



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO**

Guía didáctica ilustrada de juegos populares aplicada al área de educación física

Trabajo de Titulación para optar al título de Licenciado de Diseño Gráfico

Autor:

Ramírez Ramírez Alexis Mauricio

Tutor:

Mgs. Mariela Verónica Samaniego López

RIOBAMBA, ECUADOR. 2023

DERECHOS DE AUTORÍA

Yo, Alexis Mauricio Ramírez Ramírez, con cédula de ciudadanía, 0604745257 autor del trabajo de investigación titulado: **GUÍA DIDÁCTICA ILUSTRADA DE JUEGOS POPULARES APLICADA AL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA**, certifico que la producción, ideas, opiniones, criterios, contenidos y conclusiones expuestas son de mí exclusiva responsabilidad.

Asimismo, cedo a la Universidad Nacional de Chimborazo, en forma no exclusiva, los derechos para su uso, comunicación pública, distribución, divulgación y/o reproducción total o parcial, por medio físico o digital; en esta cesión se entiende que el cesionario no podrá obtener beneficios económicos. La posible reclamación de terceros respecto de los derechos de autor (a) de la obra referida, será de mi entera responsabilidad; librando a la Universidad Nacional de Chimborazo de posibles obligaciones.

En Riobamba, 10 de octubre de 2023.



Alexis Mauricio Ramírez Ramírez

C.I:0604745257



Dirección
Académica
VICERRECTORADO ACADÉMICO



UNACH-RGF-01-04-08.11
VERSIÓN 01: 06-09-2021

ACTA FAVORABLE - INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

En la Ciudad de Riobamba, a los 10 días del mes de agosto de 2023, luego de haber revisado el Informe Final del Trabajo de Investigación presentado por la estudiante **ALEXIS MAURICIO RAMÍREZ RAMÍREZ** con CC: **0604745257**, de la carrera **de Diseño Gráfico** y dando cumplimiento a los criterios metodológicos exigidos, se emite el **ACTA FAVORABLE DEL INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN** titulado **"GUÍA DIDÁCTICA ILUSTRADA DE JUEGOS POPULARES APLICADA AL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA"**, por lo tanto se autoriza la presentación del mismo para los trámites pertinentes.



Firmado electrónicamente por:
**MARIELA VERONICA
SAMANIEGO LOPEZ**

Mgs. Mariela Samaniego L.
TUTOR(A)

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Grado para la evaluación del trabajo de investigación **Guía didáctica ilustrada de juegos populares aplicada al área de educación Física**, presentado por **Alexis Mauricio Ramírez Ramírez**, con cédula de identidad número **0604745257**, bajo la tutoría de Mg. **Mariela Verónica Samaniego López**; certificamos que recomendamos la APROBACIÓN de este con fines de titulación. Previamente se ha evaluado el trabajo de investigación y escuchada la sustentación por parte de su autor; no teniendo más nada que observar.

De conformidad a la normativa aplicable firmamos, en Riobamba el 29 de noviembre del 2023.

Arq. William Javier Quevedo Tumailli
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL DE GRADO



Mgs. Marcela Elizabeth Cadena Figueroa
MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO



Mg.C. Jorge Enrique Ibarra Loza
MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO





Dirección
Académica
VICERRECTORADO ACADÉMICO

en movimiento



UNACH-RGF-01-04-08.15
VERSIÓN 01: 06-09-2021

CERTIFICACIÓN

Que, **ALEXIS MAURICIO RAMÍREZ RAMÍREZ** con CC: **0604745257**, estudiante de la Carrera **DISEÑO GRÁFICO**, Facultad de **CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado **"GUÍA DIDÁCTICA ILUSTRADA DE JUEGOS POPULARES APLICADA AL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA"**, cumple con el **5 %**, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **URKUND**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 01 de agosto de 2023



Firmado electrónicamente por:
MARIELA VERÓNICA
SAMANIEGO LOPEZ

Mgs. Mariela Samaniego L.
TUTOR(A)

DEDICATORIA

Dedico todo este gran esfuerzo a mi Madre Angelita Ramírez por ser una mujer guerrera y enseñarme a salir a delante desde muy niño quien me ha incentivado con su amor, trabajo y sacrificio. También a mi Padre Patricio Ramírez por enseñarme a ser responsable y luchar por los sueños y a mis hermanos Jhonatan, Edwin, Heidi Ramírez por estar siempre pendientes en cada paso que doy, y a mis 4 ángeles en el cielo donde quiera que estén sé que me están echando las bendiciones para seguir adelante como buen ser humano y profesional y a mi abuelito Alfonso Ramírez por echarme las bendiciones siempre, y a Dios por esa fe gracias a ellos logré convertirme en lo que siempre quise ser de niño, que los sueños si se cumplen y a los docentes de mi carrera, quienes siempre confiaron en mi responsabilidad y creatividad.

Alexis Ramírez

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Nacional de Chimborazo por ofrecerme una formación académica de calidad. A la Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías por la Carrera de Diseño Gráfico, a mi tutora Mariela Samaniego por la enseñanza partida en clases de manera especial mi agradecimiento a la MSc. Mariela Samaniego por su comprensión y apoyo al compartir su tiempo y conocimiento para poder concluir con éxito este trabajo de investigación que me ha llenado de nuevas expectativas, experiencias para mi vida profesional.

Alexis Ramírez

ÍNDICE GENERAL

PORTADA

DECLARATORIA DE AUTORÍA

DICTAMEN FAVORABLE DEL TUTOR

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

CERTIFICADO ANTIPLAGIO

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE DE TABLAS

ÍNDICE DE FIGURAS

RESUMEN

ABSTRACT

CAPÍTULO I. INTRODUCCION..... 14

1.1 Antecedentes..... 14

1.2 Planteamiento del problema..... 15

1.3 Justificación 15

1.4 Objetivos..... 16

1.4.1 General 16

1.4.2 Específicos 16

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO..... 17

2.1 Guía didáctica 17

2.1.1 Estructura de la guía didáctica 17

2.1.2 Tipos de guías..... 19

2.2 Fundamentos del diseño..... 21

2.2.1 Diseño gráfico 21

2.2.2	Elementos básicos del diseño	22
2.2.3	Diseño editorial	23
2.2.4	Maquetación	23
2.2.5	Cromática	25
2.3	Ilustración	27
2.3.1	Tipos de ilustración	29
2.3.2	Géneros de la ilustración	30
2.4	Juegos.....	32
2.4.1	Clasificación de los juegos	32
2.4.2	El juego tradicional	33
2.5	Niños de educación básica – psicomotricidad	41
CAPÍTULO III. METODOLOGIA.....		42
3.1	Enfoque de la investigación	42
3.2	Diseño de la investigación	42
3.2.1	No experimental	42
3.2.2	Transversal	42
3.3	Tipo de Investigación.....	43
3.3.1	Descriptivo	43
3.4	Población y muestra	43
3.4.1	Población.....	43
3.4.2	Muestra.....	43
3.5	Técnica de recolección de datos	43
3.5.1	Técnicas.....	43
3.5.2	Instrumentos	44
3.6	Técnica de análisis e interpretación de la información	44
CAPÍTULO IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN		45
4.1	Análisis e interpretación de resultados	45

CAPÍTULO V. CONCLUSIONES y RECOMENDACIONES	57
5.1 CONCLUSIONES	57
5.2 RECOMENDACIONES.....	58
CAPÍTULO VI. PROPUESTA	59
.....	94
BIBLIOGRAFÍA	95
ANEXOS	100
Anexo 1. Entrevista	100
Anexo 2. Bocetos de la guía	102
Anexo 3. Digitalización de bocetos	103
Anexo 4. Pieza gráfica finalizada	104
Anexo 5. Entrevista a historiadores	106

