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS

Yo, **RAQUEL AMELIA SANGOQUIZA IBARRA**, declaro que el trabajo aquí descrito es de mi autoría; que no ha sido previamente presentado para ningún grado o calificación profesional; y, que he consultado las referencias bibliográficas que se incluyen en este documento.

La Universidad Técnica Estatal de Quevedo, puede hacer uso de los derechos correspondientes a este trabajo, según lo establecido por la Ley de Propiedad Intelectual, por su Reglamento y por la normatividad institucional vigente.

Raquel Amelia Sangoquiza Ibarra

CERTIFICACIÓN DE CULMINACIÓN DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

La suscrita, Ing. Diana Delgado, Docente de la Universidad Técnica Estatal de Quevedo, certifica que la Egresada **Raquel Amelia Sangoquiza Ibarra**, realizó el Proyecto de Investigación de grado titulado “**RESCATE DE LA IDENTIDAD CULTURAL DEL CANTON MOCACHE A TRAVES DE LO JUEGOS POPULARES**”, previo a la obtención del título de Ingeniera en Ecoturismo, bajo mi dirección, habiendo cumplido con las disposiciones reglamentarias establecidas para el efecto.

.....

Ing. Diana Delgado, M.Sc.

DIRECTORA DE TESIS



UNIVERSIDAD TÉCNICA ESTATAL DE QUEVEDO
FACULTAD CIENCIAS AMBIENTALES
CARRERA DE ECOTURISMO

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

Título:

**“RESCATE DE LA IDENTIDAD CULTURAL DEL CANTÓN MOCACHE A TRAVÉS
DE LOS JUEGOS POPULARES”**

Presentado a la Comisión Académica como requisito previo a la obtención del título de
Ingeniero en Ecoturismo.

Aprobado por:

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL DE TESIS
Ing. María Lorena Cadme

MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE TESIS
Ing. Darwin Salvatierra

MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE TESIS
Ing. Gary Ramírez Huila

QUEVEDO – LOS RIOS – ECUADOR

2015

AGRADECIMIENTO

A **Dios** quien me da la fortaleza y el espíritu para seguir adelante sin desfallecer a pesar de todos los tropiezos que he tenido y he salido adelante.

A la **UNIVERSIDAD TECNICA ESTATAL DE QUEVEDO**, por ser la institución que me abrió las puertas para obtener este nivel de estudio, y también a los docentes que me brindaron sus conocimientos y su apoyo para seguir adelante día a día.

A **mi directora** por haberme brindado su asesoría y consejos, los mismos que me permitieron desarrollar este trabajo de investigación. Gracias Ing. Diana Ms.C.

A la Ing. María Lorena Cadme, quien fue un pilar fundamental para concluir mi trabajo. Muchas gracias mi Ing. por haberse convertido en una gran amiga.

Valentina hija mía, eres lo mejor que Dios me regalo, eres mi orgullo y mi motivación. Gracias por comprender que el tiempo que me alejo de ti es por ofrecerte lo mejor. Mi princesa TE AMO.

A mis viejitos **Bolívar Ibarra y María Macías**, que desde donde están, siempre me dan fuerzas para cumplir mis metas. Los extraño un mundo.

A mi madre querida **Editha**, por ese amor sin medidas que me da, por la paciencia que me tuvo para tolerar mis malos momentos, siempre estuvieron sus palabras para levantar mi autoestima. Gracias mamá por estar pendiente durante toda esta etapa, sin tu ayuda hubiera sido imposible culminarla.

A mi padre **Juan**, por darme la vida e impulsarme a culminar mis estudios, y sé que está orgulloso de la persona en la cual me he convertido.

A mi hermano **Jhonn**, que aunque renegaba cuando le pedía algún favor, siempre estuvo pendiente de mi superación.

A mi esposo **Jackson**, por permitirme formar parte de su vida, gracias por tu amor, gracias por ser un buen padre y esposo, sobre todo gracias por aguantarme en mis momentos de coraje cuando algo no salía bien.

A **mi familia** materna, quienes fueron una fuente de apoyo constante e incondicional en especial a mis 2 gorditas.

A **la empresa** donde trabajo, también a mis compañeros los mismos que fueron testigo y participes de los molestos días de lucha a este éxito, y supieron ayudarme en todo momento sin fijarse del tiempo que me tomará en resolverlos.

Así mismo expreso mi agradecimiento a todas aquellas personas que de alguna forma aportaron a este logro, en especial a ti brujita mil gracias.

DEDICATORIA

Desde lo más profundo de mi corazón dedico mi trabajo a DIOS por brindarme la oportunidad de vivir y ser feliz con las maravillas que me regala. A mi hija a quien le dedico mi esfuerzo y trabajo, porque ella es la que me da la fortaleza de superarme para darle una vida mejor, Valentina razón de mis éxitos.

RESUMEN EJECUTIVO

Los juegos populares son actividades que mantenían características específicas e identificaban un determinado sector o comunidad, los cuales, eran transmitidos de una generación a otra y practicados mayormente por los niños.

El presente trabajo investigativo pretende rescatar la identidad cultural del cantón Mocache a través de los juegos populares. Se concluyó que los juegos más referidos, como: la rayuela, el lobo, el puente se ha quebrado, la cometa, la bolicha, palo encebado, el pan quemado y el juez le dijo al cura, se registró el patrimonio cultural del cantón Mocache y diseñó de una propuesta del plan de rescate de este patrimonio mediante actividades a ejecutarse en las entidades educativas con el apoyo del Gobierno Autónomo Descentralizado del cantón Mocache, y se diseñó una guía de los juegos populares. Los juegos se practicaban en los momentos de receso y esparcimiento de los niños, sin embargo, se ha ido perdiendo su información a través del tiempo por lo que es limitado el registro que refieran su existencia e influencia en la vida cotidiana de los niños.

La guía que se diseñó puede ser utilizada como un medio de consulta que facilitará investigaciones relacionadas y la consecuente socialización para recuperar los juegos populares como una actividad lúdica que fortalezca las habilidades, destrezas, capacidad de liderazgo y toma de decisiones en los niños, los cuales formaran parte de la nueva sociedad, acorde a las necesidades y requerimientos del medio social en el que se desenvuelven.

ABSTRACT

The popular games are activities that keep specific characteristics and identified a particular sector or community, which they were transmitted from one generation to another and practiced mostly by children.

This research work tries to rescue cultural identity of the canton Mocache through the popular games. It was concluded that the mentioned games, such as hopscotch, the wolf, the bridge is broken, the kite, the bolicha, greasy pole, burnt bread and the judge told the priest, the cultural heritage of the canton Mocache recorded and he devised a rescue plan proposed this heritage through activities to be implemented in educational institutions with the support of the Autonomous Government Decentralized Mocache Canton, and a guide to the popular games are designed. The games were practiced in times of recess and recreation for children, however, it has been losing its information over time so the record is limited to relate their existence and influence in the daily life of children.

The guide is designed to be used as a means of consultation to facilitate investigations and subsequent socialization to recover the popular games as a fun activity to strengthen the abilities, skills, leadership and decision making in children, which be part of the new company, according to the needs and requirements of the social environment in which they operate.

INDICE GENERAL

	Pág.
PORTADA.....	i
DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS	ii
CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR DE TESIS	iii
MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE TESIS	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
DEDICATORIA.....	vi
RESUMEN EJECUTIVO	vii
ABSTRACT	viii
INDICE GENERAL	ix
INDICE DE CUADROS	xii
INDICE DE ANEXOS	xiii
CODIGO DUBLIN.....	xiv

CAPITULO I.

MARCO CONTEXTUAL DE LA INVESTIGACIÓN	1
1.1. Introducción.....	2
1.2. Problematización.....	3
1.2.1. Planteamiento del problema.....	3
1.2.2. Formulación del problema.....	4
1.2.3. Sistematización del problema.....	4
1.3. Objetivos	4
1.3.1. Objetivo general	4
1.3.2. Objetivos específicos.....	4
1.4. Justificación	5

CAPITULO II

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA INVESTIGACIÓN	6
2.1. Antecedentes de Mocache.....	7
2.2. Cultura y patrimonio	7
2.2.1. Cultura.....	7
2.2.2. Patrimonio	8

2.2.2.1.	Patrimonio cultural	8
2.3.	Juego	10
2.3.1.	Juegos tradicionales.....	11
2.3.2.	Juegos populares.....	12
2.3.2.1.	Importancia de los juegos populares.....	12
2.3.2.2.	Características de los juegos populares.....	13
2.3.3.	Clasificación del juego.....	14
2.3.3.1.	Importancia de los juegos en la vida del niño o niña	15
2.3.4.	Los juegos como estrategia pedagógica	16
2.3.5.	Los juegos y el aporte de los educadores	17
2.3.6.	El valor de los juegos populares para la cultura nacional.....	17
2.4.	Marco conceptual	18
2.4.5.	Fundamentación legal	19
2.5.1.	Constitución política de la República del Ecuador.....	19
2.5.2.	Ley de turismo.....	20
2.5.3.	Plan del Buen Vivir.....	21

CAPITULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	22	
3.1.	Localización	23
3.2.	Tipo de investigación.....	24
3.3.	Método de investigación	24
3.4.	Fuentes de recopilación de información	25
3.5.	Diseño de investigación	25
3.6.	Instrumentos de investigación.	26
3.7.	Tratamiento de los datos.....	26
3.8.	Recursos humanos y materiales	27

CAPITULO IV

RESULTADO Y DISCUSIÓN	28	
4.1.	Registro de los juegos populares del cantón Mocache	29
4.1.2.	Inventario del Patrimonio cultural.	34
4.1.3.	Propuesta de Rescate de los juegos populares del cantón Mocache	42

4.1.3.1. Tema: Plan de Socialización y Capacitación de los juegos populares en el cantón Mocache.....	42
4.1.3.2. Justificación.....	42
4.1.3.3. Objetivos.....	43
4.1.4. Misión y Visión.....	43
4.1.5. Ejecución del plan.....	44
4.2. Guía de los juegos populares.....	51
4.3. Discusión	64

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	66
5. Conclusiones y Recomendaciones	67
5.1. Conclusiones.....	67
5.2. Recomendaciones.....	67

CAPITULO VI

BIBLIOGRAFIA.....	68
6. Bibliografía.....	69
ANEXOS	71

ÍNDICE DE CUADROS

CUADROS	Pág.
Cuadro 1. Conocimiento del significado de los juegos populares.....	49
Cuadro 2. Conocimiento de la práctica de los juegos populares	50
Cuadro 3. Medios que han permitido mantener los juegos populares.....	51
Cuadro 4. Personas que practican los juegos populares	52
Cuadro 5. Juegos populares que se practicaban con mayor.....	53
Cuadro 6. Los juegos populares valoran la cultura de los habitantes de un determinado sector.....	54
Cuadro 7. Importancia de recuperar y mantener los juegos populares.....	55
Cuadro 8. Necesidad de difundir los juegos tradicionales	56
Cuadro 9. Necesidad de realizar actividades para recuperar los juegos populares.....	57
Cuadro10. Resumen de los juegos populares citados en el cantón Mocache.....	58
Cuadro 11. Plan estratégico para recuperar los juegos populares en el cantón Mocache.....	59

ÍNDICE DE ANEXOS

ANEXO		Pág.
ANEXO 1.	Formato de encuesta	121
ANEXO 2.	Ficha de inventario de tradiciones y expresiones orales	122
ANEXO 3.	Fotografías del trabajo de campo	123

CODIGO DUBLIN

Título:	RESCATE DE LA IDENTIDAD CULTURAL DEL CANTÓN MOCACHE A TRAVÉS DE LOS JUEGOS POPULARES”				
Autor:	Raquel Amelia Sangoquiza Ibarra				
Palabras clave:	Juegos populares	Cultura			
Fecha de publicación:	28-09-2015				
Editorial:	Quevedo -Universidad Técnica Estatal de Quevedo-2015				
Resumen:	<p>Resumen-Los juegos populares son actividades que mantenían características específicas e identificaban un determinado sector o comunidad, los cuales, eran transmitidos de una generación a otra y practicados mayormente por los niños. En este sentido, el presente trabajo investigativo pretende rescatar la identidad cultural del cantón Mocache a través de los juegos populares, permitió obtener información bibliográfica de los juegos más referidos, como: la rayuela, el puente se ha quebrado, el lobo, la cometa, la bolicha, palo encebado, el pan quemado y el juez le dijo al cura, registrar el patrimonio cultural del cantón Mocache y diseñar una propuesta del plan de rescate de este patrimonio mediante actividades a ejecutarse en las entidades educativas con el apoyo del Gobierno Autónomo Descentralizado del cantón Mocache, para lo cual se ha diseñado una guía de los juegos populares. Se concluyó que los juegos se practicaban en los momentos de recesos y esparcimiento de los niños, sin embargo, se ha ido perdiendo su información a través del tiempo por lo que es limitado el registro que refieran su existencia e influencia en la vida cotidiana de los niños. La guía podrá ser utilizada como un medio de consulta que facilitara investigaciones relacionadas y la consecuente socialización para recuperar los juegos populares como una actividad lúdica que fortalezca las habilidades, destrezas, capacidad de liderazgo y toma de decisiones en los niños, los cuales formaran parte de la nueva sociedad, acorde a las necesidades y requerimientos del medio social en el que se desenvuelven.</p>				
Descripción	93 hojas				
URI:					

CAPÍTULO I
MARCO CONTEXTUAL DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. Introducción.

La identidad es el conjunto de rasgos propios de un individuo, que lo identifica y diferencia de los demás. La identidad cultural se relaciona con el sentido de pertenencia, integración, participación y convivencia en la vida de una comunidad. Las dos, aportan sobremanera a la identidad social de los pueblos y sus integrantes.

Parte de la cultura popular de las ciudades son los juegos populares, se demostraban como expresiones lúdicas asociadas a niños y jóvenes, las cuales constituyeron en el siglo XIX la formación más espontánea y auténtica de las actividades recreativas de los niños (Gamboa Jarrin, 2005).

Los habitantes de la provincia de Los Ríos, particularmente los del cantón Mocache, poseen una cultura propia evidenciada en sus diversas manifestaciones culturales que lo hacen diferente de los demás cantones y de la provincia, quienes todavía mantienen en su memoria los juegos que se realizaban de manera cotidiana en su niñez.