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Coches de madera.....	34
Tabla 2. Trompo	35
Tabla 3. Elástico	36
Tabla 4. Bolas de acero.....	38
Tabla 5. Cuerda.....	39
Tabla 6. Rayuela	39
Tabla 7. Entrevista 1 Regla de los juegos populares	49
Tabla 8. Entrevista 2 Regla de los juegos populares	50
Tabla 9. Entrevista 3 Regla de los juegos populares	51
Tabla 10. Entrevista 4 Regla de los juegos populares	52

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Tipos de Ilustración.....	27
Figura 2. Géneros de la ilustración.....	28
Figura 3. Ilustración digital	29
Figura 4. Ilustración tradicional.....	30
Figura 5. Géneros de la ilustración.....	30
Figura 6. La mamona.....	33
Figura 3. Coches de madera	34
Figura 4. Trompo.....	35
Figura 5. Elástico.....	37
Figura 6. Bolas de acero	38
Figura 7. Cuerda	39
Figura 8. Rayuela.....	40

RESUMEN

Los juegos populares permiten valorar las tradiciones además de desarrollar agilidad, destrezas, movimiento, fuerza y modos de comportamiento que funcionan como elemento importante en el desarrollo motor y en el ámbito social. El objetivo del presente proyecto de investigación fue diseñar una guía didáctica ilustrada a través de la aplicación de la ilustración digital para informar acerca de los juegos populares y la valoración histórica que representa cada uno. La metodología que se aplicó tuvo un enfoque cualitativo ya que se recolectó datos relevantes acerca de los juegos populares, descriptivo de las características, perfiles de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que se pudo reconocer la importancia de los juegos populares y la ilustración como recurso para concientizar la lectura y difundir los diferentes juegos populares que existen. Se realizaron entrevistas a cinco historiadores de la ciudad de Riobamba se pudo obtener la información necesaria para el desarrollo de la misma. Se determinó que existe una alta pérdida de la práctica de los juegos populares, la guía didáctica ilustrada de los juegos populares de la ciudad de Riobamba permitió a los estudiantes de básica conocer y poner en práctica cada uno de los juegos, en la guía se incluyó el número de participantes e instrucciones para realizar el juego.

Palabras claves: Juegos populares, Riobamba, ilustración, guía didáctica.

ABSTRACT

Popular games allow the evaluation of traditions and the development of agility, skills, movement, strength, and modes of behavior that function as an essential element in motor development and the social field. This research project aimed to design an illustrated didactic guide through the application of digital illustration to inform about popular games and the historical assessment that each one represents. The methodology that was applied had a qualitative approach since relevant data was collected about popular games, descriptive of the characteristics profiles of people, groups, communities, or any other phenomenon; it was possible to recognize the importance of popular games and illustration as a resource to raise awareness. It spread the different popular games that exist. Interviews were conducted with five historians from the city of Riobamba, and obtaining the necessary information for its development was possible. It will be extended that there is a high loss of the practice of popular games. The illustrated didactic guide of the popular games of the city of Riobamba allowed primary students to know and put into practice each of the games. The guide includes the number of participants and instructions to play the game.

Keywords: Popular games, Riobamba, illustration, didactic guide.



Firmado electrónicamente por:
MARIA FERNANDA
PONCE MARCILLO

Reviewed by:
Mgs. Maria Fernanda Ponce
ENGLISH PROFESSOR
C.C. 0603818188

CAPÍTULO I

INTRODUCCION

Los juegos populares se crean en un contexto cultural y se transmiten de generación en generación como parte de la cultura de la ciudad o población donde existen, reflejando muchas veces las necesidades y experiencias de la zona en cuestión e incluso ayudando a educar a las nuevas generaciones. Suelen ser juegos espontáneos, creativos y motivadores.

Los juegos populares son actividades interactivas que se transmiten de generación en generación entre amigos, vecinos y familiares, jugadas en ciudades y barrios de diferentes ciudades, como parte de la cultura de cualquier origen, por eso decimos que jugar juegos populares es para la renovación y realización de nuestra cultura. Hoy, estas tradiciones infantiles han perdido interés en las prácticas, porque estos juegos no han evolucionado con el desarrollo de la tecnología, han caído en el olvido y no existe un diseño creativo innovador que contenga suficiente información como origen, instrucciones, parámetros, reglas, procedimientos para llegar a cada niño para rescate, comprensión, educación y puede usarse entre niños. Las instituciones educativas son más capaces de socializar y conectarse con todos los compañeros de clase cuando se trata de deportes porque algunos niños tienen miedo de salir de su zona de confort para contribuir a la sociedad (Chavez, 2019)

Cabe señalar que las ilustraciones son el principal atractivo de libros, revistas, folletos, catálogos, manuales de instrucciones, etc. En los libros, las ilustraciones tienen un gran atractivo porque las miramos antes que el texto que contiene estos materiales impresos. La ilustración tiene una buena acogida en libros infantiles porque ayuda al lector a identificar rápidamente cuál es el tema, y cuando se abre rápidamente el libro primero se ve las ilustraciones. Continuando con lo anterior, el objetivo de la presente investigación fue diseñar y crear una guía didáctica que utilice a la ilustración como recurso para incentivar la lectura y poder poner en práctica cada uno de los juegos populares que se realizaban en la ciudad de Riobamba a los niños de la institución educativa.

1.1 Antecedentes

En América Latina, los juegos populares son parte de su patrimonio y con esto en mente, diversas organizaciones como la UNESCO han iniciado diversas actividades para preservar y promover dichos juegos. Nuestro país se destaca en todo el mundo por la riqueza de la cultura nacional, prevalece la existencia y práctica de diversos juegos tradicionales, pero

debido al acelerado proceso de globalización y asimilación, estos juegos tradicionales han desaparecido con el tiempo. (Morocho Álvarez, 2019).

La aparición y la popularidad de la tecnología ha hecho que estos juegos populares pierdan su valor y ahora estos juegos están sujetos a demandas creadas tecnológicamente en las que las personas están más dispuestas a invertir su tiempo.

1.2 Planteamiento del problema

En el Ecuador los juegos tradicionales, sin duda alguna constituyen un pilar importante a través de la historia en los últimos años estos han ido perdiendo su aplicación en los niños y niñas de nuestra provincia, es por ello que es importante que estos sean rescatados día tras día, ya que en la actualidad muchas de las familias se interesan por que sus hijos realicen otras actividades o en otros casos estos no les toman interés a los jóvenes, debido a esto muchos de los jóvenes se dedican a acciones que no están de acuerdo a su edad sin que estas traigan beneficios a futuro, es así que nuestras tradiciones ven opacadas por modas extranjeras que se han impuesto en nuestro país (Torres Chancusi , 2020).

Los juegos tradicionales son parte de la cultura popular ecuatoriana, pero paulatinamente han sido reemplazados por otro tipo de juegos más personales debido al desarrollo de la tecnología. Por otro lado, el ritmo de vida provocado por factores de modernización ha influido decisivamente en la ruptura o pérdida de las prácticas tradicionales de juego.

A través de la observación etnográfica a estudiantes de la Unidad Educativa Liceo Nuevo Mundo del quinto año de Educación Básica, se ha determinado que los estudiantes desconocen los juegos tradicionales de la ciudad de Riobamba. En consecuencia, conocer los juegos populares son de suma importancia para que los niños reconozcan sus orígenes, cultura y tradición, además es importante que los maestros tomen capacitaciones motiven y valoren los juegos tradicionales.

1.3 Justificación

El patrimonio cultural según el Instituto Nacional de Patrimonio Cultura manifiesta que “El Patrimonio es la herencia que se recibe de los antepasados”, tomando en cuenta esta aseveración se puede decir que el patrimonio es un regalo que se recibe y que se transmite no solo con el pasar de los años si no también en el presente. Este patrimonio contiene dentro de sí varios ámbitos y sub ámbitos, uno de ellos “Artes del espectáculo” y dentro de este los”

Juegos Tradicionales”. Dichos juegos forman parte de la cultura propia de cada una de las personas en el país, y los cuáles han sido transmitidos de generación en generación; pero con el tiempo han sufrido modificaciones y pérdida de su valor (Instituto Nacional de Patrimonio Cultural, 2020).

Riobamba es una de las ciudades donde aún se pueden ver juegos tradicionales, como la llamada “Mamona”, aún ubicados en las partes tradicionales de la ciudad, pero con el paso del tiempo el crecimiento de las ciudades y la reducción de espacios para el desarrollo de estas actividades han provocado su pérdida de valor, además del desarrollo y modernización de la tecnología, que ha reducido la práctica de estos juegos.

La importancia de esta investigación para nuestra sociedad se ve reflejada en la valorización y rescatar la identidad cultural de los juegos tradicionales de la ciudad de Riobamba.

1.4 Objetivos

1.4.1 General

Diseñar una guía didáctica ilustrada teniendo como herramienta principal la ilustración digital para transmitir la información sobre los juegos populares con el fin de concientizar y ponerlo en práctica.

1.4.2 Específicos

- Analizar los fundamentos teóricos y la estructura de la guía didáctica a través de la revisión bibliográfica para aplicar en la guía propuesta.
- Identificar los diferentes tipos de juegos populares de la ciudad de Riobamba mediante revisión bibliográfica.
- Diseñar una guía didáctica a partir de la ilustración para poner en práctica los juegos populares en estudiantes de básica.

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO.

2.1 Guía didáctica

La guía didáctica es una de las herramientas más utilizadas en el proceso de aprendizaje, y está cobrando cada vez más significado y función, es un recurso de aprendizaje que optimiza el desarrollo del proceso de aprendizaje, proporciona a los alumnos autonomía e independencia cognitiva. Ahora se ha convertido en una parte importante del trabajo de profesores y estudiantes. Por lo tanto, la guía de estudio es un recurso importante que no puede ser ignorado en el proceso de aprendizaje, pues es muy importante para optimizar el trabajo de docentes y estudiantes. (Garcia & De la Cruz, 2016)

En esta línea Arteaga & Figueroa (2016) dicen que “la guía didáctica es el instrumento básico que orienta al estudiante cómo realizar el estudio independiente a lo largo del desarrollo de la asignatura” (2016, pág. 1). Esto define una guía didáctica como un recurso que tiene como objetivo proporcionar una guía metódica en el proceso de aprendizaje para que los estudiantes adquieran mayor significado, función, autonomía e independencia cognitiva.

2.1.1 Estructura de la guía didáctica

La estructura general de la guía didáctica se puede crear para adaptarse a la condición y el alcance del recurso de estudio (Pino & Urías, 2020):

1. Título del tema.
2. Breve Introducción.
3. Presentación del autor.
4. Descripción del contenido.
5. Objetivos o resultados de aprendizaje.
6. Plan de trabajo.
7. Evaluación.
8. Bibliografía.
9. Anexos.

Título del tema

El título se basa en la amplitud de la guía puede ser: tarea, clase, tema o unidad, tema o curso, en los últimos dos casos es el sistema de guías didácticas, y el título debe responder a ello.

Lo importante es que un estudiante puede reconocer de qué trata la guía y por qué es diferente.

Breve introducción

La introducción del tema es importante, pero no tiene que estar en todas las guías, puede aparecer en el primer tema y en el resto de las guías solo es importante la descripción del contenido, esto es una decisión personal.

Presentación del autor

La presentación del autor debe cumplir con las expectativas de credibilidad y promover la comunicación inicial tan necesaria en estos estudios. El prestigio del autor concentra los esfuerzos del estudiante y aumenta la confianza en la eficacia del proceso de aprendizaje.

Descripción del contenido

Es una descripción de los detalles que serán considerados. El contenido de aprendizaje abarca aspectos de conocimiento y teoría, leyes, principios, hechos, procesos, etc., destrezas o habilidades de pensamiento lógico, adquisición de información, comprensión e intercambio de ideas; y las actitudes y valores que deben demostrar los estudiantes (Pino & Urías, 2020).

Objetivos o resultados de aprendizaje

Este aspecto de la estructura puede variar dependiendo de si el curso es objetivo, basado en resultados de aprendizaje o basado en competencias, etc. Incluso si el proceso se basa en diferencias teóricas, es importante compartir los objetivos de aprendizaje con los estudiantes. Como se explicó, las suposiciones y/o metas en el desarrollo de las guías dependen de su amplitud del mismo.

Los objetivos deben expresarse en competencias o habilidades, de acuerdo a las metas, niveles de asimilación que debe alcanzar el estudiante, la cual aumenta en proporción al dominio del estudiante. Cada tarea debe crear un objetivo específico, y se pueden crear múltiples tareas para lograr el mismo objetivo (Pino & Urías, 2020, pág. 380).

Plan de trabajo

El plan de trabajo presentado al estudiante debe ser claro, definir el ritmo de aprendizaje y formular sistemáticamente un plan de apoyo. El plan de trabajo se puede configurar en un formato temporal o temático. Las acciones propuestas deben especificar la hora exacta en que se debe tomar cada acción.

Evaluación

Tanto el proceso de evaluación como el resultado son importantes, y el proceso de evaluación está diseñado para lograr este resultado, permitiendo a los estudiantes aprender a aprender, aprender haciendo y el enseñar a aprender en los estudiantes.

Bibliografía

Distinguir entre el contenido esencial y el contenido auxiliar para la orientación precisa de los estudiantes. Revistas y libros profesionales, incluidos sitios web, blogs, motores de búsqueda académicos, software, modelos, patrones que necesita aprender, incluidos materiales preparados por maestros y estudiantes, etc. El aspecto más importante de la orientación bibliográfica es su precisión, la cual se explica que es más efectiva si se dirige y dirige a los estudiantes a buscar información en las fuentes disponibles y responder directamente al tema, lo que ayuda a desarrollar a los estudiantes para lograr la independencia. Encuentre, analice, comprenda y comunique ideas que estén fundamentadas y respaldadas por fuentes (Pino & Urías, 2020).

Anexos

Los anexos tienen que ser necesarios y útiles para complementar las tareas de la guía didáctica, conforme a Tunis, Zilberstein, Borroto, Castañeda y Fernández (2019) pueden ser elaborados o seleccionados entre aquellos que aporten valor, pueden ser para consolidar los aprendizajes, modificarlos o ampliarlos, su rol es facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje desarrollador, es decir, cuando conduce al desarrollo.

2.1.2 Tipos de guías

Guía didáctica de información

Una guía de información es una herramienta utilizada por estudiantes y docentes para administrar de manera efectiva los cursos que están cursando, la cual brinda información sobre el contenido a crear, brinda orientación para el desarrollo de las habilidades, destrezas

y talentos de los estudiantes, y también define actividades de aprendizaje. (Silva, 2023). Ejemplos: sitios web, publicaciones.