Los juegos populares han sido parte fundamental de la identidad de las comunidades, ya que enmarcaban la cultura, la necesidad, la búsqueda y el disfrute de momentos de esparcimiento con los amigos y, radicaban en la intensidad de la emotividad demostrada en la etapa infantil como parte fundamental en el proceso de enseñanza, aprendizaje y formación de las características humanas (Lantigua Hernández , Lantigua Segovia , & López Carreira, 2015).

En este sentido, se habla indistintamente de juegos populares y juegos tradicionales. Los primeros están apegados a la práctica local y llegan a caracterizar las formas de actividad social de una región determinada, los segundos han sido transmitidos desde los ancestros a sus descendientes, independientemente de su alcance territorial, pues en ocasiones su práctica resulta universal. De aquí, que ciertos juegos sean considerados al mismo tiempo con ambas denominaciones.

Sin embargo, el avance tecnológico y la existencia de una diversidad de medios televisivos e informáticos ha promovido el desarrollo de nuevas actividades y motivado el abandono y olvido paulatino de los juegos populares de las generaciones anteriores, muchos de los cuales ya no se practican, por lo que es pertinente proteger, mantener y cuidar a través del registro documentado.

Por esta razón, el trabajo de investigación denominado **RESCATE DE LA IDENTIDAD CULTURAL DEL CANTON MOCACHE A TRAVÉS DE LO JUEGOS POPULARES**, tiene la finalidad de investigar y documentar los diversos juegos populares desarrollados por la población de este cantón con el propósito de realizar una guía práctica y didáctica dirigida a los maestros y padres de familia a fin de que sirva como una herramienta para incentivar en los niños una etapa de aprendizaje armónica y agradable que fortalezca su calidad humana y profesional.

1.2. Problema de investigación.

1.2.1. Planteamiento del problema.

La identidad manifiesta el comportamiento individual o colectivo adquirido por el hombre a través del tiempo durante su convivencia en un medio social que se convierte en una identidad cultural. Este medio social ha sido influenciado y modificado de una u otra manera por los avances tecnológicos e informáticos, producto de la globalización.

Particularmente, la población del cantón Mocache está inmersa en estos cambios culturales. Todo este proceso de aculturación ha hecho que la población se olvide de sus raíces, entre ellos los juegos populares.

Los niños no conocen ni practican actividades lúdicas que les permitan experimentar y descubrir con imaginación y creatividad las formas, texturas de los objetos ni desarrollar su pensamiento y, se vislumbran fácilmente por juegos impersonales que generan individualismo, falta de compromiso y sentido social. Los ancianos, con el paso de los años

han ido olvidando poco a poco su existencia y solo son mencionados cuando alguno de ellos, durante una conversación trae a su mente, recuerdos infantiles que les alegran por un momento y permiten olvidar los problemas y las tristezas. Se pretende entonces, proveer información que permita motivar la aplicación cotidiana de los juegos populares en las actividades de los niños y niñas del cantón Mocache.

1.2.2. Formulación del problema.

¿La pérdida del conocimiento de los juegos populares ha promovido la pérdida de la identidad cultural del cantón Mocache?

1.2.3. Sistematización del problema.

¿Existe registros de los juegos populares en el cantón Mocache?

¿Es pertinente proponer un plan que conlleve al rescate de los juegos populares en el cantón Mocache?

¿El diseño de una guía de los juegos populares permitirá socializar los juegos en el cantón Mocache?

1.3. Objetivos.

1.3.1. Objetivo general.

Rescatar la identidad cultural del cantón Mocache a través de los juegos populares – 2015.

1.3.2. Objetivos específicos.

- Registrar los juegos populares del cantón Mocache.
- Elaborar la propuesta para el rescate de los juegos populares en el cantón Mocache.
- Diseñar una guía de los juegos populares.

1.4. Justificación.

Hoy en día, en un mundo globalizado, imperan los juegos electrónicos, con modelos de televisión, videojuegos, juguetes fabricados o artificiales, los cuales se han ido introduciendo en nuestra cultura y conllevado al olvidar una diversidad de juegos populares, lo que ha afectado la educación y la formación integradora de los niños, así como la pérdida de la identidad cultural de los pueblos.

Los juegos infantiles son una necesidad básica e imperiosa en el desarrollo de la inteligencia y el equilibrio físico emocional de los niños. Jugando, desarrollan aptitudes físicas, inteligencia emocional, creatividad, imaginación, capacidad intelectual, habilidades sociales. Es un medio que les permite comprender el funcionamiento del mundo e integrarse a él, ya que mediante el juego ensayan, experimentan, elaboran hipótesis, arriban a resultados y soluciones de problemas, critican, se convierten en juez y parte, construyen su autonomía tomando conciencia de sí mismo y de las personas que lo rodean.

Es pertinente entonces, desde el ámbito que le corresponde a las instituciones estatales y de educación, entre ellas, la Universidad Técnica Estatal de Quevedo, promover la recuperación de esta información histórica que identifica nuestros pueblos, aportando de esta manera, al cumplimiento de la política del Buen Vivir liderada por el gobierno nacional mediante cambios sustanciales en la formación de los niños para el bienestar de la sociedad.

Por esta razón se plantea el tema de investigación denominado **Rescate de la identidad cultural del cantón Mocache a través de los juegos populares** que permitirá dar a conocer su valor cultural a la población y aportará en su proceso de recuperación.

CAPÍTULO II
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA
INVESTIGACIÓN

2.1. Antecedentes de Mocache

El cantón Mocache está conformado por una extensa población ubicada en antiguos asentamientos indígenas que existieron antes de la conquista de los españoles. Según (Solórzano Moreira, 2015), su nombre nace de vocablos indígenas que forman la palabra “Mukachi”, que significa “bosque, alto hermoso y bien oliente”.

La población, estableció una lucha constante y logró que el H. Congreso Nacional, apruebe su creación como cantón, según consta en la ley publicada en el Registro Oficial # 954 del 28 de mayo de 1996.

Este mismo año (1996) se realiza la remodelación del antiguo mercado municipal y pasa a ser la sede del Municipio y se convoca a elecciones el 27 de octubre de 1996 para elegir el primer concejo cantonal siendo elegido como Alcalde por la voluntad del pueblo mocacheño, el Ingeniero Gustavo Triviño Bloisse.

Actualmente, es un cantón de la provincia de Los Ríos en Ecuador. Su cabecera cantonal es la ciudad de Mocache. Su población es de 38.392 habitantes. Tiene una superficie de 572.3 km². Su alcalde actual para el período 2009 - 2014 es Leandro Ullón Rodríguez.

2.2. Cultura y Patrimonio.

2.2.1. Cultura.

Es todo lo que existe en el mundo y que ha sido producido por la mente y la mano humana. Por ejemplo, las fiestas, los alimentos, los sistemas políticos, la manera de pensar, la ropa y las modas, los medios de convivencia, el daño al medio ambiente, la manera de jugar al fútbol, la guerra, las armas, y actos humanitarios. Todos éstos son productos culturales porque han surgido de la creación humana y de su manera de entender, sentir y vivir el mundo, lo mismo que el Internet, que en los últimos años ha revolucionado la conducta humana cambiando la manera de pensar, coadyuvando al desarrollo global intercultural a

velocidad impensable. Por eso también se dice que la cultura es la forma, para bien o para mal, como el ser humano ha modificado la naturaleza (Quezada Loján, 2012)

2.2.2. Patrimonio.

Es lo que se hereda de los padres y de la naturaleza, y lo que se quiere heredar a nuestros hijos y a las generaciones futuras. Es el conjunto de bienes que caracterizan la creatividad de un pueblo y que distinguen a las sociedades y grupos sociales unos de otros, dándoles su sentido de identidad (Quezada Loján, 2012).

2.2.2.1. Patrimonio Cultural.

El patrimonio cultural en su conjunto abarca varias grandes categorías: El patrimonio cultural material y el Patrimonio Cultural Inmaterial (Quezada Loján, 2012).

El Patrimonio cultural material está constituido por el Patrimonio cultural mueble (pinturas, esculturas, monedas, manuscritos, etc.), el patrimonio cultural inmueble ((monumentos, sitios arqueológicos, etc.) y, el patrimonio cultural subacuático ((restos de naufragios, ruinas y ciudades sumergidas, etc.).

El Patrimonio cultural inmaterial es constituido por tradiciones orales, artes del espectáculo, rituales, etc., el patrimonio natural (sitios naturales que revisten aspectos como los paisajes culturales, las formaciones físicas, biológicas o geológicas, etc.) y, el patrimonio en situaciones de conflicto armado.

Según la Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial, el patrimonio vivo es el crisol de nuestra diversidad cultural y su conservación, una garantía de creatividad permanente. La Convención afirma que el PCI se manifiesta, en particular, en los ámbitos siguientes:

- Tradiciones y expresiones orales, incluido el idioma como vehículo del patrimonio cultural inmaterial;
- Artes del espectáculo (como la música tradicional, la danza y el teatro);
- Usos sociales, rituales y actos festivos;
- Conocimientos y usos relacionados con la naturaleza y el universo;
- Técnicas artesanales tradicionales.

La Convención del 2003 define el PCI como los usos, representaciones, expresiones, conocimientos y técnicas que las comunidades, los grupos y, en algunos casos, los individuos reconozcan como parte integrante de su patrimonio cultural. La definición señala igualmente que el PCI, cuya salvaguardia pretende la Convención:

- Se transmite de generación en generación.
- Es recreado constantemente por las comunidades y grupos en función de su entorno, su interacción con la naturaleza y su historia;
- Infunde a las comunidades y los grupos un sentimiento de identidad y de continuidad;
- Promueve el respeto de la diversidad cultural y la creatividad humana;
- Es compatible con los instrumentos internacionales de derechos humanos existentes;
- Cumple los imperativos de respeto mutuo entre comunidades, grupos e individuos y de desarrollo sostenible.

El depositario de este patrimonio es la mente humana, siendo el cuerpo humano el principal instrumento. Con frecuencia se comparten el conocimiento y las técnicas dentro de una comunidad, e igualmente las manifestaciones del PCI se llevan a cabo, a menudo, de forma colectiva (Quezada Loján, 2012).

Muchos elementos del PCI están amenazados debido a los efectos de la globalización, las políticas semejantes, y la falta de medios, de valorización y de entendimiento que – todo ello junto – conduce al deterioro de las funciones y los valores de estos elementos y a la falta de interés hacia ellos entre las nuevas generaciones (Ministerio Coordinador de Patrimonio, 2010).

2.3. Juego.

Debemos considerar que la mayoría de los investigadores no han podido definir de manera absoluta el término “juego” por tratarse de una relación sociocultural en la que predomina la subjetividad de cada autor (Riera Contreras, 2014).

El juego constituye un lenguaje natural y espontáneo en la vida del niño/a; permite la libre expresión de emociones, sentimientos así como la interacción con sus amigos/as y adultos. Es una actividad natural y al mismo tiempo un comportamiento aprendido a través del cual el niño/a, va adquiriendo el desarrollo durante la infancia. Es un comportamiento espontáneo, que desde el comienzo de la vida, se convierte en algo natural de relación social, placentera y estimulante; esta actividad tiene una primera forma sensorial y motórica, que es un esquema de acción destinado a comunicar al niño/a con el mundo exterior (Guartatanga & Santacruz, 2010).

Le permite conocer sus habilidades y limitaciones, distinguir sus intereses y preferencias, poder tener un dominio propio del cuerpo, encontrarse frente a situaciones de triunfos y derrotas, implementar estrategias para la solución de problemas que se le vayan presentando (Guartatanga & Santacruz, 2010),

Los juegos, en relación a su historia y transcendencia pueden ser considerados como tradicionales y/o populares, los cuales, son considerados como “Juegos de Rol”, ya que, cada participantes interpretan un determinado papel, de acuerdo a los personajes del juego. Durante el transcurso de la acción los jugadores deberán representar los diálogos o acciones llevadas a cabo por su personaje, sin la necesidad de un guión específico, por lo que se dará lugar a la improvisación en reiteradas ocasiones (Ramos Calle, 2014).

2.3.1. Juegos Tradicionales.

Son aquellos que se transmiten de generación en generación. Proviene de un país o región específicos, sin embargo las reglas son parecidas independientemente del territorio en que se lleven a cabo. Los juegos tradicionales tienen la particularidad de que sus inicios están vinculados con la historia y la cultura del pueblo de origen, por lo que el material que se utilice para desarrollarlos es específico de la región donde se practica. Por ejemplo la lucha canaria, deporte típico de las Islas homónimas (Quezada Loja, 2012).

Son juegos más solemnes que también han sido transmitidos de generación en generación, pero su origen se remonta a tiempos muy lejanos. No solamente han pasado de padres a hijos, sino que en su conservación y divulgación han tenido que ver mucho las instituciones y entidades que se han preocupado de que no se perdieran con el paso del tiempo. Están muy ligados a la historia, cultura y tradiciones de un país, un territorio o una nación, sus reglamentos son similares, independientemente de donde se desarrollen (Pinza Astudillo & Ureña Garcés, 2013).

El juego tradicional, es considerado como un recurso psicopedagógico, para afianzar el desarrollo socio - afectivo y cognitivo por ello, que las educadoras/res deben propiciar ambientes lúdicos rodeados de amor, afecto, que brinden seguridad, confianza, expresión de sentimientos, emociones y pensamientos; ayudando a que logren un equilibrio y control, para favorecer el desarrollo integral. Para ello, se incluyen varios juegos tradicionales con los cuales se puede beneficiar el proceso afectivo, en los infantes (Guartatanga & Santacruz, 2010).

El juego tradicional, es un aspecto fundamental en el desarrollo de los pequeños, permite el rescate de la cultura, los juegos tradicionales, van progresivamente siendo alejados de las actividades lúdicas de la vida del niño/a.

2.3.2. Juegos Populares.

Los juegos populares están muy ligados a las actividades del pueblo llano, y a lo largo del tiempo han pasado de padres a hijos. De la mayoría de ellos no se conoce el origen: simplemente nacieron de la necesidad que tiene el hombre de jugar. Es decir, se trata de actividades espontáneas, creativas y muy motivadoras. Los juegos populares pueden servir como herramienta educativa en el aula en diversas materias ya que en sus retahílas, canciones o letras se observa características de cada una de las épocas (Pinza Astudillo & Ureña Garcés, 2013).

Suelen tener pocas reglas, y en ellos se utiliza todo tipo de materiales, sin que tengan que ser específicos del propio juego. Todos ellos tienen sus objetivos y un modo determinado de llevarlos a cabo: perseguir, lanzar un objeto a un sitio determinado, conquistar un territorio, 17 conservar o ganar un objeto, etc. Su práctica no tiene una trascendencia más allá del propio juego, no está institucionalizado, y el gran objetivo del mismo es divertirse (Pinza Astudillo & Ureña Garcés, 2013).

2.3.2.1. Importancia de los juegos populares.

A lo largo de la historia, los juegos han formado parte de nuestra cultura. Algunos han sobrevivido hasta llegar a la actualidad gracias a la transmisión de generación en generación (de padres a hijos, de boca a boca, día tras día), no obstante, la mayoría de ellos van siendo olvidados ya que los padres no tienen tiempo para jugar con sus hijos y tienden a facilitar el aprendizaje de juegos informáticos de fácil acceso en las tiendas o supermercados (Quezada Loján, 2012).

2.3.2.2. Características de los juegos populares.

Lo popular se encuentra relacionado con la cultura y la tradición, por ende el juego popular fortalece el orgullo cultural y lo fortifica y al mismo tiempo contribuye con la autoestima en los niños/as (Guartatanga & Santacruz, 2010)

Los juegos populares, de acuerdo a (Sardou & Sardou, 2000), cumplen ciertas características:

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

Según (Riera Contreras, 2014), la Subsecretaria de Educación en el documento digital Pedagogía de la interculturalidad, Derechos, memorias e identidad elaborado en el año 2012, informa las siguientes características de los juegos populares:

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

2.3.3. Clasificación del juego.

Los juegos, de acuerdo al proceso evolutivo del niño presenta las siguientes etapas: Juegos funcionales, de imaginación, de construcción, de normas, sensomotor, simbólico o representativo y, sujetos a reglas según la edad (Vinuesa Conterón, 2009).

Juegos funcionales. Estos juegos ayudan al niño en su primera etapa de desarrollo y se caracterizan por la relación del juego con partes del cuerpo y las funciones del mismo.

Juegos de imaginación. Permite al niño imitar una diversidad de situaciones que le permiten descubrir y apropiarse de roles cotidianos que le ayudan en su inserción en la comunidad.

Juegos de construcción. Permite al niño plantearse problemas de su entorno en el que involucra los factores: motores, intelectuales y afectivos que estimulan su capacidad de creación, establecer esquemas mentales de elementos, objetos y situaciones, así como, el establecimiento de hábitos y valores.

Juegos de Normas. Cada juego tiene establecido normas o reglas que deben ser cumplidas, las cuales permiten al niño establecer estrategias de planificación, organización y trabajo grupal o en equipo que aporta en el proceso de solución de problemas, adaptación y socialización en la comunidad.

Juego sensomotor. Aporta en el proceso de aprendizaje del niño hasta el segundo año de vida, requiere movimientos repetitivos que le permiten dominar sus capacidades motoras y experimentar sus sentidos con el tacto, la vista y el sonido.

Juego simbólico o representativo. Apoya al desarrollo del niño en edades de dos a seis años y se realiza mediante la aplicación de símbolos que le permiten promover la retentiva y la memorización de simbologías y relacionarlas con su actividad cotidiana.

Juego sujeto a reglas según edades. Se las realiza durante la etapa escolar y permiten al niño comprender conceptos sociales de cooperación, competencia, trabajar en equipo y pensar de manera objetiva. En este momento, ya se pueden diferenciar los juegos como actividades lúdicas, estructuradas con reglas objetivas.

En esta etapa existe una relación de aprendizaje participativo de los niños y adultos, en el que los adultos o maestros deben enfatizar su observación para atender ciertas necesidades reflejadas en los juegos, las cuales deben ser atendidas a tiempo para evitar conflictos emocionales en el futuro.

2.3.3.1. Importancia de los juegos en la vida de los niños.

Según (Guartatanga & Santacruz, 2010), el juego es un “elemento básico para que el niño/a afronte con éxito las diferentes situaciones que se le presenten en su relación y vivencia personal”. Comprende todas las facetas de su vida: desenvolvimiento social, relación con los demás compañeros, relación familiar. Gracias al juego, el participante potencia su fuerza de voluntad y su plenitud afectiva, adquiere conciencia de sus cualidades, posibilidades y disfruta de ellas, aprende a elaborar sus vivencias del medio ambiente y a conseguir una adaptación emocional. Además, es un espacio que le permite entrar al plano interpersonal, afianzando lazos de amistad con las personas que están en continua relación

Por lo tanto, la participación en el juego, además de tener un componente de diversión, satisfacción, agrado, etc., conlleva un aspecto muy importante, la gran variedad de vivencias que se experimentan, las cuales constituyen la esencia básica, del placer de jugar.

Según (Guartatanga & Santacruz, 2010), el juego tradicional tiene influencia directa como mediador para el aprendizaje, ya que:

- Desarrolla su autonomía personal
- Adquiere mayor independencia y seguridad en si mismo
- Favorece el desarrollo de su autoestima
- Estimula el desarrollo de la comunicación y el lenguaje

- Permite que el infante se sujete a normas y reglas ³/₄ Posibilita la adquisición de habilidades espaciales y de relación
- Contribuye al desarrollo de destrezas y habilidades
- Ayuda al desarrollo de las nociones numéricas Contribuye al desarrollo de su inteligencia emocional Enriquece la creatividad y la imaginación
- Facilita el desarrollo de destrezas sociales
- Procura el desarrollo de la inteligencia racional ³/₄ Proporciona el aprendizaje de su cuerpo. Habilidades – limitaciones
- Ayuda a la exploración y manipulación de los objetos que están a su alrededor
- Posibilita el intercambio de conocimientos sobre la cultura
- Contribuye a la exploración de cosas nuevas
- Permite la expresión de emociones
- Proporcionan límites, consecuencias y premios para la acción Ayuda al desarrollo de la socio afectividad
- Permite entender nociones como la familia, amistad, y entorno

2.3.4. Los juegos como estrategia pedagógica.

Han sido muchos los autores que han relacionado el juego con la educación y con el aprendizaje. Platón en sus Leyes afirma que el juego es un factor determinante en la formación del ciudadano perfecto, haciendo hincapié en la importancia del respeto de las reglas de juego como aprendizaje para una vida comunitaria armónica (Vinueza Conterón, 2009).

El juego es la actividad preferida por los niños(as), es una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijos de tiempo y lugar, según una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí, acompañada de una sensación de tensión y de júbilo. El niño(a) se entrega por completo, es una vivencia lúdica inaplazable. Cuando un niño juega se ve con vitalidad; cuando está enfermo o deprimido, por el contrario no desea participar en ninguna actividad que se le proponga. El juego refleja la disponibilidad del niño para asociarse, para acercarse, para compartir, para estar

en grupo. El juego es terapéutico incluso para los jóvenes y adultos. Genera la visión de múltiples realidades en la medida que descubre otras posibilidades Para (Pinza Astudillo & Ureña Garcés, 2013).

2.3.5. Los juegos y el aporte de los educadores.

Los juegos es un potencial como herramienta o recurso didáctico, ya que permite desarrollar campos del convivir humano, así: las habilidades, destrezas, la práctica de valores, la sociabilidad, nociones de tiempo, cantidad, lateralidad motivan el desarrollo intelectual, físico y afectivo que lo incorpora de manera adecuada a la comunidad (Vinueza Conterón, 2009).

Las educadoras/es deben estimular la práctica de los juegos a través de su utilización como recurso metodológico, para el desarrollo de sus habilidades y destrezas, sobre la sociedad y la cultura, con la que adquiere inteligencia emocional, logrando una autoestima positiva, autonomía y autocontrol que contribuirán a la formación de una personalidad con bases sólidas (Guartatanga & Santacruz, 2010).

En este proceso, el niño es el protagonista del juego, en el cual aprovecha el tiempo para jugar y aprender, da lugar a su fantasía e imaginación, liderazgo y sociabilidad y, el maestro o guía es el monitor, asume el rol de observador, orientador y conductor del juego.

2.3.6. El valor de los juegos populares para la cultura nacional.

La cultura popular ecuatoriana enmarca un sin número de aspectos folklóricos y tradicionales que conforman el patrimonio cultural del Ecuador, entre ellos, los juegos populares, los cuales expresan alegría, compañerismo, colaboración, convivencia y ganas de salir de la rutina mediante una actividad de sana diversión y esparcimiento, que además, proveen conocimiento, valores e intereses que los distinguen como grupo y nos hace diferente a otros (Riera Contreras, 2014), facilitando así su inserción en la sociedad.

2.4. Marco conceptual.

Juego. El juego es definido como una actividad de recreación, cuyo objetivo es el divertimento y la distracción de sus participantes, aunque en muchas ocasiones es utilizado con un papel educativo (Quezada Loján, 2012).

Juego popular. Suelen desconocerse los orígenes de esta clase de juego, ya que tienden a pasar de generación en generación de forma oral. Las reglas varían según los países o regiones donde se practique y muchas veces distintos nombres hacen referencia al mismo juego. Los juegos populares no están institucionalizados, sino que su práctica se limita al esparcimiento y la diversión. Un ejemplo es la escondida (Quezada Loján, 2012)

Juego tradicional. Es la transmisión de la esencia de la cultura, de generación en generación, siendo como mediador el adulto (Guartatanga & Santacruz, 2010).

Afectividad. Es un término genérico que designa el sentimiento de placer o dolor que acompaña a las emociones (Guartatanga & Santacruz, 2010).

Cultura. La cultura es el conjunto de creaciones, que emanan de una comunidad cultural fundadas en la tradición, por un grupo o por individuos y que reconocidamente responden a las expectativas de la comunidad en cuanto expresión de su identidad cultural y social las normas y los valores que se transmiten oralmente, por imitación o de otras maneras; sus formas comprenden entre otras las normas, la lengua, literatura, música, danza, los juegos, ritos y costumbres (Biagini, 2011).

Identidad. La identidad es el conjunto de referencias culturales por el cual una persona o grupo se define, se manifiesta y desea ser reconocido, implica las libertades inherentes a la dignidad de la persona e integra en un proceso permanente la diversidad cultural, lo particular y lo universal; es una representación inter subjetiva que orienta el modo de sentir, comprender y actuar de las personas en el mundo. Por efecto de la globalización las culturas han perdido su identidad cultural porque la población adopta otros modos de vida,

modificando sus costumbres y tradiciones transmitidas por sus antepasados dando paso a modernas formas de vida (Méndez, 2013).

2.5. Fundamentación legal.

En nuestro país tenemos una diversidad de leyes que son la base que rigen el comportamiento de las acciones del hombre y su convivencia en un ambiente de cultura y armonía (Espinel Montufar, 2007).

2.5.1. Constitución política de la República del Ecuador.

La Constitución política del Ecuador es la regulación legal que delimita el accionar de las personas de manera individual y colectiva para garantizar la convivencia armónica y funcional de una sociedad. En este sentido, existen disposiciones que establecen los derechos, principios fundamentales que la fomentan y regulan, entre ellos:

Capítulo 2. De los derechos civiles.

Título I. De los Principios Fundamentales.

Art. 3.- Son deberes primordiales del Estado:

1. Fortalecer la unidad nacional en la diversidad.
2. Asegurar la vigencia de los derechos humanos, las libertades fundamentales de mujeres y hombres, y la seguridad social.
3. Defender el patrimonio natural y cultural del país y proteger el medio ambiente.
4. Preservar el crecimiento sustentable de la economía, y el desarrollo equilibrado y equitativo en beneficio colectivo.
5. Erradicar la pobreza y promover el progreso económico, social y cultural de sus habitantes

2.5.2. Ley de turismo.

En relación a la ley de turismo, publicada en el Registro Oficial No. 733 del 27 de diciembre del 2002, el tema de investigación tiene bases legales en cuanto a los principios de la actividad turística y objetivos de la política estatal, según la cual, es necesario remitirse a los artículos esta ley.

Art. 1.- el marco legal que rige la promoción, el desarrollo y la regulación del sector turístico; las potestades del Estado y las obligaciones y derechos de los prestadores y de los usuarios.

Art. 2.- Turismo es el ejercicio de todas las actividades asociadas con el desplazamiento de personas hacia lugares distintos al de su residencia habitual; sin ánimo de radicarse permanentemente en ellos.

Art. 3.- Son principios de la actividad turística, los siguientes: a) La iniciativa privada como pilar fundamental del sector; con su contribución mediante la inversión directa, la generación de empleo y promoción nacional e internacional; b) El fomento de la infraestructura nacional y el mejoramiento de los servicios públicos básicos para garantizar la adecuada satisfacción de los turistas;

Art. 4.- La política estatal con relación al sector del turismo, debe cumplir los siguientes objetivos:

a) Reconocer que la actividad turística corresponde a la iniciativa privada y comunitaria o de autogestión, y al estado en cuanto debe potencializar las actividades mediante el fomento y promoción de un producto turístico competitivo.

b) Garantizar el uso racional de los recursos naturales, históricos, culturales y arqueológicos de la nación.

c) Promover la capacitación técnica y profesional, de quienes ejercen legalmente la actividad turística.

g) Fomentar e incentivar el turismo interno.

2.5.3. Plan del Buen Vivir.

El presente trabajo de investigación tiene su relación metodológica con los siguientes objetivos del Plan Nacional del Buen Vivir: Objetivo 4: Garantizar los derechos de la naturaleza y promover un ambiente sano y sustentable. Este propósito se enmarca dentro de las finalidades del turismo ecológico, que se quiere desarrollar en función de los recursos naturales del sector de La Paz. Objetivo 11: “Establecer un sistema económico, social, solidario y sostenible”.

CAPÍTULO III
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Localización.

La presente investigación se llevó a cabo en el cantón Mocache, provincia de Los Ríos. El área de estudio presenta las siguientes características edafoclimáticas:

Altitud	56 msnm
Precipitación media anual	2510 mm
Temperatura media anual	24,10° C
Humedad relativa media anual	87,7 %

El inventario se realizó en el área urbana y rural del cantón Mocache, provincia de Los Ríos, en los sectores enunciados con sus respectivas coordenadas, según se indican a continuación.