Guías de Motivación

Se utilizan cuando se aprenden nuevos contenidos o unidades que son difíciles de dominar, su finalidad es interesar al alumno en un tema nuevo que no conoce (Arauco, 2021). Algunos ejemplos se tienen: guías de motivación laboral, guía para alcanzar tus metas a través de la motivación, guía didáctica de motivación, entre otros.

Guía didáctica de Aprendizaje

La guía didáctica ilustrada incluye métodos de enseñanza donde se desarrollan actividades para guiar a los lectores o guiar al público a comprender los temas tratados de manera instructiva y estimulante. Su propósito es despertar la imaginación de los estudiantes, crear el interés por lo que se está aprendiendo y estimular los conocimientos previos. (Arauco, 2021).

Olmos & Encalada (2019) definen en su publicación que una guía didáctica requiere la menor explicación posible para que los estudiantes desarrollen su aprendizaje, y la aplicación del docente está en guiar en el momento de la aplicación, la guía didáctica debe abordar claramente temas y problemas específicos. Las guías didácticas para niños deben tener una gran cantidad de gráficos, el objetivo es permitir que el niño estimule las actividades contenidas en la guía con gráficos, es necesario especificar los siguientes aspectos: el tipo de ilustración que va a contener determinada guía, que tenga el mismo estilo visual sin confundir al infante.

Las guías de aprendizaje para niños necesitan un equilibrio visual, por lo que los gráficos son esenciales, pero no abrumadores. Para mantener a los niños interesados en las imágenes y hacer de la guía una experiencia que les moleste, se debe incluir espacio en blanco para dale descanso visual al lector y visor.

Shilqui (2019) indica que el uso de la guía didáctica está ligado estrechamente a la educación, es un instrumento o recurso didáctico que conduce, orienta, recomienda al estudiante, a alcanzar uno objetivo, de una forma pedagógica a fin de ser una ayuda para el docente y

estudiante. Ejemplos: guía didáctica para el proceso de enseñanza-aprendizaje, guía didáctica ilustrada, guía didáctica de estudios.

Guías de Lectura

Se utiliza para guiar la lectura de un texto o libro utilizando algunas técnicas de comprensión lectora. Esto se puede hacer con preguntas explícitas o de nivel de razonamiento que los estudiantes responden mientras leen, o con una página de resumen de lectura que enumera el título, el autor, la nacionalidad, el género literario, el género de la lectura. Narrador, estilo narrativo, personajes, escenario, tema y trama. El alumno contribuye a la comprensión y análisis del texto, mientras que el profesor le ayuda a desarrollar las habilidades del alumno. (Arauco, 2021).

Guías de Instrucción

Este recurso de aprendizaje es un conjunto de actividades dispuestas en una secuencia lógica. Como guía de actividades, este instructivo se enfoca en la fase de construcción de un objeto o actividad y es muy simple pero detallado (Arauco, 2021). Ejemplos: guía de instrucción para recetas de comida, trabajos escolares, experimentos, elaboración de manualidades, entre otros.

2.2 Fundamentos del diseño

Los fundamentos del diseño son de suma importancia, ya que son los principios para generar un diseño, el cual debe ser funcional y estético, en donde conseguimos las definiciones previas en relación con tener claro lo que son los fundamentos, convirtiéndose en la base para la generación de un buen mensaje visual.

2.2.1 Diseño gráfico

Rodríguez (2018) en su investigación revela, que el diseño gráfico es de carácter “regulador” que permite al diseñador tramitar cualquier lenguaje visual en la realización de propuestas gráficas.

Caldas (2020) en su investigación se refiere al diseño gráfico como un valor emocional en donde su mayor énfasis está en los “consumidores”, menciona también que se debe transmitir sensaciones con el producto gráfico manifestado, considerando las expectativas de los usuarios. Este autor da referencia en definir al diseño gráfico como una apertura para

realizar piezas gráficas basadas en las emociones y percepciones de los consumidores con el fin de crear una conexión con el público.

Visto desde otra perspectiva profesional, el diseño puede puntualizarse como una técnica de composición que, además de aportar creatividad e imaginación, consigue comunicar a través de piezas gráficas con diferentes aspectos y permite mantener una comunicación coherente con el público. Con esto se quiere decir que a través del diseño gráfico es posible persuadir, renovar y producir fragmentos gráficos para un público objetivo.

2.2.2 Elementos básicos del diseño

Es indispensable definir los elementos del diseño y la importancia de los mismos, esto con el fin de persuadir e informar los cuales están relacionados con el ámbito psicológico de las personas. Para lograr el objetivo de un diseño, se deben tomar en cuenta los siguientes requisitos (Bustos, 2018):

- a) Tener plena información de lo que se quiere comunicar.
- b) Elegir los elementos adecuados.
- c) Hacer una composición atractiva y adecuada de dichos elementos.

Un diseñador para desarrollar creaciones llamativas, novedosas y muy acertadas debe dominar los siguientes puntos (Bustos, 2018):

- Lenguaje visual: Saber comunicar el mensaje adecuado, con los recursos oportunos según el público al que vaya dirigido el mensaje.
- Comunicación: Conocer los procesos de comunicación para poder tratar los mensajes que el diseño pretende comunicar.
- Percepción visual: Conocer la manera en que el ser humano percibe lo que ve. Aspectos como el recorrido de la vista, conceptos de contraste, percepción de figuras y fondos, trayectoria de la luz y demás aspectos que más adelante se tratarán.
- Administración de recursos: Conocer los recursos de los que se dispone, para tratar de emplearlos del mejor modo posible.
- Tecnología: Conocer la tecnología con la que se trabaja, es dominar las posibilidades que la técnica actual brindan al diseñador. El correcto uso de las herramientas facilita el proceso de diseño y mejora los resultados enormemente.

- Medios: Uno de los puntos más importantes en la realización de un proyecto es conocer para que medio se ha creado: para impresión, para consulta en un monitor, para impresión en otras superficies, etc. Y de este uso dependerá el desarrollo del trabajo en sí.

2.2.3 Diseño editorial

El diseño editorial es la rama del diseño gráfico que se especializa en la maquetación y composición de distintas publicaciones tales como revistas, libros o periódicos. Además, incluye la producción de la gráfica interior y exterior de los textos, para lo cual es importante mantener eje estético ligado al concepto que define a cada publicación y teniendo en cuenta las condiciones de impresión y de recepción. Desde la perspectiva de Ghinaglia (2020) los profesionales dedicados al diseño editorial buscan conseguir una unidad armónica entre la imagen, diagramación y el texto, donde se puede expresar el mensaje del contenido a través de un adecuado valor estético y que impulse comercialmente a la publicación.

Dependiendo del tipo de publicación y de sus necesidades particulares, es importante preocuparse por la estética del diseño, tanto del exterior como del interior. Según Tenemaza (2020) el diseño editorial permite que una publicidad sea más atractiva mezclando lo visual y el texto para crear algo único, diferenciador consiguiendo transmitir su contenido sin resultar cargante ni saturarlo.

2.2.4 Maquetación

Para Ghinaglia (2020) la maquetación está relacionada directamente con los principios del diseño como son el color, la composición y conceptos tipográficos los cuales son combinados de manera armónica. Básicamente, la maquetación está ligado a las proporciones de los elementos de la página, el orden que se le da a los pesos visuales, la jerarquía con la que se ubican los elementos primero, o después, adelante o atrás, arriba o abajo, full color, blanco y negro, claro, oscuro o resaltado, etc. Los diseñadores deben tener adiestramiento y formación en los principios de diseño sin dejar el trabajo de diagramación debido a que este proceso es importante. El ordenar en la página los elementos informativos, requiere de conocimientos y principalmente experiencia profesional para poder transmitir el mensaje de manera más eficiente.