SECTOR	ALTITUD (msnm)	COORDENADAS	
		X	Y
Recinto Bella Sombra	289	666701	9875740
Recinto Pajarito	303	667860	9875456
Recinto Estancia Nueva	279	665645	665645
Avenida 28 de Mayo	167	666273	9868591
Cooperativa San Ignacio	176	666757	9868698
Calle Abdón Calderón y Eloy Alfaro	124	666449	9868872
Calle Econ. Antonio Andrade C.	130	666621	9868891
Calle Vínces	110	666386	9868697
Barrio Norte	169	666667	9869012
Barrio Nueva Unión	151	666577	9869249
Recinto Garzas Grandes	200	659244	9869737
Recinto La Cruz	180	659106	9869613
Lotización Franco	205	666188	9868860

3.2. Tipo de investigación.

Según Hernández, Fernández y Baptista (2003), hay varios tipos de metodologías más utilizadas en los procesos de investigación, tales como: Descriptiva, Correlacional, Explicativa e Histórica.

En el presente caso, se ha utilizado la investigación histórica, descriptiva y de campo, basada en un enfoque cualitativo y cuantitativo de los atractivos turísticos culturales, enmarcadas en el Patrimonio Cultural Inmaterial, las cuales, por sus características, pueden ser consideradas como una herramienta que motive el desarrollo turístico hacia el cantón Mocache y, el diseño y aplicación de fichas de inventario turístico establecidos por el Ministerio de Turismo.

El enfoque cualitativo permite obtener información visual fundamentada en el dialogo directo con las personas encuestadas a fin de conocer la motivación y reacción al recordar los juegos populares practicados en su niñez y, el cuantitativo utiliza la recolección y análisis de datos.

3.3. Métodos de investigación.

Campo: se realizó recorridos por el sector urbano y rural a fin de aplicar las encuestas a la población en edades de 60 años en adelante.

Descriptiva: La investigación está enmarcada en la descripción de los elementos de los juegos populares, sus características y su aporte para el rescate de la identidad cultural del cantón Mocache.

Exploratoria: Se la utilizó como una herramienta para indagar en el valor cultural de los juegos populares y su aporte en el rescate de la identidad cultural.

Histórico. Permitió desarrollar el análisis de la realidad histórica y auténtica de los juegos populares y entender el problema sobre la pérdida del conocimiento y aplicación de los juegos como una cultura tradicional.

3.4. Fuentes de recopilación de información.

Las fuentes de recopilación de información en esta investigación fueron primarias y secundarias. Las primarias se obtuvieron de manera directa con la población encuestada y las secundarias de información obtenida en medios impresos e informáticos.

3.5. Diseño de la investigación.

Esta investigación es de tipo descriptiva y no experimental porque no se pueden manipular las variables y, los datos se obtuvieron de la observación visual del fenómeno analizado desde su contexto natural, fundamentada en hechos no provocados intencionalmente. Se estableció como proceso metodológico investigativo, el siguiente:

a. Registro de los juegos populares del cantón Mocache.

Para la identificación de los juegos populares se aplicó entrevistas a personas de la tercera edad en edades que comprendían desde los 60 años en adelante, consideradas como personas que poseen información relevante de los juegos desarrollados en el cantón y el valor cultural que estos poseen (Ver Anexo 1). La información obtenida fue plasmada en la ficha técnica del registro e inventario del Patrimonio Cultural Inmaterial establecida por el Ministerio de Turismo del Ecuador, en la cual se registró de manera ordenada los factores culturales que sirvieron como base para elaborar la investigación (Ver Anexo 2).

b. Elaborar la propuesta para el rescate de la identidad cultural en el cantón Mocache.

Para cumplir con este objetivo se elaboró una propuesta de juegos populares con la descripción de cada uno de ellos, a fin de que sirva como guía para fortalecer la identidad cultural del cantón Mocache.

c. Diseñar una guía de los juegos populares.

Para realizar este objetivo se requirió información general y descriptiva del juego, el mismo que mantiene un diseño instructivo, considerando las actividades, recursos e instrumentos para utilizarla como material de difusión.

3.6. Instrumentos de investigación.

Los instrumentos utilizados correspondieron a una encuesta formulada en un cuestionario con preguntas abiertas y cerradas, la misma que permitió obtener información amplia y detallada, que permitió fundamentar el análisis de la problemática, los resultados obtenidos, la formulación de la propuesta y el diseño de la guía.

3.7. Tratamiento de los datos.

Los datos obtenidos como resultados de la investigación fueron analizados con la metodología establecida para estadística descriptiva en el programa SPSS versión 13.

3.8. Recursos humanos y materiales.

Se aplicó las entrevistas a los actores involucrados, es decir, las personas mayores de 60 años, para obtener información de los juegos populares complementando el trabajo

investigativo con las visitas de campo, la observación y recopilación de información bibliográfica que permitieron diseñar la guía instructiva de los juegos populares.

Se consideró como población a 7590 habitantes que corresponden a las personas adultas mayores del cantón Mocache y para obtener la población muestral se utilizó la siguiente fórmula:

n = tamaño de la muestra

N = Universo de estudio

$P.Q$ = Probabilidad que ocurra hecho

E = Margen de error

K = Constante correctiva de error

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

Utilizando la fórmula de Canavos para poblaciones finitas se determina que el tamaño de la muestra, con 5% como margen de error, es:

$$n = \frac{7590 (0,25)}{(7590 - 1) \left(\frac{0,025}{2}\right)^2 + (0,25)} =$$

$$n = \frac{1897,5}{(7589) (0,001225) + (0,25)} = \frac{1897,5}{9546525} = \mathbf{198,76}$$

Como resultado de la fórmula se obtuvo un total de 198,76 encuestas, el cual fue redondeado a 199 personas a encuestar. Las encuestas fueron realizadas de manera personal y directa por la autora y se requirió material de papelería y equipos técnicos e informáticos.

CAPÍTULO IV
RESULTADO Y DISCUSIÓN

4.1. Registro de los juegos populares del canton Mocache.

Al analizar los resultados de las encuestas realizadas, se determinó el conocimiento de la población, en relación a los juegos populares.

Pregunta 1 ¿Conoce usted que son los juegos populares?

Cuadro 1. Conocimiento del significado de los juegos populares

OPCION DE RESPUESTA	No.	%
SI	193	96,5
NO	6	3,5
TOTAL	199	100

Elaborado por: Raquel Sangoquiza

Interpretación: El 96,5% de la población encuestada conoce el significado de los juegos populares, existiendo un porcentaje bajo de 3,5% que informa desconocimiento del tema.

Pregunta 2 ¿Considera usted que los juegos populares se practican en la actualidad?

Cuadro 2. Conocimiento de la práctica de los juegos populares

OPCION DE RESPUESTA	No.	%
SI	25	13
NO	174	87
TOTAL	199	100

Elaborado por: Raquel Sangoquiza

Interpretación: El 87% de la población considera que actualmente los juegos populares ya no son practicados, ya que los jóvenes mantienen más interés por la televisión y los juegos informáticos que se promocionan en el internet y, el 13% considera que actualmente si se continúan practicando.

Pregunta 3. ¿Cuáles son los medios que han permitido mantener los juegos populares en la actualidad?

Cuadro 3. Medios que han permitido mantener los juegos populares

OPCION DE RESPUESTA	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa (%)
Padres a hijos	99	50
Fiestas locales	67	34
Televisión	19	10
Instituciones del estado	10	5
Prensa	4	1
TOTAL	119	100

Elaborado por: Raquel Sangoquiza

Interpretación: El 50% refiere que los juegos populares se han mantenido, ya que se practicaban con la participación de los padres a hijos y, el 34% considera que en las fiestas locales, especialmente en las zonas rurales. Sin embargo, existe un 10% que considera que la televisión ha aportado a la difusión de los juegos y el 5% lo atribuye a las instituciones del estado. Finalmente se reporta que la población considera que la prensa escrita no ha ejercido mayor aporte.

Pregunta 4. ¿Quiénes practican los juegos populares?

Cuadro 4. Personas que practican los juegos populares

OPCION DE RESPUESTA	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa (%)
Niños	139	70
Jóvenes	31	16
Adultos	29	14
TOTAL	119	100

Elaborado por: Raquel Sangoquiza

Interpretación: El 70% de la población considera que los juegos populares han sido practicados por los niños, el 16% indica que practican los jóvenes y el 14% menciona que algunos juegos populares también eran practicados por los adultos.

Pregunta 5 ¿Cuáles son los juegos populares que se practicaban?

Cuadro 5. Juegos populares que se practicaban con mayor frecuencia

OPCION DE RESPUESTA	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa(%)
La rayuela	134	15,1
El lobo	121	13,64
El puente se ha quebrado	120	13,53
La cometa	116	13,08
Bolicha o boliche	105	11,83
Palo encebado	97	10,94
Otros	95	10,71
El pan quemado	54	6,09
El juez le dijo al cura	45	5,07
TOTAL	887	100

Elaborado por: Raquel Sangoquiza

Interpretación: La rayuela es el juego que se practica con mayor frecuencia (15,1%), seguidos del 13,64% que reportan “el lobo”. El 13,53% menciona “el puente se ha quebrado”. El 13,08% mencionan “la cometa”, el 11,83% refiere “la bolicha”, el 10,94% señala el palo encebado. Se debe considerar que existe un 10,71% de la población que refieren otros juegos.

Los juegos populares eran practicados por los niños de manera cotidiana en sus recesos de clases, en las tardes (una vez concluidas sus tareas) y los fines de semana, así como, durante el verano, periodo de vacaciones, y las festividades que se celebraban en los meses de octubre (día de la raza), diciembre (navidad) y fiestas parroquiales.

Pregunta 6. ¿Usted considera que a través de los juegos populares se puede rescatar la cultura de los habitantes de un determinado sector?

Cuadro 6. Los juegos populares valoran la cultura de los habitantes de un determinado sector

OPCION DE RESPUESTA	No.	%
SI	198	99,5
NO	1	0,5
TOTAL	199	100

Elaborado por: Raquel Sangoquiza

Interpretación: El 99,5% de la población encuestada en el cantón Mocache refiere que los juegos populares le confieren valor a la cultura de los pueblos, ya que permite que se relacionen y diferencien unos de otros por las actividades que realizan y reconocer sus costumbres culturales.

Pregunta 7. ¿Considera que es importante recuperar y mantener la información sobre los juegos populares que se practicaban hace muchos años atrás?

Cuadro 7. Importancia de recuperar y mantener los juegos populares

OPCION DE RESPUESTA	No.	%
SI	195	98
NO	4	2
TOTAL	199	100

Elaborado por: Raquel Sangoquiza

Interpretación: El 98% de la población considera importante recordar, recuperar, mantener y valorar los juegos populares para no perder la tradición e identidad cultural que ha caracterizado a los pueblos de la costa. Su práctica es muy sencilla y, ayudaría a integrar la familia (niños y adultos) en actividades sanas limitando el acceso a los programas carentes de contenido y enseñanzas que enrumben su vida por caminos equivocados.

Pregunta 8. ¿Cree que es necesario difundir los juegos populares en su cantón?

Cuadro 8. Necesidad de difundir los juegos populares

OPCION DE RESPUESTA	No.	%
SI	189	95
NO	10	5
TOTAL	199	100

Elaborado por: Raquel Sangoquiza

Interpretación: El 95% refiere que es pertinente y necesario difundir y socializar en la población los juegos populares que eran practicados por las generaciones anteriores, ya que permitirán valorar la cultura e integrar de manera progresiva a la familia en actividades sanas que promuevan una sociedad más justa y equilibrada.

Pregunta 9. ¿Considera usted que se deben realizar actividades para recordar los juegos populares?

Cuadro 9. Necesidad de realizar actividades para recuperar los juegos populares

OPCION DE RESPUESTA	No.	%
SI	187	94
NO	12	6
TOTAL	199	100

Elaborado por: Raquel Sangoquiza

Interpretación: El 94% de los encuestados consideran necesario realizar actividades que conlleven a recuperar los juegos populares, por lo que es necesario que las instituciones del estado, las universidades, gobiernos seccionales y provinciales, así como el Ministerio de Inclusión y Bienestar Social, deben establecer estrategias que permitan recuperar y mantener estos juegos como una característica propia de los pueblos de la costa.

4.1.2. Inventario del patrimonio cultural.

Categoría 3: Manifestaciones Vigentes en la Memoria Colectiva pero no practicadas en la actualidad. MVMC.2 Memoria.

Ámbito 1: Tradiciones y expresiones orales.

Subámbito: otros.

❖ Rayuela.

Descripción del juego: La rayuela es un juego muy divertido, sano, y de mucha dinámica; es practicado por niños y adolescentes de ambos géneros. Consiste en realizar un dibujo en el piso de cemento con una tiza o carbón y con un palito en la tierra. Existen distintas formas y estilos de dibujo, los cuales consistían en un cuadrado con varias secciones separadas entre sí por líneas rectas o círculos que adquirirían la forma del cuerpo de un animal, ejemplo:

- **La tradicional rayuela de la semana:** con siete cuadros, dibujados en el piso, representados en cada uno de ellos los días de la semana, teniendo un descanso con dos pies en el día jueves. Se traza una cuadrícula en forma de cruz con una tiza o carbón. Se tira la ficha, esta debe caer en el casillero correcto. Si el lanzamiento no ha sido correcto, pierde y cede el turno.
- **Un gato:** conformado por una cabeza, un cuello, cuerpo y brazos, un cuello cuadrado en el centro, una circunferencia para decir que es la cabeza y para terminar dos rectángulos que son las orejas.
- **Un conejo:** con sus dos brazos, panza, dos patas, cabeza y dos orejas.
- **El avión:** con un descanso con 2 pies el círculo al final.
- **El reloj:** esta figura tiene dos recuadros al inicio y luego le continúa una esfera con 12 espacios, que representan las horas

Se coloca los números en cada uno de los casilleros y cada uno de los jugadores debe tener su propia ficha de madera u otro material, piedra o carrizo y lanzarla en orden ascendente dependiendo el casillero que le toque. El primer participante lanza su ficha sobre el primer cuadro de la rayuela, si ésta cae dentro del cuadrado el jugador inicia el juego y debe saltar con uno o dos pies según la figura por todos los casilleros (ejemplo: las dos orejas que requieren saltar y apoyarse en los dos pies), menos en el recuadro en donde están fichas contrarias, se tiene que recorrer toda la figura y volver.

Perderá su turno el jugador que no logre lanzar y acertar su ficha en el recuadro que le corresponde o que al momento de saltar toque los bordes del dibujo de la figura o en el recuadro donde están las fichas de sus compañeros y debe dar paso al siguiente participante. Resultará ganador el primer jugador que logre recorrer con su ficha toda la figura.

Lo interesante de este juego es que los niños al finalizar todo a la ronda de la rayuela empiezan a tener posición de uno de los casilleros, llamándoles casita y a medida que el juego avanza se hace más difícil ya que las casitas son propiedad de sus amigas y es un casillero que no pueden tocar nadie solo la propietaria. A medida que avanza tiene más complejidad. El primer jugador en terminar la ronda de cuadrados es el ganador.

Esta actividad tenía mucha acogida en años atrás, hoy en día la práctica de este divertido juego ha ido disminuyendo.

❖ **Puente se ha quebrado.**

Descripción del juego: Conocido también como Lirón Lirón en los pueblos del cantón Esmeraldas. Consiste que dos jugadores se sitúan frente a frente y se agarran de las manos formando una especie de puente. Cada uno de los dos niños que forman el puente elige una fruta y un color o dos frutas diferentes, sin que el resto de jugadores lo conozca. Los otros niños deben hacer una fila, cruzar el puente y dar vueltas repetidamente alrededor de los niños mientras cantan la canción:

“Lirón, lirón, el puente se ha quebrado, con que lo componemos, con cascara del huevo, que pase el rey, que ha de pasar, que el hijo del conde se ha de quedar”.

Cuando concluye la canción, el niño que quede atrapado en el puente, entre los dos jugadores, debe escoger una de las dos opciones (frutas o colores diferentes) y se sitúa detrás del niño al que corresponde la opción que eligió hasta que todos los niños participantes hayan girado alrededor del puente y seleccionado la fruta o color respectivo. Una vez que todos los niños han sido ubicados tras la fruta correspondiente, cada uno toma de la cintura al que le precede para halar con fuerza hasta hacer caer a la otra fila de participantes, derribando al equipo contrario.

❖ Lobo.

Descripción del juego: El juego “El lobo” era conocido también como “El Lobito feroz” y “Juguemos en el bosque”. Consistía en que los integrantes se toman de las manos formando un círculo y escoger un participante para que haga el papel de lobito y este se queda fuera de la ronda mientras los otros participantes van girando y cantando al ritmo de la canción. En la parte de la canción en que se pregunta al lobo ¿Lobo estas?, el lobo responde secuencialmente distintas actividades como: “me estoy levantando de la cama”, me estoy bañando”, “me estoy vistiendo”, “estoy desayunando”, y todas las prendas de vestir que se va poniendo, ejemplo:

Juguemos en el bosque mientras el lobo no está, Si el lobo aparece entero nos comerá
Juguemos en el bosque mientras el lobo no está, ¿Lobo, estás? Me estoy poniendo los pantalones...
Juguemos en el bosque mientras el lobo no está, Si el lobo aparece entero nos comerá.
Juguemos en el bosque mientras el lobo no está, ¿Lobo, estás? Me estoy levantando de la cama, ...
Juguemos en el bosque mientras el lobo no está, ¿Lobo, estás? Me estoy poniendo el chaleco...
Juguemos en el bosque mientras el lobo no está, ¿Lobo, estás? Me estoy poniendo el saco...
Juguemos en el bosque mientras el lobo no está, ¿Lobo, estás? Me estoy poniendo el sombrero...
Juguemos en el bosque mientras el lobo no está, ¿Lobo, esta? ya salgo para comerlos a todos!. ¡ corramos ! , ¡ corramos !

(En este momento, los niños participantes en la ronda deben correr para evitar que el lobo se los coma). Al final el lobito atrapa a un participante y se repite el juego con la participación del niño atrapado que hace las veces de lobo, hasta que todos los participantes sean comidos por el lobito.

❖ Cometa.

Descripción del juego: Este es un juego que incluye mucha creatividad y un gran espacio libre y se realizaba especialmente en la época de verano, especialmente en los meses de julio y agosto. Las cometas eran diseñadas con papel de empaque, periódico o de cometa de varios colores y sigse o carrizo encontrado en los bosques de la ciudad, las cuales tenían diversas formas con mucho colorido y una gran cola elaborada con medias viejas y retazos de tela de diferentes colores. Era sostenida por una piola muy larga que le permitía ascender y moverse al compás del viento. Cuando se tenía todo listo solamente se debía esperar a que sople el viento fuertemente y saber controlar la cometa con el viento. Ganaba el juego quien hacia volar más alto la cometa y mantenerla por más tiempo en el aire.

Anteriormente las cometas eran elaboradas por los mismos niños, a veces con la ayuda de sus padres. Con el tiempo han aparecido varios tipos de cometas ya producidas en fabrica por lo que resulta mucho más sencillo comprarla ya que existe una gran variedad de modelos, formas y colores, y hasta se puede adquirir cometas de los personajes actuales o de moda en la televisión. Sin embargo, el modo de juego sigue siendo el mismo. Se lo debe hacer al aire libre en un parque en el cual no existan cables ni postes de luz debido a que es muy peligroso.

❖ Bolicha.

Descripción del juego: Es un juego muy divertido, popular y tradicional. El costo muy bajo de las bolichas o canicas (pequeñas bolitas de cristal) facilita la práctica de este juego para toda clase de niños (varones) en etapa escolar. Las bolichas eran empujadas con fuerza por los dedos meñique e índice para recorrer cierta distancia, el objetivo era lograr

golpear a la del compañero o los compañeros de juego para ganar puntos y tiene diversas modalidades de juego, pero entre los más usuales y practicados por los jugadores tenemos los siguientes:

El pepo: era el más común, su objetivo es chocar una bolicha contra otra mediante el tinguo o tinguetazo¹ o lanzando las canicas con la mano.

Pepo y trulo: Además del “pepo” que era golpear a la bola o canica de cristal, se arriesgaba en lanzar la bolita para procurar un leve golpe para que pueda quedarse cerca y forme el “trulo” que equivalía a la separación de las bolitas por la medida de un palito de fósforo.

La cuarta: se pretendía aproximar la bolicha de un jugador a la bolicha contraria a una distancia máxima a la que sea alcanzada conocida como una “cuarta” o “jeme” (distancia de la mano extendida entre el dedo pulgar y el meñique).

Pepo y cuarta: es una combinación de las dos modalidades anteriores.

El pique: consistía en lanzar una bolicha contra la pared, una piedra, ladrillo o similar; y esperar que con el rebote o pique la bolicha choque contra otras, para así ganar más bolas.

La bomba: Los jugadores colocan las bolas dentro de un círculo dibujado o pintado en el piso. Gana el que más bolas saque lanzando la bola participante mediante el tinguo, o arrojando la bola con la mano a una distancia anteriormente fijada.

Los ñocos: los ñocos son pequeños hoyos realizados en el piso, ubicados en diferentes lugares, siguiendo una secuencia variada a fin de dirigir e introducir las bolichas de los niños participantes en cada ñoco, de acuerdo a la secuencia establecida, evitando fallar, porque perdía su turno y corría el riesgo que los otros participantes le alcanzaran y le ganaran la bolicha y perdiera el juego.

¹ Golpear la bola con los dedos fijados en el piso

La culebra: la culebra es realizada en el terreno a cierta profundidad o simplemente dibujada. El objetivo es dirigir la bolicha por la culebra y salir antes que el otro participante lo alcance y le haga “pepo” (choque de una bola contra otra).

En algunos casos se apostaba pequeñas cantidades de dinero, prendas u objetos personales y las bolichas. Había ciertos puntajes para quienes la ingresaban en un pequeño hoyo, cuando golpeaba y la empujaba o quedaba a una cuarta de la bolicha de su compañero de juego, entre otras.

❖ **Palo encebado.**

Descripción del juego: Era un juego que se realizaba durante las festividades parroquiales, día de la raza y otras actividades que organizaban en el sector. Consistía en diseñar una caña o un palo muy largo y fino de 10 a 15 metros de alto, totalmente lijado y limpio, era cubiertos con cebo, manteca, grasa u algún otro engrasante que dificulte el ascenso de los jugadores, el cual era enterrado, bien afirmado en el suelo y ubicado en un sector estratégico.

Mantén en la parte superior un entramado en el que se ubicaban una diversidad de productos alimenticios y objetos (fideo, arroz, atún, velas, azúcar, zapatos, ropa, entre otros) a fin de promover el interés en los participantes, los cuales debían intentar subir hasta la punta del mismo, sin embargo al estar cubierto de material grasoso, estos resbalaban y caían, lo que motivaba la ayuda de otros compañeros para facilitar el trabajo y poder obtener los premios.

Una vez que se obtenían los premios, estos eran repartidos entre los niños, jóvenes y adultos que habían participado en el proceso de ascenso al palo encebado.

❖ Pan quemado.

Descripción del juego: El grupo debe elegir al niño o niña que comenzará el juego. Este esconde un pañuelo torcido y anudado que servirá para azotar. En secreto lo conocen todos a excepción de uno que se encontrará alejado del grupo y que tendrá la función de adivinador. Este niño adivinador es llamado por el grupo y empezará a buscar el látigo de tela tan pronto como es interrogado: ¿En dónde está el pan quemado? Cuando está lejos del pañuelo anudado los demás dicen: ¡Frío, frío, frío!...

Cuando está cerca del pañuelo anudado el grupo dice: ¡Caliente, caliente, caliente!... Cuando el niño adivinador ha encontrado el pañuelo anudado, el grupo dice: ¡Quemado, quemado, quemado!... El niño con el pañuelo anudado perseguirá a sus compañeros y al primero que le castigue con el látigo (pañuelo anudado) será quien lo reemplace, comenzando el juego nuevamente.

❖ Juez le dijo al cura.

Descripción del juego: El juego consiste en seleccionar un participante para que se ubique al centro de la ronda integrada por los niños (hombres y mujeres), quienes deben girar la ronda al mismo momento que cantan la siguiente canción:

“El juez le dijo al cura y el cura le dijo al juez, de donde salió este ritmo del meremerecumbe, a la cheque caramba cheque, a la cheque caramba cha, un pasito adelante y otro para atrás, y date la media vuelta, mira quien se quedara”.

El niño que se encuentra en el centro debe bailar al son de la música y hacer los movimientos (paso y vuelta o giro) que se señalan en la canción y, al momento de girar debe cubrirse los ojos con una mano y con la otra señalar a quien ocupara su lugar para el reinicio del juego.

Cuadro N° 10. Resumen de los juegos populares citados en el cantón Mocache

JUEGOS POPULARES						
Categoría 3: Manifestaciones Vigentes en la Memoria Colectiva pero no practicadas en la actualidad (MVMC)						
Ficha	MVMC: 2	Ámbito: 1	Subámbito:	Nombre	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa (%)
01	Memoria	Tradiciones y Expresiones Orales	Otros	La rayuela	134	15,1
02				El lobo	121	13,64
03				El puente se ha quebrado	120	13,53
04				La cometa	116	13,08
05				La bolicha	105	11,83
06				Palo encebado	97	10,94
07				El pan quemado	54	6,09
08				El juez le dijo al cura	45	5,07
				Otros	95	10,71
					887	100%

Elaborada por: La autora

4.1.3 Propuesta de rescate de los juegos populares del cantón Mocache.

4.1.3.1. Tema: Plan de socialización y capacitación de los juegos populares en el cantón Mocache.

El Programa de Socialización y Capacitación brindará a los niños en edad escolar del cantón Mocache el conocimiento y práctica de los juegos populares para promover su adecuada inserción en la comunidad y aportar a la política del Buen Vivir liderada por el Gobierno Nacional.

Su ejecución será liderada por el cabildo municipal del cantón Mocache quienes mantienen el interés de establecer como un objetivo institucional la ejecución de programas de rescate y socialización de los juegos populares en los centros educativos y áreas públicas, a fin de que sean utilizados como una herramienta estratégica en el proceso de desarrollo motor, aprendizaje intelectual e inserción social de los niños en edad escolar.

4.1.3.2. Justificación

En las entidades educativas del cantón Mocache no se observa que sus docentes y estudiantes ejecuten actividades lúdicas en las que se realicen juegos populares, ya que los niños y niñas se insertan más en actividades recreacionales de otro índole que generan su interés, descuidando con ello, la aplicación de actividades que fortalezcan su desarrollo social e intelectual.

Por ello, la propuesta de un **Plan de socialización y capacitación de los juegos populares** dirigida a los docentes y estudiantes de las unidades educativas del cantón Mocache permitirá recuperar estos juegos en el ámbito escolar y comunitario.

4.1.3.3. Objetivos

Objetivo general

Promover la recuperación de los juegos populares para fomentar el turismo cultural en el cantón Mocache

Objetivos específicos

- Rescatar los juegos populares como un recurso patrimonial cultural
- Desarrollar actividades que promuevan los juegos populares como una herramienta pedagógica.
- Viabilizar el desarrollo intelectual, la capacidad de trabajar en equipo y la solución de problemas en los niños en edad escolar como una función integradora en el proceso de aprendizaje e inserción social.
- Fortalecer la imagen del cabildo municipal del cantón Mocache como una institución que aporta el rescate cultural.

4.1.4 Misión y Visión

Visión

Los juegos populares serán aplicados en las unidades educativas del cantón Mocache como una estrategia de fortalecimiento de actitudes sociales y culturales que viabilizará la inserción adecuada de los niños y niñas en la vida comunitaria.

Misión

Fortalecer el desarrollo psicoemocional y la inserción eficiente de los niños y niñas en la sociedad.

4.1.5 Ejecución del plan

a. Socialización y capacitación

El presente programa pretende promover en los niños valores, habilidad para trabajar en equipo, liderazgo, solución de problemas y mejorar sus capacidades psicoemocionales que aporten en su formación para enfrentar el rol que les corresponde en la sociedad.

b. Estructura del plan de Socialización y Capacitación

- Diseño e impresión de la guía de los juegos populares
- Identificación, selección y capacitación del grupo promotor
- Socialización en los centros educativos y capacitación a los docentes en la que se promoverá la participación activa de los docentes y estudiantes en edad escolar
- Organizar y ejecutar un torneo de juegos populares y tradicionales en el cantón Mocache liderado por el cabildo municipal

c. Planificación de la propuesta de rescate de los juegos populares en el cantón Mocache

- Diseño e impresión de la guía de los juegos populares (4 meses).
- Identificación, selección y capacitación del grupo promotor (3 meses).
- Socialización en los centros educativos y capacitación a los docentes (5 meses).
- Diseño y establecimiento de áreas lúdicas en centros de educación primaria y áreas públicas, I ETAPA (9 meses).
- Organizar y ejecutar un concurso de juegos populares y tradicionales en el cantón Mocache liderado por el cabildo municipal, I ETAPA (3 meses).
- Diseño y establecimiento de áreas lúdicas en centros de educación primaria y áreas públicas, II ETAPA (9 meses).