La maquetación considera fundamentalmente el ordenamiento armónico de los elementos de la página para evitar la contrariedad visual, es decir, la publicidad debe ser agradable a la vista además de fácil continuación con el contenido. Otro aspecto importante es la información que se quiere transmitir, por tal razón el diseñador se encarga de tomar las decisiones correctas para hacer su propuesta atractiva, dinámica y sobre todo funcional.

Definir el documento

Antes de empezar a maquetar es importante definir el documento, este consiste en establecer el área sobre la cual se va a diseñar. Dentro de este parámetro existen dos características sobre el papel a utilizar, el tamaño puede variar entre diversas medidas, siendo la más corriente y habitual la DIN A4, la otra característica es la orientación, pudiendo ser horizontal o vertical.

Crear la retícula compositiva

Para Guerrero (2019) todos los trabajos de maquetación, deben llevar una guía para conseguir una estructura y tamaños fijos. Para ello se utiliza la retícula compositiva que será la plantilla base sobre la que se asienten los elementos gráficos, con el propósito de conseguir una estética y un orden en la publicación. Las retículas se subdividen a su vez en superficies bidimensionales o tridimensionales, en campos más pequeños en forma de reja.

Elementos de la maqueta base

- La orientación del papel: Horizontal o Vertical
- El número de columnas: Número de columnas y el tamaño que van a tener en nuestra hoja.
- La separación entre columnas: Tendremos que definir la separación que va a existir entre las columnas del documento; a esta separación se la denomina medianil.
- Los titulares, las cabeceras, los pies de las imágenes, el formato del texto, tipografías o fuentes, tamaños de los textos, el color de los textos etc.
- Los elementos ornamentales, filetes decorativos, uso de imágenes como fondo en todas las páginas, marcas de agua.
- Numeración de las páginas (Guerrero, 2019)

Distribución de los elementos y de los espacios en una maqueta

Existen técnicas de antaño que actualmente se siguen usando por la efectividad de la misma, para Guerrero (2019) la técnica consiste en dibujar las distribuciones posibles en un papel, para lo cual se debe hacer posibles bocetos con diferentes distribuciones de los espacios disponibles hasta encontrar la distribución adecuada, armónica y que se ajuste a lo que se quiera transmitir.

Los dos elementos básicos a la hora de la maqueta son (Guerrero, 2019):

- **Texto:** Titulares, subtítulos o entradillas (copetes), bloques de texto, y pies de foto o imagen. En los anuncios publicitarios hay algunos elementos diferentes en cuanto a texto se refiere como eslóganes etc.
- **Imágenes:** Fotografías, ilustraciones, espacios en blanco, logotipos.

2.2.5 Cromática

Los diseñadores procuran que el color ayude a resaltar su creación en lugar de enmascararla, entre las principales preocupaciones está en que el tono asignado al fondo del diseño no produzca un efecto de anulación de la carga textual, impidiendo de este modo la creación de tensiones visuales que pueden dificultar la captación clara del mensaje publicitario que se quiere transmitir (Tabuenca y otros, 2020). Para alcanzar la óptima legibilidad se debe elegir cuidadosamente el tono, el valor y la intensidad del color, así como establecer el contraste apropiado entre las letras y su fondo, pudiéndose elegir contrastes de tonos: cálidos y fríos, de brillo: luminosos y oscuros, o de saturación: vivos y apagados.

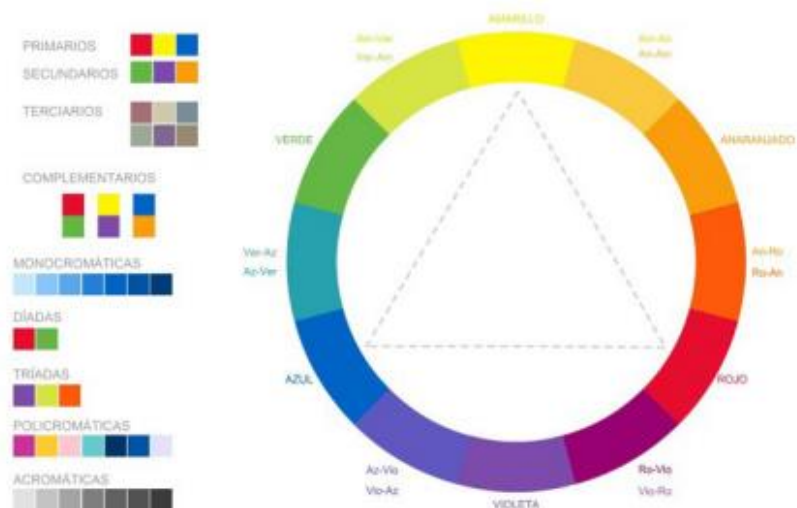


Figura 1. Circulo cromático

Para obtener los resultados esperados, el círculo cromático es una herramienta útil para observar la organización básica de los colores. Dicha herramienta clasifica a los colores en primarios, secundarios y terciarios, como se muestra en la figura 1, y de acuerdo a su temperatura en: cálidos (amarillo, naranja y rojo) y fríos (azul, verde y morado). Cada color es un signo que posee su propio significado. Arellano (2020) menciona a Goethe, quien tenía una teoría sobre que los colores están estrechamente relacionados con las emociones, que podrían emplearse según los efectos que ejercían sobre la mente.

En el diseño gráfico el color se emplea considerando la teoría y psicología del mismo para proyectar el concepto y darle sentido a la propuesta gráfica ya sea bidimensional o tridimensional. Además, se toma en cuenta si el diseño será impreso o en formato digital para elegir el sistema de color adecuado.

2.3 Ilustración

ILUSTRACIÓN

TIPOS DE ILUSTRACIÓN

Se puede clasificar en dos grandes grupos que es la ilustración digital y la ilustración tradicional, se puede decir que para que funcione al 100% la ilustración digital se debe hacer una ilustración tradicional para potenciar las ideas y después plasmarlas a la computadora

Ilustración digital

como su nombre lo explica para realizar este tipo de ilustración es necesario utilizar material tecnológico (computadora, tabletas gráficas, etc.).

Aplica efectos fotográficos visuales

Existen diferentes herramientas para realizar la ilustración digital como es

Equipamiento para ilustración digital

- Ordenador
- Tableta digitalizadora
- Tablet
- Lápices digitales

SOFTWARES PARA ILUSTRACIÓN DIGITAL

Software para ilustración digital

- Adobe Photoshop CC
- Clip Studio Paint
- Adobe Illustrator
- Corel Painter
- Paint Tool SAI
- Paintstorm Studio
- Medi Bang Paint Pro
- Krita

Apps de móvil o Tablet para ilustración digital

Procreate

Procreate
Adobe Fresco
Autodesk Sketchbook

Mapa de bits pixeles

Crean una serie de puntos líneas rectas y curva.

Ilustración tradicional

Este tipo de ilustración se ha utilizado desde la antigüedad consiste en bocetar las ideas. Esta técnica permite aclarar las ideas además de poner a flote la imaginación.

DIBUJO

Esta técnica se realiza a base de lápiz y de forma manual. Gracias a las tabletas electrónicas podemos ocupar este recurso de igual manera para poder plasmar esta técnica.

LAPICES DE COLOR

Es una técnica fácil de acabado suave y satinado, la intensidad de su tono y la capacidad de relleno que se obtiene de su color son menores que las de otros medios.

ROTULADORES

Se emplean los famosos rotuladores para dar color de un tono, contornos y calidad de impresión.

CARBONCILLO

El carboncillo es probablemente el primer material que utilizó el hombre para dibujar, y también ha sido el material con el que a lo largo de la historia los artistas se han enfrentado al dibujo.

TINTA

El acabado se hace con plumilla y tinta, los trazos son sutiles y espontáneos y su peculiar característica es que no se puede corregir.

PASTEL

Son barras de color cuyo pigmento es muy intenso. Se mezcla normalmente con otros procedimientos como la acuarela, los acrílicos o rotuladores.

ACUARELA

Es una técnica funcional, es práctica y una de sus cualidades permite un alto detalle en la ilustración.

Sabes que

La ilustración no es solo dibujar es comunicar visualmente

Figura 2. Tipos de Ilustración
Fuente: Ramírez, Alexis (2023)

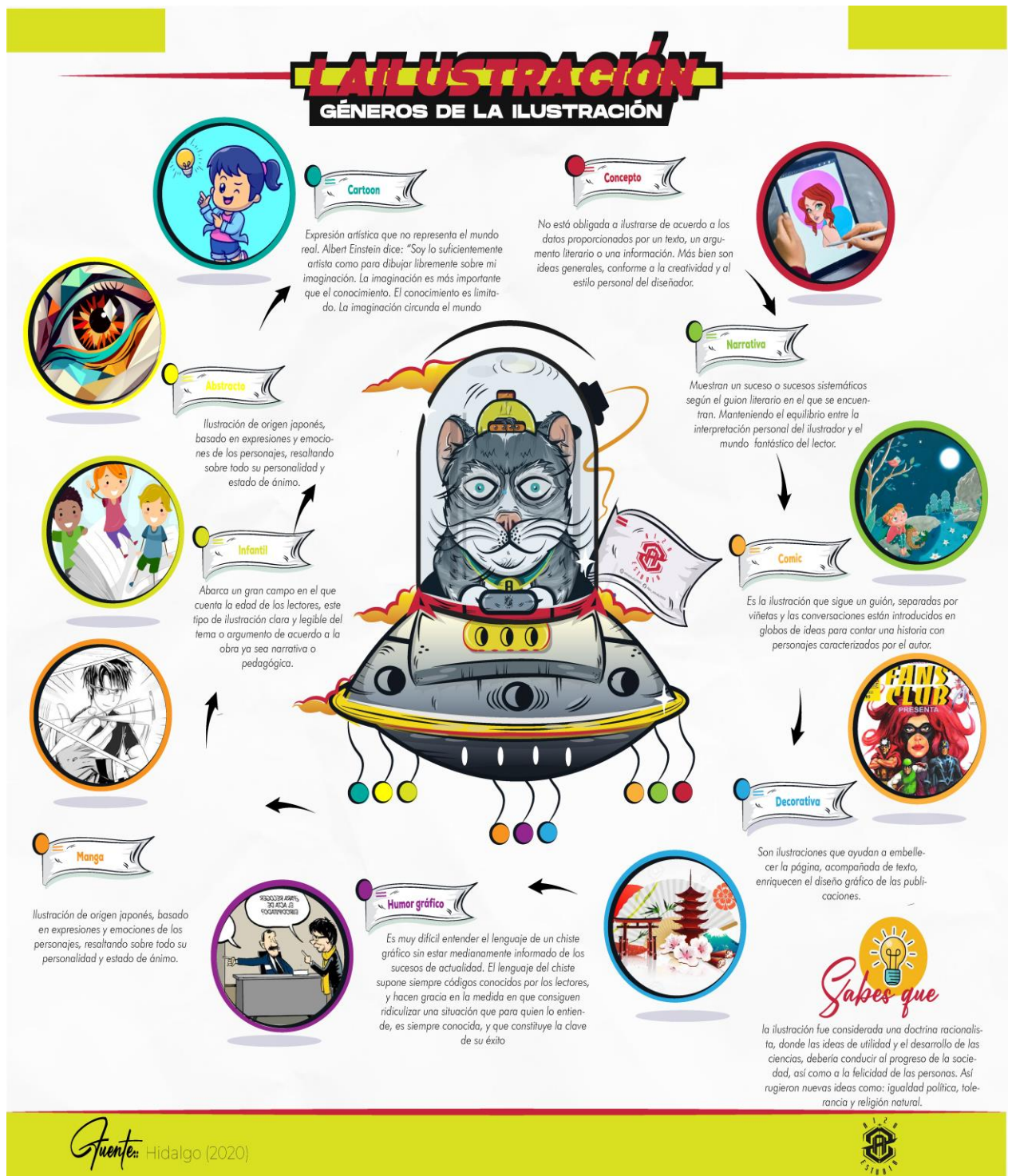


Figura 3. Géneros de la ilustración

Fuente: Ramírez, Alexis (2023)

Gómez Tapia (2020) cita a Durán, quien menciona que “La ilustración comúnmente complementa al texto, clarifican visualmente las cosas que no puede expresar por medio de palabras”. Expresando que la ilustración es un eje elemental para transmitir ideas y

conceptualizarlos permitiendo plasmarlos en diferentes piezas gráficas logrando llamar la atención del público que será considerado para el estudio.

Zeegen (2018) menciona que “La ilustración es la capacidad de crear imágenes que se sustenten sobre un pensamiento creativo y proporcione ideas capaces de resolver un problema” (2018, pág. 97). Es decir, la ilustración debe tener un objetivo para poder transmitir las ideas y llegar a entender lo que se desea expresar con el fin de cubrir las necesidades y lograr solucionar problemas, además hay que tener en cuenta que la ilustración permite desarrollar la creatividad y mediante este recurso lograr captar el interés del público.

Unas de las particularidades de la ilustración son la representación de textos, ya sean libros, cómics, guiones o conceptos; expresión y comunicación visual para promover un pensamiento al observador, uso de técnicas y materiales artísticos para mejorar el aspecto formal de la obra y mejorar la transmisión de información (Menza Vados, 2019).

2.3.1 Tipos de ilustración

La ilustración se clasifica en la ilustración digital y la ilustración tradicional, para que la ilustración digital funcione adecuadamente debe basarse en la ilustración tradicional para potenciar las ideas y posteriormente plasmarlas en la computadora (xcolme, 2019)

Ilustración digital



Figura 4. Ilustración digital
Fuente: Agustín Pérez, 2020

Como su nombre lo explica para realizar este tipo de ilustración es necesario utilizar material tecnológico, entre estas: computadora, tabletas gráficas, etc.

Ilustración tradicional

Son ilustraciones que ayudan a embellecer la página, acompañada de texto, enriquecen el diseño gráfico de las publicaciones.

Comic

Es la ilustración que sigue un guion, separadas por viñetas y las conversaciones están introducidos en globos de ideas para contar una historia con personajes caracterizados por el autor.

Humor grafico

Es muy difícil entender el lenguaje de un chiste gráfico sin estar medianamente informado de los sucesos de actualidad. El lenguaje del chiste presume siempre códigos conocidos por los lectores, y hacen gracia en la medida en que consiguen ridiculizar una contexto que para quien lo entiende, es siempre conocida, y que constituye la clave de su éxito

Infantil

Incluye un gran campo en el que cuenta la edad de los lectores, este tipo de ilustración es clara y legible del tema o argumento de acuerdo a la obra ya sea narrativa o pedagógica.

Abstracto

Expresión artística que no representa el mundo real. Albert Einstein dice: “Soy lo suficientemente artista como para dibujar libremente sobre mi imaginación. La imaginación es más importante que el conocimiento. El conocimiento es limitado. La imaginación circunda el mundo

Manga

Ilustración de origen japonés, basado en expresiones y emociones de los personajes, sobresaliendo su personalidad y estado de ánimo.