- Organizar y ejecutar un concurso de juegos populares y tradicionales en el cantón Mocache liderado por el cabildo municipal, II. ETAPA (3 meses).
- Batalla final Campeones de las I y II etapa (3 meses).

d. Estrategia de plan de rescate de los juegos populares del cantón Mocache

La estrategia del plan de rescate de los juegos populares del cantón Mocache está integrada por un conjunto de actividades que deben ser implementadas de manera eficiente a fin de lograr el objetivo planteado.

Estrategia 1. Socialización y capacitación de los juegos populares

Objetivos

- Formar un grupo de capacitadores sobre los juegos populares del cantón Mocache.
- Capacitar a los docentes de las escuelas seleccionadas sobre los juegos populares.
- Planificar los juegos en el diseño curricular
- Diseño de espacios de juego
- Practicar y realizar juegos populares en los centros educativos.
- Conformación de grupos de competidores para los concursos internos
- Participar en los juegos populares organizados por el cabildo municipal del cantón Mocache.

Estrategia 2. Diseño y establecimiento de áreas lúdicas

Objetivos

- Identificar y seleccionar las áreas municipales donde se instalarán los juegos lúdicos.
- Identificar y seleccionar los centros educativos y áreas en los que instalarán los juegos lúdicos.
- Diseño de los juegos lúdicos dirigidos a las áreas municipales y centros educativos
- Gestionar los recursos financieros, humanos, técnicos y profesionales.

- Construcción de los juegos

Estrategia 3. Organización y ejecución del concurso de los juegos populares en el cantón Mocache

Objetivos

- Identificar y seleccionar los juegos populares
- Seleccionar y establecer las fechas de los concursos
- Diseñar los espacios lúdicos
- Estructurar y organizar el reglamento: requisitos, tiempo, reglas y evaluación del juego.
- Ejecutar los concursos de los juegos lúdicos a nivel escolar.

e. Plan estratégico para recuperar los juegos populares en el cantón Mocache

Estrategia 1. Socialización y capacitación de los “Juegos populares ”			
Dirigido a: Grupo Capacitador y docentes			
Temas	MATERIAL	Actividades	Medios de verificación y evaluación
Conceptos, objetivos, importancia, clasificación	<ul style="list-style-type: none"> • Audiovisual 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Practica de los juegos con el grupo capacitador y docentes 2. Conformación de grupos competidores 3. Practica de los juegos con los docentes y los niños 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Registro de capacitación del “grupo capacitador” de los juegos populares 2. Registro de capacitación de los docentes de las unidades educativas 3. Registro documental de las escuelas beneficiadas
Juegos simbólicos (niños de 2 a 7 años)	<ul style="list-style-type: none"> • Espacios de juego • Material o Juegos lúdicos 	<ol style="list-style-type: none"> 4. Planificación en el diseño curricular 5. Diseño de espacios de juego 	<ol style="list-style-type: none"> 4. Archivo audiovisual y fotográfico 5. Planificación de los juegos en el diseño curricular
El juego de reglas (niños de 7 a 12 años)		<ol style="list-style-type: none"> 6. Organización del tiempo, reglas y evaluación del juego 7. Concursos internos 	<ol style="list-style-type: none"> 6. Espacios de juego 7. Reglamentación del juego 8. Archivo de los concursos 9. Encuesta

Estrategia 2. Diseño y establecimiento de áreas lúdicas en centros de educación primaria y áreas públicas liderados por el cabildo municipal

Gestión	Actividades	Medios de verificación y evaluación
Diseño de áreas lúdicas en centros de educación primaria y áreas públicas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identificación y selección de las áreas públicas 2. Identificación y selección de los centros de educación primaria 3. Diseño de los juegos lúdicos 	<p>Registro del # de áreas lúdicas seleccionadas</p> <p>Registro del # de diseños ejecutados</p> <p>Registro del # de áreas lúdicas construidas</p>
Establecimiento de áreas lúdicas en centros de educación primaria y áreas públicas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gestiones administrativas, presupuestarias y contratación de la obra 2. Control y seguimiento de la obra 3. Inauguración 	<p>Archivo documental de las gestiones, control y seguimiento</p> <p>Archivo documental y visual de la inauguración</p>

Estrategia 3. Organizar y ejecución del concurso de juegos populares en el cantón Mocache liderado por el cabildo municipal

Gestión	Actividades	Medios de verificación y evaluación
<p>Aprobación y resolución del cabildo municipal</p> <p>Establecimiento de los recursos financieros</p> <p>Asignación del recurso humano: dirección y apoyo</p> <p>Establecimiento de los premios</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identificación y selección de los juegos 2. Selección y establecimiento de las fechas (día del niño, fiestas patronales y navidad) 3. Diseño de espacios de juegos lúdicos 4. Estructuración y organización del tiempo, reglas y evaluación del juego 5. Concursos 	<p>Registro del # escuelas participantes</p> <p>Registro del # niños participantes</p> <p>Registro del # escuelas ganadoras</p> <p>Registro del # niños ganadores</p> <p>Material de archivo fotográfico y audiovisual</p> <p>Premiación de los concursos con la participación de autoridades locales</p> <p>Encuesta</p>

f. Plan de acción de las estrategias para recuperar los juegos populares en el cantón Mocache

No.	Estrategia	Actividad	Meta de estrategia	Indicadores	Responsable	Recursos	Presupuesto \$	Tiempo	Inicio	Final
1	Socialización y capacitación de los juegos populares	<ol style="list-style-type: none"> 1. Juegos 2. Grupos competidores 3. Practica de los juegos 4. Planificación en el diseño curricular 5. Diseño de espacios lúdicos 6. Reglamentación del juego 7. Concursos internos 	Implementar los juegos populares en los centros educativos	Escuelas beneficiadas	Cabildo Municipal del cantón Mocache Directores y maestros de los centros educativos	Humanos y Financieros	8.496,00	8 meses	04-01-2016	30-08-2016
2	Diseño y establecimiento de las áreas lúdicas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Selección áreas lúdicas 2. Selección centros educativos 3. Diseño juegos lúdicos 4. Gestiones legales, administrativas y presupuestarias 5. Practica de los juegos 6. Planificación en el diseño curricular 7. Diseño de espacios lúdicos 8. Reglamentación del juego 9. Concursos interno 	Juegos lúdicos en centros educativos y áreas municipales	Áreas lúdicas	Cabildo Municipal del cantón Mocache Cabildo Municipal del cantón Mocache	Humanos, Financieros	500.000,00	16 meses	04-04-2016 04-01-2016	20-12-2015 31-07-2017
3	Organización y ejecución del concurso de los juegos populares	<ul style="list-style-type: none"> • Selección de juegos • Establecimiento fechas concursos • Diseño espacios lúdicos • Reglamentación • Concursos 	Concursos implementados en las escuelas del cantón Mocache	Concursos ejecutados	Cabildo Municipal del cantón Mocache Directores y maestros de los centros educativos	Humanos y financieros	7.000,00	6 meses	05-10-2016 02-05-2017	20-12-2015 31-07-2017
TOTAL							515.496,00			

g. Evaluación de resultados.

La evaluación de la socialización de los juegos populares se realizará en las escuelas y niños participantes. Los niños deberán demostrar destrezas y habilidades que permitirán su selección a nivel interno en cada una de las entidades educativas. Posteriormente, los alumnos seleccionados participaran en el concurso de los juegos populares organizados por el cabildo municipal. Los ganadores del concurso recibirán los premios que el cabildo establezca.

4.2. Guía de los juegos populares.

La guía es un documento que direcciona a las personas a ejercer ciertas actividades o estrategias para alcanzar una meta o fin, por lo tanto la guía de los juegos populares del cantón Mocache describe de manera detallada la secuencia lógica metodológica y materiales necesarios para la práctica de estos juegos y permite su uso como herramienta pedagógica en la actividad escolar para promover el desarrollo motor, psicoemocional e intelectual del menor.

A continuación se adjunta el formato de la guía con la información pertinente para su socialización y recuperación.



UNIVERSIDAD TÉCNICA ESTATAL DE QUEVEDO

FACULTAD DE CIENCIAS AMBIENTALES
CARRERA DE INGENIERIA EN ECOTURISMO

Guía de Juegos Populares



**Rescate de la Identidad cultural del
Canton Mocache a través de los
juegos populares"**



Raquel Amelia Sangoquiza Ibarra
Agosto 2015

Universidad Técnica Estatal de Quevedo
www.uteq.edu.ec
052 751430 052 750320

PRESENTACION

Actualmente los niños han sido influenciados por tecnología y juegos informáticos que han relegado a segundo plano los juegos populares, por lo que se ha ido olvidando paulatinamente de su existencia e importancia como patrimonio cultural de los pueblos.

Los juegos son actividades grupales que permiten a los niños y niñas investigar o explorar el mundo físico y ambiente social, crear, conocer, divertirse, descubrir, liderar, resolver problemas y conocer sus diferentes manifestaciones culturales e insertarse de manera satisfactoria en la sociedad.

En este sentido, la guía es una herramienta didáctica que permite describir paso a paso los diferentes juegos populares, la misma que tiene como objetivo aportar con información veraz que permita rescatar la identidad cultural del cantón Mocache a través de los juegos populares.

Su objetivo es motivar a los docentes y padres de familia a trabajar mancomunadamente en el rescate de los juegos populares del cantón Mocache y de la provincia.

Queda a criterio de los padres de familia y los maestros su uso como un recurso didáctico que permita fortalecer y desarrollar las habilidades y conocimientos de los niños en su etapa escolar, de tal forma que incida en su capacidad de planificar, organizar, resolver problemas, integrar y liderar equipos de trabajo enmarcado en el proceso de inserción activa en la sociedad.



Raquel Amelia Sangoquiza Ibarra

Los juegos populares



Son juegos populares, que están ligados a las actividades espontaneas creativas y motivadoras del pueblo que han sido transmitidos de padres a hijos, muchos de los cuales, no se conoce su origen.

Ejercen una indiscutible influencia en el proceso de formación de los niños y niñas por lo que deben ser utilizados como herramienta educativa en el aula de clases, recesos educativos y en momentos de ocio de la familia.

Cada juego está enmarcado en un conjunto de reglas específicas que los caracteriza e identifica como perseguir, lanzar o ganar un objeto en un sitio determinado, conquistar un territorio, entre otros. Su práctica no está institucionalizada y su objetivo es divertirse.



Recomendaciones

- Seleccionar cuidadosamente el juego en relación a los materiales, espacio físico y participantes.
- Disponer con anticipación de los recursos necesarios: espacio físico y materiales.
- El maestro debe conocer integralmente el contenido del juego.
- Motivar interés en los niños y niñas participantes.
- Organizar el tiempo asignado al juego.
- Explicar a los niños las actividades, reglas y evaluación del juego.



Raquel Amelia Sangoquiza Ibarra

Rayuela



Materiales: tiza o carbón (acera de cemento) o palito (suelo o tierra)

Participantes: 2 a 6 niños o niñas

Hay distintas formas y estilos y el dibujo consistirá en un cuadrado con varias secciones separadas entre sí por líneas rectas o círculos que adquieren la forma del cuerpo de un animal, ejemplo:



La rayuela de la semana: son siete cuadros, dibujados en el suelo, representados en cada uno de ellos los días de la semana, teniendo un descanso con dos pies en el día jueves.

Un gato: conformado por una cabeza, un cuello, cuerpo y brazos, un cuello cuadrado en el centro, una circunferencia para decir que es la cabeza y para terminar dos rectángulos que son las orejas.

Un conejo: con sus dos brazos, panza, dos patas, cabeza y dos orejas.

El avión: con un descanso con 2 pies el círculo al final.

El reloj: esta figura tiene dos recuadros al inicio y luego le continúa una esfera con 12 espacios, que representan las horas.

Se coloca los números en cada uno de los casilleros y cada uno de los jugadores debe tener su propia ficha de madera u otro material, piedra o carrizo y lanzarla en orden ascendente dependiendo el casillero que le toque.

El primer participante lanza su ficha sobre el primer cuadro de la rayuela, si ésta cae dentro del cuadrado el jugador inicia el juego y debe saltar con uno o dos pies según la figura por todos los casilleros (ejemplo: las dos orejas que requieren saltar y apoyarse en los dos pies), menos en el recuadro en donde están fichas contrarias, se tiene que

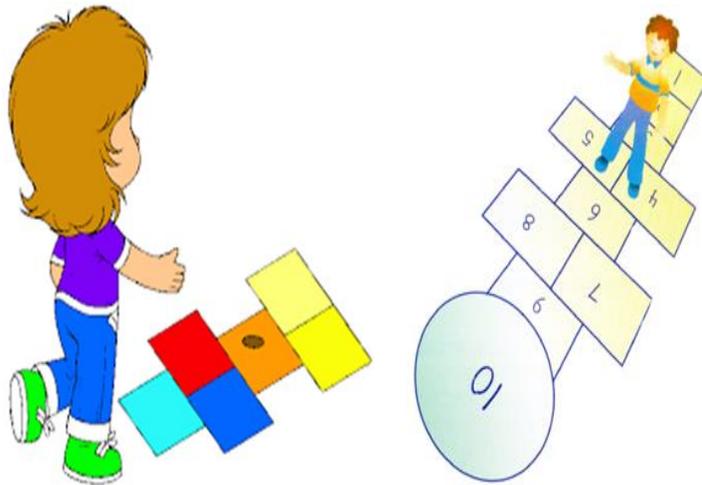


El Puente se ha quebrado

Materiales: Ninguno

Participantes: de 5 niños en adelante

Descripción del juego: Consiste que dos jugadores se sitúan frente a frente y se agarran de las manos formando una especie de puente. Cada uno de los dos niños que forman el puente elige una fruta y un color o dos frutas diferentes, sin que el resto de jugadores lo conozca. Los otros niños deben hacer una fila, cruzar el puente y dar vueltas repetidamente alrededor de los niños mientras cantan la canción:



Perderá su turno el jugador que no logre lanzar y acertar su ficha en el recuadro que le corresponde o que al momento de saltar toque los bordes del dibujo de la figura o en el recuadro donde están las fichas de sus compañeros y debe dar paso al siguiente participante. Resultará ganador el primer jugador que logre recorrer con su ficha toda la figura.