Dibujos animados o cartoons

Los dibujos animados o cartoons representan un recurso fácil y accesible prácticamente para toda la población infantil, para transmitir una serie de valores culturales y educativos que, paralelamente, se representan también a través de otros medios de comunicación como los

videojuegos, los cómics, los juegos por ordenador, las publicaciones infantiles y juveniles, por citar los más extendidos (Rajadell Puiggròs y otros, 2018)

Los dibujos animados representan otra alternativa de enseñanza-aprendizaje en la que el niño o la niña pueden aprender conceptos, procedimientos, actitudes y normas, a través de sus héroes favoritos, aunque resulta indispensable la función reguladora de los maestros y de los padres.

2.4 Juegos

El juego debido a su carácter lúdico, es una insuperable estrategia metodológica para tratar cualquier contenido, debido a que su propósito es la interacción de unos con otros, que muchas veces se ven reflejadas en las prácticas culturales. Además, el juego es una labor voluntaria y deliberada que se ejecuta sin intereses adquisitivos, ya que, no contempla términos fijos de tiempo y espacio, por el contrario, permite expresar sentimientos de tensión y alegría (Píriz & Rodrigo, 2019, pág. 2)

El juego desarrolla las competencias globales del niño, niña o adolescente, en las cuales incide en los niveles afectivo, motriz, social, cognitivo, que beneficia la autoestima y la socialización, haciendo niños más humanos, humanitarios y felices. En este mismo argumento, el juego visto desde la psicopedagogía, favorece al proceso de aprendizaje donde se expresa y se transmite su autenticidad a través de las experiencias lúdicas en las que, se fortalece los valores como la tolerancia, el respeto, el sentido de cooperación y pertenencia, características que deben estar presentes en la práctica educativa (Torres, 2018).

Los juegos tradicionales y populares, generan destrezas motrices empíricas y manifestaciones corporales autóctonas, que demandan ser rescatados y practicados, tanto en los sectores originarios y no originarios, mediante el intercambio y diálogo intercultural. Dichos juegos provocan un sentimiento profundo de pertenencia e identidad hacia un determinado grupo social y cultural.

2.4.1 Clasificación de los juegos

El juego desarrolla el componente físico, psicomotor, intelectual, cultural y socio-afectivo (Navarro, 2016). Los juegos se clasifican dependiendo de la localización geográfica, deportiva, con y sin implementos, la motricidad, psicomotrices, populares, tradicionales, vernáculos, ancestrales, entre otros.

2.4.1.1 El juego multicultural

Se refiere a la gran diversidad de juegos populares que pertenecen al patrimonio cultural de cada país, “se realizan en un espacio y tiempo determinado. El objetivo principal es fomentar la educación en valores y el conocimiento de otras culturas.” (García Velázquez & Llull Peñalba, 2019, pág. 94)

Este tipo de juegos consisten en promover la igualdad y diversidad de las culturas, que ninguna de las culturas es superior a otra y son iguales en el sentido de derechos humanos.

2.4.1.2 El juego competitivo y cooperativo

Los juegos competitivos como su nombre lo indica “son los que se compite con otro jugador o entre un grupo para alcanzar el objetivo propuesto”. (García Velázquez & Llull Peñalba, 2019, pág. 94)

En este tipo de juegos siempre hay un ganador y un perdedor, por lo tanto, juegan por el honor o demostrar superioridad, mientras que los juegos cooperativos el grupo trabaja para alcanzar el objetivo, no hay ganadores, ni perdedores. En los juegos cooperativos permite a los niños y niñas tener seguridad en sí mismos y en las otras personas, además el poder interpretar y aceptar los comportamientos de los otros; le permite transformar sus comportamientos.

2.4.2 El juego tradicional



Figura 7. La mamona
Fuente: Riobamba turismo

Los juegos tradicionales, muestran características particulares del contexto cultural de una sociedad, y se transmiten de generación en generación; en cuanto que “poseen gran riqueza

pedagógica, estimulan capacidades y actitudes en torno a la cooperación, solidaridad, honradez, afán de superación, curiosidad, respeto, compañerismo." (Ribes, 2020, pág. 53)

Permite el acercamiento a su origen, el descubrimiento de su entorno y el ser parte a un determinado contexto para desarrollar habilidades de comunicación con sus semejantes

Permite el acercamiento a su origen, el descubrimiento de su entorno y el ser parte a un determinado contexto para desarrollar habilidades de comunicación con sus semejantes.

2.4.2.1 Juegos tradicionales patrimoniales de Riobamba

Tomando como herramienta la ficha de registro del INPC, 2010 se obtuvo la siguiente lista de juegos tradicionales.

Tabla 1. *Coches de madera*

JUEGOS TRADICIONALES	
Juego N°	1
	
<i>Figura 8. Coches de madera</i>	
Denominación:	Coches de madera
Descripción:	Este juego consiste en realizar una competencia con coches hechos de madera, los mismos que antiguamente eran muy sencillos, constaba de un tablón de no más de 150 cm como base y al cual se colocan dos vigas, una en la parte posterior y la segunda en la parte delantera, la cual pasaba a constituirse como la dirección del coche al cual se le amarraba una cuerda que generalmente era de cabuya, además el conductor debe conducir con sus pies, las llantas generalmente eran

rulimanes, mismos que eran colocados a un lado de la viga y asegurado para prevenir accidentes.

La carrera consistía en colocarse en una calle muy empinada y ser empujado por un ayudante para tomar velocidad, el coche que llegue a la meta primero es el ganador. Dicha carrera se desarrolló en el sector conocido como la Loma a Quito.

Valoración:

Juego tradicional muy practicado mismo al que se vincula valores, como el respeto, honradez, la solidaridad.

Fuente: (Chavez, 2019)

Elaborado por: Alexis Ramírez

Tabla 2. *Trompo*

Juego N° 2



Figura 9. Trompo

Denominación:

Trompo

Descripción:

Para este juego tradicional se requiere de 2 – 6 jugadores, para esto se requiere de un trompo y una piola, la misma que será envuelta fuertemente, luego se lanza el trompo sosteniendo la piola por un lado, así este girará.

El trompo antiguamente estaba hecho de madera con una punta de acero, también se pueden encontrar hechos de plástico, con punta de acero, mismos que se pueden conseguir en librerías, jugueterías o las

	personas que trabajan con el torno. La piola tendrá aproximadamente 100-120 cm de largo. Se tiene varias modalidades de juego. Uno de los juegos consiste en hacer bailar el trompo y el que dure más tiempo bailando es quien gana. Otro de los juegos consiste en hacer un círculo en el piso, el cual se lo divide en 4 partes, en las que se colocará 5, 10, 15, 20, como material se requiere un trompo desgastado de cualquiera de los participantes, se sortea el turno y el objetivo es llevar al trompo “chichero” hacia los cuadrantes dibujados en la bomba, si cae en uno de los cuadrantes, la persona que la haya llevado primero dará el número de “chichazos” marcados en el cuadrante. Encontramos también quienes hacen trucos con el trompo, lo enredan por la punta y lo hacen saltar, quienes lo hacen bailar en la mano, en el aire, sobre un esferográfico, entre otros. Su práctica se desarrolla en unidades educativas, antiguamente se las podía encontrar en plazas y mercados.
Valoración:	Este juego tiene varios años de práctica, es parte la cultura de las personas, refleja la niñez y los momentos de antaño, permite además fortalecer la unión en la familia, valores de respeto, solidaridad.