Lo interesante de este juego es que los niños al finalizar todo a la ronda de la rayuela empiezan a tener posición de uno de los casilleros, llamándoles casita y a medida que el juego avanza se hace más difícil ya que las casitas son propiedad de sus amigas y es un casillero que no pueden tocar nadie solo la propietaria. A medida que avanza tiene más complejidad. El primer jugador en terminar la ronda de cuadrados es el ganador.



"Lirón, lirón,

el puente se ha quebrado
con que lo componemos con
cascara de huevo que pase el
rey que ha de pasar que el
hijo del conde se ha de
quedar".

Cuando concluye la canción, el niño que quede atrapado en el puente, entre los dos jugadores, debe escoger una de las dos opciones (frutas o colores diferentes) y se situara detrás del niño al que corresponde la opción que eligió hasta que todos los niños participantes hayan girado alrededor del puente y seleccionado la fruta o color respectivo.

Una vez que todos los niños han sido ubicados tras la fruta correspondiente, cada uno toma de la cintura al que le precede para halar con fuerza hasta hacer caer a la otra fila de participantes, derribando al equipo contrario.



El Lobo

Materiales: Ninguno

Participantes: Mínimo 10 niños



El juego “El lobo” era conocido también como “El Lobito feroz” y “Juguemos en el bosque”. Consiste en que los integrantes se toman de las manos formando un círculo y escogen un participante para que haga el

papel de lobito y este se queda fuera de la ronda mientras los otros participantes van girando y cantando al ritmo de la canción. En la parte de la canción en que se pregunta al lobo ¿Lobo estas?, el lobo responde secuencialmente distintas actividades como: “me estoy levantando de la cama”, me estoy bañando”, “me estoy vistiendo”, “estoy desayunando”, y todas las prendas de vestir que se va poniendo, ejemplo:

Juguemos en el bosque mientras el lobo no está, Si el lobo aparece entero nos comerá Juguemos en el bosque mientras el lobo no está, ¿Lobo, estás? Me estoy poniendo los pantalones...

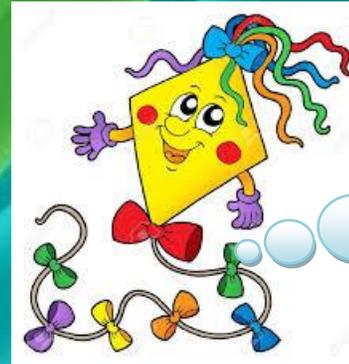
Juguemos en el bosque mientras el lobo no está, Si el lobo aparece entero nos comerá. Juguemos en el bosque mientras el lobo no está, ¿Lobo, estás? Me estoy levantando de la cama, ... Juguemos en el bosque mientras el lobo no está, ¿Lobo, estás? Me estoy poniendo el chaleco...

Juguemos en el bosque mientras el lobo no está, ¿Lobo, estás? Me estoy poniendo el sombrero... Juguemos en el bosque mientras el lobo no está, ¿Lobo, estás? Me estoy poniendo el saco... Juguemos en el bosque mientras el lobo no está, ¿Lobo, estás? Me estoy poniendo el sombrero...

Juguemos en el bosque mientras el lobo no está, ¿Lobo, esta? I ya salgo para comerlos a todos!. ¡ corramos ! , i corramos ! (en este momento, los niños participantes en la ronda deben correr para evitar que el lobo se los coma). Al final el lobito atrapa a un participante y se repite el juego con la participación del niño atrapado que hace las veces de lobo, hasta que se todos los participantes sean comidos por el lobito.



LA COMETA



Materiales: Papel de empaque o periódico, palitos de árboles, goma, cola de tela o piola.

Participantes: Superior a cinco niños

Este es un juego que incluye mucha creatividad y un gran espacio libre y se realizaba especialmente en la época de verano, especialmente en los meses de julio y agosto.

Las cometas eran diseñadas con papel de empaque, periódico o de cometa de varios colores y palitos de árboles, las cuales tenían diversas formas con mucho colorido y una gran cola elaborada con medias viejas y retazos de tela de colores.

Era sostenida por una piola muy larga que le permitía ascender y moverse al compás del viento. Cuando se tenía todo listo solamente se debía esperar a que sople el viento fuertemente y saber controlar la cometa con el viento.

Raquel Amelia Sangoquiza Ibarra

LA BOLICHA



Materiales: Bolichas

Participantes: Individual o grupal (superior a 2 jugadores)

Es un juego muy divertido, popular y tradicional. El costo muy bajo de las bolichas o canicas (pequeñas bolitas de cristal) facilita la práctica de este juego para toda clase de niños (varones) en etapa escolar. Las bolichas deben ser empujadas con fuerza por los dedos meñique e índice para recorrer cierta distancia, el objetivo es lograr golpear a la del compañero o los compañeros de juego para ganar puntos. Tiene diversas modalidades de juego, tales como:

El pepo: era el más común, su objetivo es chocar una bolicha contra otra mediante el tingué o tinguetazo¹ o lanzando las canicas con la mano.



Pepo y trulo: Además del “pepo” que era golpear a la bola o canica de cristal, se arriesga el juego lanzando la bolita para procurar un leve golpe y quedar cerca de la bolicha contraria formando el “trulo” que equivale a la separación de las bolitas por la medida de un palito de fósforo.

La cuarta: se pretende aproximar la bolicha de un jugador a la bolicha contraria a una distancia máxima a la que sea alcanzada conocida como una “cuarta” o “jeme” (distancia de la mano extendida entre el dedo pulgar y el meñique).

Pepo y cuarta: es una combinación de las dos modalidades anteriores.



El pique: consiste en lanzar una bolicha contra la pared, una piedra, ladrillo o similar; y esperar que con el rebote o pique la bolicha choque contra otras, para así ganar más bolas.

La culebra: la culebra es realizada en el terreno a cierta profundidad o simplemente dibujada. El objetivo es dirigir la bolicha por la culebra y salir antes que el otro participante lo alcance y le haga “pepo” (choque de una bola contra otra).

La bomba: colocan las bolas dentro de un círculo dibujado o pintado en el piso. Gana el que más bolas saque lanzando la bola participante mediante el tingue, o arrojando la bola con la mano a una distancia anteriormente fijada.



Los ñocos: pequeños hoyos realizados en el piso, ubicados en diferentes lugares, siguiendo una secuencia variada a fin de dirigir e introducir las bolichas de los niños participantes en cada ñoco, de acuerdo a la secuencia establecida, evitando fallar, porque pierde su turno y corre el riesgo que los otros participantes le alcancen y le ganen las bolichas y pierda el juego.



EL PALO ENCEBADO



Materiales: caña o palo de 10 a 15 m. total o un palo muy largo y fino de 10 a 15 metros de alto, totalmente lijado y limpio y cubrirlo con cebo, manteca, grasa u algún otro engrasante que dificulte el ascenso de los jugadores, el cual es enterrado, bien afirmado en el suelo y ubicado en un sector estratégico.

Participantes: Superior a cinco niños

EL PAN QUEMADO

Mantiene en la parte superior un enramado en el que se ubican una diversidad de productos alimenticios y objetos (fideo, arroz, atún, velas, azúcar, zapatos, ropa, entre otros) a fin de promover el interés en los participantes, los cuales deben intentar subir hasta la punta del mismo, sin embargo al estar cubierto de material grasoso, estos resbalan y caen, lo que motivara la ayuda de otros compañeros para facilitar el trabajo y poder obtener los premios.

Una vez que se obtienen los premios, estos serán repartidos entre los niños, jóvenes y adultos que han participado en el proceso de ascenso al palo encebado.



Materiales: Pañuelo

Participantes: De 5 niños en adelante

El grupo debe elegir al niño o niña que comenzara el juego. Este esconde un pañuelo torcido y anudado que servirá para azotar. En secreto lo conocen todos a excepción de uno que se encontrará alejado del grupo y que tendrá la función de adivinador. Este niño adivinador es llamado por el grupo y empezará a buscar el látigo de tela tan pronto como es interrogado: ¿En dónde está el pan quemado?

Cuando está lejos del pañuelo anudado los demás dicen:
¡Fríó, frío, frío!...

Cuando está cerca del pañuelo anudado el grupo dice:
¡Caliente, caliente, caliente!... Cuando el niño adivinador ha encontrado el pañuelo anudado, el grupo dice: ¡Quemado, quemado, quemado!..., entonces el niño con el pañuelo anudado perseguirá a sus compañeros y al primero que le castigue con el látigo (pañuelo anudado) será quien lo reemplace, comenzando el juego nuevamente.

EL JUEZ LE DIJO AL CURA



Una segunda versión del pan quemado consiste en esconder un objeto seleccionado por un participante que ejerce el rol de coordinador, este esconderá el objeto en algún lugar y gritara fuerte.

Se quema el pan, pan quemado

Se quema el pan, pan quemado

Cuando los participantes salen corriendo, deberá indicar

¡Fríó, frío si esta lejos del pan

Caliente, caliente si está cerca

Gana el que encuentra el pan



DESCRIPCION DEL JUEGO:

Consiste en seleccionar un participante para que se ubique al centro de la ronda integrada por los niños (hombres y mujeres), quienes deben girar la ronda al mismo momento que cantan la siguiente canción:

“El juez le dijo al cura y el cura le dijo al juez, de donde salió este ritmo del meremerecumbe, a la cheque caramba cheque, a la cheque caramba cha, un pasito adelante y otro para atrás, y date la media vuelta, mira quien se quedara”.



CULTURA



La cultura es lo único que puede salvar un pueblo, lo único, porque la cultura permite ver la miseria y combatirla. La cultura permite distinguir lo que hay que cambiar y lo que se debe dejar, como la bondad de la gente, el compartir una empanada, un vino...

(Mercedes Sosa)

Raquel Amelia Sangoquiza Ibarra

4.3. Discusión

Los resultados reportan que los juegos populares son muy poco practicados y aquellos que aún se practican, han sido transmitidos de padres a hijos, en fiestas locales y en menor porcentaje por los programas televisivos (Torres Chancusi, 2013), coincide en indicar que los medios informáticos, juegos electrónicos, falta de información y motivación, ha promovido la pérdida de esta información y la casi inexistente práctica cotidiana.

Los juegos populares reportados en esta investigación refieren a: la rayuela, el lobo, el puente se ha quebrado, la cometa, bolicha y palo encebado, coincidiendo parcialmente con (Torres Chancusi, 2013), quien menciona la soga, carrera de sacos, el trompo, la rayuea, canicas, las cogidas, el gato y el raton y, los encantados. Sin embargo, no coincide con (Quezada Loja, 2012) quein refiere el juego de cintas, el baile del tomate, los encostalados y las sillas como las mas representativos de su trabajo investigativo.

Los resultados presentados en esta investigación refieren que los juegos populares aportan al desarrollo socio cultural de los niños y su comunidad, por lo que deben ser mantenidos. En este sentido, (Pinza Astudillo & Ureña Garcés, 2013) consideran que los juegos son un mediador del desarrollo socio - afectivo y fortalece las bases de la socialización. Mientras que (Guartatanga & Santacruz, 2010) menciona que su aplicación tienen gran importancia, puesto que son una forma de rescatar la identidad, saber que pertenecen a una cultura popular y constituyen un elemento esencial para fortalecer destrezas, habilidades y valores. Es el puente que los lleva a relacionarse con las demás personas de una comunidad.

A este respecto, (Ramos Calle, 2014) enfatiza que los juegos populares inciden en el desarrollo del lenguaje oral y promueven la cultura de las comunidades y, (Chamorro Quitama, 2011) refiere que es evidente la necesidad de proteger el Patrimonio para conservar la diversidad cultural, las raíces culturales de la identidad de las comunidades, a través de sus contribuciones desde el pasado, transmitida de una generación a otra,

infundiendo un sentimiento de identidad y continuidad de respeto a la diversidad cultural y la creatividad humana

La población encuestada considera que los juegos populares permiten valorar la cultura de los habitantes de un sector, por lo que es pertinente promover su recuperación mediante la realización de actividades participativas comunitarias, coincidiendo con (Quezada Loja, 2012) quien menciona que se debe mantener esta tradición de generación en generación y que se realicen anualmente, siendo pertinente, la colaboración del GAD en la organización y realización de los juegos tradicionales.

Lo expuesto, permite acoger lo sugerido por (Riera Contreras, 2014), referente a la necesidad de contar con una guía o manual de juegos populares a fin de que sea utilizado para su promoción y ejecución tanto a nivel de familia como en los centros educativos.

CAPITULO V
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

- Los sectores estudiados corresponden al sector San Ignacio, Av. 28 de Mayo, Recinto Pajarito, Nueva Unión, Lotización Franco, calle Vínces. Los juegos más preferidos son la rayuela (15,10%), lobo (13,64%), el puente (13,58%), cometa (13,08%) y los menos mencionados corresponden al juez (5,07%) y el Pan quemado (6,09%).
- De los resultados obtenidos se concluye que los juegos se practicaban en los recesos escolares, luego de cumplir con las tareas domésticas y deberes escolares, especialmente en los fines de semana y periodo de vacaciones, sin embargo, han sido olvidados de una generación a otra y son limitados los registros que refieren su existencia e influencia en el desarrollo emocional e intelectual de los niños y niñas.
- La guía de los juegos populares constituye una herramienta metodológica y pedagógica que permite rescatar la identidad cultural del cantón Mocache a través del fomento de los juegos populares.

5.2 Recomendaciones

- Es recomendable que los docentes de las entidades educativas incluyan en su planificación curricular, en las fechas especiales de las escuelas y del cantón, los juegos populares o tradicionales, como un eje transversal que aporte en la identidad cultural de los niños.
- Se recomienda al Gobierno Autónomo Descentralizado del cantón Mocache, emprenda un proyecto piloto con la inclusión de juegos populares en los centros de educación primaria y áreas de interés municipal, así como, la capacitación de grupos de apoyo y docentes a fin de socializar y rescatar los juegos populares, los cuales constituyen un patrimonio que caracteriza la identidad cultural.
- Acoger la propuesta de rescate de los juegos populares presentada para promover el rescate de los juegos populares en el cantón Mocache.
- Promover la difusión y socialización de la guía de juegos populares diseñada en este documento investigativo.

VI. BIBLIOGRAFÍA

- Sánchez, R. (2014). ANÁLISIS DE LA APLICACIÓN DE LA REALIDAD AUMENTADA EN EL SECTOR TURÍSTICO: UNA PROPUESTA DE MEJORA. *Revista de Investigaciones Turísticas*, 52-72.
- Albuja Hernandez, M. A. (2010). *Propuesta de desarrollo del ecoturismo en Baños de Agua Santa, provincia de Tungurahua para fomentar el turismo sostenible*. Baños, Tungurahua, Ambato: Universidad Tecnológica Equinoccial.
- Barcia Cedeño, M. A. (2014). Diagnostico del patrimonio cultural inmaterial de las comunidades del cantón Las Naves de la provincia de Bolívar. Quevedo, Los Ríos, Ecuador: UNIVERSIDAD TÉCNICA ESTATAL DE QUEVEDO.
- Bastidas Ramón, M. D. (2010). *La explotación de los Recursos Naturales No Renovables y el Impacto Ambiental frente a la renovación Natural*. Loja, Loja, Ecuador: Universidad Nacional de Loja.
- Blanco López, P., Vázquez Solís, V., Reyes Agüero, J. A., & Guzmán Chávez, M. G. (2015). INVENTARIO DE RECURSOS TURÍSTICOS COMO BASE PARA LA PLANIFICACIÓN TERRITORIAL EN LA ZONA ALTIPLANO DE SAN LUIS POTOSÍ, . *Cuaderno de turismo* , 17 - 41.
- Bullon C. (2009). *Las actividades turísticas y recreacionales*. México, D.F.: Serie Trillas.
- Bullon C., R. (2008). *Planificación del Espacio Turístico*.. México, D.F.: Serie Trillas, eta. edición.
- C, T. R. (2011). ESTUDIO DEL USO E IMPACTO DE LAS REDES SOCIALES EN LAS ESTRATEGIAS DE MARKETING DE LAS PYMES: CHANTAL FONTAINE, L.EX.A., EL MAGNÉTICO, AUTO ÁLVAREZ; DEL NORTE DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL. *Latina de comunicación* , 1 -25.
- Camara, R. (2005). *Desarrollo sostenible y medio ambiente en: República Dominicana medios naturales, manejo historico, conservación y protección*. República Dominicana: Universidad de Sevilla.
- Caroa, J., Luqueb, A., & Zayasb, B. (2014). Aplicaciones tecnológicas para la promoción de los recursos turísticos culturales. *XVI Congreso de Tecnologías de la Información Geográfica*, 1-9.
- Chamorro Quitama, D. J. (2011). *El patrimonio inmaterial, parámetros para una declaratoria de patrimonio cultural inmaterial de la nación estudio de caso: La*

- Yumbada de la Magdalena*. Quito, Pichincha, Ecuador: Universidad Internacional SEK.
- Donaire, J. A., & Gali Espelt, N. (2000). La imagen turística de Barcelona en la comunidad de Flickr. *Cuadernos de Turismo*, nº 6 , 73-87.
- Espinel Montufar, P. (2007). Los factores que inciden en la limitada cobertura del turismo en la microregión "Mitad del Mundo". Quito, Pichincha, Ecuador: Instituto de Altos Estudios Nacionales.
- Fernández, G., & Ramos, A. (2010). El patrimonio cultural como oferta complementaria al turismo de sol y playa. El caso del sudeste bonaerense. Argentina. *PASOS. Revista Turismo y Patrimonio Cultural*, 8(1), 140.
- Gali Espelt, N., Majo Fernández, J., & Vidal Casellas, D. (2000). Patrimonio cultural y turismo: Nuevos modelos de promoción via internet. *Cuadernos de turismo No. 6* , 73-87.
- García Montoya, E. (2001). *Sistemas multimedia. Introducción a los sistemas multimedia para formación*. s.f.
- Gomez Marin, N. C. (2010). *Promoción turística a través de los medios audiovisuales, caso Medellín, Colombia*. Andalucía, Colombia: Universidad Internacional de Andalucía .
- Guartatanga, D., & Santacruz, C. (2010). *Juegos tradicionales como mediador del desarrollo socio-afectivo*. Cuenca, Ecuador: Universidad de Cuenca.
- Guerrero, A. J. (Abil de 2005). *Automatización de la información turística de Caicara del Orinoco, Estado Bolívar, Venezuela*. Caicara del Orinoco: Universidad Nacional Experimental "Simón Rodríguez".
- Hernández Flores, a. G. (2011). Uso de tecnologías de información en el sector de turismo de CD. Obregón. Arizona, Estados Unidos: Revista el Buzón de Paciolo, Número Especial 74 .
- Honey, M. (2008). *Ecotourism and Sustainable Development: Who Owns Paradise?* Island Press. Segunda edición.
- Lastra, C., March, M., Modamio, P., Braza, A., Gasquet, J., Oliva, M., Marino, E. (1999). *Incorporación de nuevas tecnologías de enseñanza en la unidad de Farmacia Clínica y Farmacoterapia*. Barcelona, España: Universidad de Barcelona.

- López Reyes, S., Gómez Hinojosa, C., Mundo Velásquez, R., & Gutiérrez Medina, E. A. (2014). Modelo de gestión para el desarrollo sustentable del ecoturismo, un enfoque comparativo de Costa Rica, Chiapas, México. *Centro de Estudios e Investigaciones para el Desarrollo Docente. CENID A.C.*, 1-31.
- Lozano Rodríguez, P. X. (2006). *Plan de marketing turístico para Guamote*, Chimborazo, Ecuador: Escuela Superior Politécnica del Chimborazo.
- Luana Lacramioara, C. (2007). Las nuevas tecnologías en el turismo . *eumed.net*, 1.
- Mendez Thomaz, G., Augusto Biz, A., & Gandara, J. M. (2013). Innovación en la promoción turística en medios y redes sociales. Un estudio comparativo entre destinos turísticos. *Estudios y perspectivas en Turismo, Vol. 22*, 102-119.
- Muñoz Cosme, A. (2011). Patrimonio y Educación. *Patrimonio Cultural de España(5)*, 9-11.
- Narvaez Jaramillo, N. S., & Vallejo García, E. D. (2013). *Implementación de un plan de desarrollo turístico integral en la parroquia La Páz, canton Montufar, provincia del Carchi para dar un adelanto turístico en la zona*. Tulcán, Carchi, Ecuador: Universidad Politécnica Estatal del Carchi.
- Parra Lopez, E. (2006). *Gestión y Dirección de Empresas turísticas*. España: MacGraw-Hill.
- Pazmino Benavides, P. A. (2010). *El impacto de las redes sociales y el internet en la formación de los jóvenes de la Universidad Politécnica Salesiana: Caso Carrera de Comunicación Social Sede Quito*. Quito, Pichincha, Ecuador.
- Pineiro Naval, V., & Igartua Perosanz, J. (2012). La difusión del patrimonio a través de internet. El caso de Castilla y León. *Cuadernos de Turismo No. 30*, 191-217.
- Pinza Astudillo, G. I., & Ureña Garcés, C. B. (2013). *Los juegos tradicionales y su incidencia en el desarrollo del aprendizaje de los niños y niñas de primer año de educación básica de la Unidad Educativa Fiscomisional "Mons. Oscar Romero" ubicado en el cantón Joya de los Sachas en la provincia de Orellana*, Loja, Loja, Ecuador: Universidad Nacional de Loja.
- Quezada Loján, N. A. (2012). *Propuesta para el Rescate de la identidad de los juegos tradicionales de Zamora Huayco Alto El Carmen de la ciudad de Loja*. Loja, Loja, Ecuador: Universidad Nacional de Loja.
- Ricaurte Quijano, C. (2009). *Manual para el diagnóstico turístico local. Guía para planificadores*. Quito: Escuela Superior Politécnica del Litoral.

- Riera Contreras, D. L. (2014). *Elaboración y aplicación de un proyecto de rescate y fortalecimiento de los juegos tradicionales y populares del Azuay en la Escuela Fiscal Mixta "Julio Abad Chica" de la ciudad de Cuenca*. Cuenca, Azuay, Ecuador: Universidad Politécnica Salesiana.
- Ruiz Godoy, J. P. (2011). *Proyecto de factibilidad para la creación de una hostería en la comunidad de "El Poste" ubicada en la provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas*. Quito, Pichincha, Ecuador: Universidad Politécnica Salesiana de Quito.
- Salciccia, D. (2001). EL ECOTURISMO RURAL Y EL DESARROLLO SUSTENTABLE DEL PATRIMONIO NATURAL E HISTÓRICO CULTURAL. *El Turismo Rural en América Latina*, 1-16.
- Sardou, M. C., & Sardou, P. C. (2000). *Empezando a jugar*. Ziporovich.
- Solórzano Moreira, A. I. (2015). *Perfil profesional de las secretarías y su incidencia en la calidad del servicio en el Gobierno Autónomo Descentralizado Municipal del cantón Mocache. provincia de Los Ríos. año 2015*. Mocache, Los Ríos, Ecuador: Universidad Estatal de Quevedo.
- Toapanta Paredes, A. G. (2012). *Identificación de nuevas tendencias de deportes de aventura que puedan ser implementadas en el cantón Guano de la provincia de Chimborazo*. Quito, Pichincha, Ecuador: Universidad de Especialidades Turísticas.
- Usca Baño, V. A. (2012 - 2013). *Elaboración de un plan de desarrollo turístico para el aprovechamiento del patrimonio cultural de la comunidad San José de Chalán grande, parroquia Licto, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo. Previo a la obtención de título de Ingeniero en Ecoturismo*, 134. Riobamba, Chimborazo, Ecuador.
- Valdes, L. D. (2011). El conocimiento del turismo en el ámbito regional. *Cuadernos de turismo No. 27*, 931-952.
- Vinueza Conterón, M. I. (2009). *Guía didáctica de juegos tradicionales*. Quito, Pichincha, Ecuador: Universidad Politécnica Salesiana.

CAPITULO VII
ANEXOS

ANEXOS 1. Encuestas

La presente encuesta está diseñada para conocer los juegos tradicionales que servirán para el rescate de la identidad cultural del Cantón Mocache.

Sector: Urbano () Rural () **Localidad:**

Edad:.....

Ocupación:.....

Género: Femenino () Masculino ()

1. **¿Conoce usted que son juegos tradicionales?** Si () No ()

2. **¿Considera usted que los juegos tradicionales se practican en la actualidad?**

Si () No ()

3. **¿Cuáles son los medios que han permitido mantener los juegos tradicionales en la actualidad?**

Transmisión de padres a hijos () Por las festividades locales ()
Promueven las instituciones estatales () Televisión () Prensa ()

4. **¿Quiénes lo practican?** Niños () Jóvenes () Adultos ()

5. **¿Cuáles son los juegos tradicionales que se practicaban? Ejemplo:**

El juez le dijo al cura () El Palo encebado () Pan quemado ()
El puente se ha quebrado () El lobo () La rayuela ()
La Bolicha () La cometa () Otros ()

Señale:.....
.....

6. **¿De los juegos referidos, indique en el mes o fecha que se practicaban con mayor frecuencia?**

.....
.....

7. **¿Usted considera que a través de los juegos tradicionales se pueda rescatar la cultura de su tierra?** Si () No ()

Porque.....

8. **¿Considera usted que es importante recuperar y mantener la información sobre los juegos tradicionales que se practicaban hace muchos años atrás?** Si () No ()

Porque.....

9. **¿Cree que es necesario difundir los juegos tradicionales de su cantón?** Si () No ()

Porque.....

10. **¿Considera usted que se deben realizar actividades para recordar los juegos tradicionales?** Si () No ()

¿Cuales?.....

ANEXO 2. Ficha de inventario de Tradiciones y Expresiones Orales

 <p style="font-size: small;">GOBIERNO NACIONAL DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR</p>  <p style="font-size: small;">INPC Instituto Nacional de Patrimonio Cultural Ecuador</p> <p style="font-weight: bold; margin-top: 10px;">INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE INVENTARIO A1 TRADICIONES Y EXPRESIONES ORALES</p>	<p>CÓDIGO</p>
<p>1. DATOS DE LOCALIZACIÓN</p>	
<p>Provincia: _____ Cantón: _____</p>	
<p>Parroquia: _____ <input type="checkbox"/> Urbana <input type="checkbox"/> Rural</p>	
<p>Localidad: _____</p>	
<p>Coordenadas WGS84 Z17S - UTM : X (17S 666757) Y (9868698) Z (176)</p>	
<p>2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL</p>	
<p>Descripción de la fotografía:</p>	
<p>Código fotográfico:</p>	
<p>3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN</p>	
<p>Denominación</p>	<p>Otra (s) denominación (es)</p>
	<p>D1 _____</p>
	<p>D2 _____</p>
<p>Grupo social</p>	<p>Lengua (s)</p>
<p>MESTIZO</p>	<p>L1 _____</p>
	<p>L2 _____</p>
<p>Subámbito</p>	<p>Detalle del subámbito</p>
<p>Breve reseña</p>	
<p> </p>	
<p>4. DESCRIPCIÓN</p>	
<p> </p>	
<p>Narración (versión 1)</p>	<p>N/A</p>
<p>Estructura _____ Prosa <input type="checkbox"/> Prosa <input type="checkbox"/> Otro <input type="checkbox"/></p>	

Fecha o período		Fecha o período			
	Anual				
	Continua				
	Continua				
	Continua				
Alcance		Detalle del alcance			
	Local				
	Provincial				
	Regional				
	Nacional				
	Internacional				
Uso simbólico		Descripción del uso simbólico			
	Ritual				
	Festivo				
	Lúdico				
	Narrativo				
	Otro				
5. PORTADORES / SOPORTES					
Tipo	Nombre	Edad /Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos					
Colectividades					
Instituciones					
Procedencia del saber				Detalle de la procedencia	
	Padres-hijos				
	Maestro-aprendiz				
	Centro capacitación				
	Otro				
Transmisión del saber				Detalle de la transmisión	
	Padres-hijos				
	Maestro-aprendiz				
	Centro capacitación				
	Otro				
6. VALORACIÓN					

Importancia para la comunidad					
Sensibilidad al cambio					
	Alta				
	Media				
	Baja				
7. INTERLOCUTORES					
Apellidos y nombres		Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
INFORMACION ANONIMA					
8. ELEMENTOS RELACIONADOS					
Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito		Código / Nombre	
9. ANEXOS					
Textos	Fotografías	Videos		Audio	
10. OBSERVACIONES					
11. DATOS DE CONTROL					
Entidad investigadora:					
Inventariado por:			Fecha de inventario:		
Revisado por:			Fecha revisión:		
Aprobado por:			Fecha aprobación:		
Registro fotográfico:					

Anexo 3. Fotografía



Encuestando a los adultos mayores del Cantón Mocache