Fuente: (Chavez, 2019)

Elaborado por: Alexis Ramírez

Tabla 3. *Elástico*

Juego N°	3
-----------------	----------



Figura 10. Elástico

Denominación:

Elástico

Descripción:

Este juego consta de un número de 3 jugadores como mínimo y de 4 como máximo, si juegan 4 personas estarán dispuestas en parejas, los dos participantes servirán como poste y se colocarán el elástico a la altura de los tobillos, formando así una especie de canal, mientras el jugador restante procede a saltar.

Se requiere del elástico que será de aproximadamente 2 metros de longitud unido al final con un nudo, dicho material podrá ser conseguido en librerías y bazares. El jugador saltará de frente sobre el elástico con sus dos pies, luego saltará hacia el segundo elástico luego salta y el elástico quedará entre sus piernas, luego vuelve a saltar quedando el elástico entre sus piernas.

El proceso es repetido mientras sigue subiendo el elástico, existe 10 niveles: Tobillo, pantorrilla, rodilla, cintura, axilas, cuello, boca, orejas y manos levantadas.

Valoración:

La práctica de este juego estaba inclinada solamente para las mujeres, hoy por hoy es practicado por hombres y mujeres, propiciando así un desarrollo sin discriminación hacia ninguna persona.

Fuente: (Chavez, 2019)

Elaborado por: Alexis Ramírez

Tabla 4. *Bolas de acero*

Juego N° 4



Figura 11. Bolas de acero

Denominación:

Bolas de acero

Descripción:

El juego de las bolas de acero es un juego que ha evolucionado, mismo que se desarrolla con un número de jugadores que varía entre 2-10 jugadores y el que puede ser realizado de manera individual o en pareja.

Para los jugadores se requiere bolas de acero, mismas que tienen un diámetro aproximado entre 40 mm a 50 mm, además se requiere 4 bolas de acero pequeñas con un diámetro de 20 mm, que serán colocadas en el centro de la bomba, todos estos elementos podrán adquirirse en herrerías. La bomba tendrá un diámetro de 2 metros aproximadamente y las medidas del cuadro son de 25 m x 40 m.

Para el lanzamiento los jugadores se colocarán aproximadamente a unos 40 metros de la bomba, desde donde harán el lanzamiento, el turno de lanzamiento será determinado por los jugadores o será sorteado. Los jugadores determinarán su turno en base a quien se encuentre más cerca de la bomba. El desarrollo de esta actividad es diario.

Valoración:

Los elementos, las reglas, son parte de cada uno de los jugadores pasando a formar parte intrínseca de cada uno de ellos.

Fuente: (Chavez, 2019)
Elaborado por: Alexis Ramírez

Tabla 5. *Cuerda*

Juego N°	5
	
<i>Figura 12. Cuerda</i>	
Denominación:	Cuerda
Descripción:	Este es un juego de habilidad y se requiere de una cuerda de aproximadamente 3m y con un número de jugadores que varía entre 3 a 5, para realizar el juego se gira la cuerda, mientras que otro de los participantes espera el momento exacto para ingresar y saltar la cuerda sin que esta la toque, el juego viene acompañado de una canción. “Monja, viuda, soltera casada o divorciada cuantos hijos quieres tener uno, dos tres, cuatro, etc.” Pueden ingresar de hasta 3 personas dentro de la cuerda tomando en cuenta la dimensión de esta podrán ingresar más jugadores, mientras la canción avanza el giro de la cuerda será más rápido, quien se detiene, o es tocado por la cuerda pierde, y el jugador que más saltos dio es el ganador. El lugar de desarrollo de esta actividad son las unidades educativas, parques y plazas.

Fuente: (Chavez, 2019)
Elaborado por: Alexis Ramírez

Tabla 6. *Rayuela*

Juego N°	6
-----------------	---



Figura 13. Rayuela

Denominación:

Rayuela

Descripción:

Es un juego que consiste en dibujar una figura en el piso la misma que debe estar numerada, se pinta un cuadrado con el número 1, luego otro cuadrado con el 2, otro con el 3, intentando que sean más o menos iguales. En el cuarto piso de la rayuela se pintan dos casillas, una con el número 4 y a su lado otra con el 5. La casilla superior la ocupa el 6 y las dos últimas son también casillas dobles con los números 7 y 8. Luego otro piso con una sola casilla con el número 9.

A continuación, se dibujará una casilla con el número 10. Se arroja una piedra o “tejo” en el cuadro número 1 sin que se salga o toque las líneas, se recorrerá toda la rayuela con un solo pie, excepto donde existen dos casilleros contiguos, no se deberá pisar sobre las líneas, al llegar al último número.

El juego tiene variaciones al momento de dibujar la figura sobre el piso. La actividad se desarrolla en unidades educativas.

Valoración:

Fomenta valores, unión, cohesión entre personas de la misma edad.

Fuente: (Chavez, 2019)

Elaborado por: Alexis Ramírez

2.5 Niños de educación básica – psicomotricidad



Figura 14. Niños reviven juegos tradicionales

Según los autores Bolaños & Woodburn (2019) la Educación Física es parte esencial de la cultura general del alumno, porque contribuye a la misión formativa de la escuela. Por esta razón, debe formar parte de todo plan de estudios, dirigido a la formación de los estudiantes de Educación Básica. Dentro de ese plan, esta disciplina aporta destrezas y habilidades físicas, conocimientos y actitudes, así como valores y estrategias para la formación del educando en un sistema educativo en particular. En ella se estimulan el desarrollo de las potencialidades del alumno como ser humano, en los aspectos físico, cognoscitivo y socio afectivo. La Educación Física como área educativa, prioriza la esfera psicomotora, sin menoscabo de los aspectos socio afectivos y cognitivos del individuo.

Los juegos tradicionales permiten el desarrollo psicomotriz, ayudan a que el infante vaya descubriendo y creando su propio aprendizaje, utilizando la 16 imaginación y fortalece su aprendizaje. Según Gutiérrez (2022) el juego es una actividad innata, que surge de forma natural, a través de este los niños se expresan y se relacionan, aprendiendo a desenvolverse con diferentes personas, exploran y aprenden a comunicarse fomentando su lenguaje, sus habilidades y sus capacidades, es una herramienta esencial en el desarrollo psicomotor, afectivo y social.

Por lo antes mencionado, se desarrolló una guía didáctica ilustrada de los juegos tradicionales para que los docentes utilicen dicha guía como recurso para enseñar, dar a conocer, profundizar y valorar las tradiciones de la ciudad de Riobamba. Si bien el docente es guía y facilitador de este proceso, debe preparar a sus estudiantes para que estos se puedan autoformar; así mismo, este tipo de recurso educativo, es importante porque mantiene el vínculo entre el docente, el estudiante y el aprendizaje, vinculo fundamental dentro de cualquier proceso de formación.

CAPÍTULO III. METODOLOGIA.

3.1 Enfoque de la investigación

De acuerdo con Sampieri (2010), en una investigación bajo el enfoque cualitativo, se pretende describir, comprender e interpretar los fenómenos, a través de las percepciones y significados producidos por las experiencias de los participantes, para que el investigador se forme creencias propias sobre el fenómeno estudiado. Por ello, la recolección de los datos está orientada a proveer de un mayor entendimiento de los significados y experiencias de las personas y no se inicia con instrumentos preestablecidos, sino que el investigador comienza a aprender por observación y descripciones de los participantes y concibe formas para registrar los datos que se van refinando conforme avanza la investigación.

El enfoque proyecto de investigación fue cualitativo ya que se recolecto datos relevantes acerca de los juegos populares con el fin de aplicar preguntas de investigación en el proceso de interpretación por cuanto se debe utilizar la descripción dentro de la observación.

3.2 Diseño de la investigación

3.2.1 No experimental

Sampieri (2010) define a la investigación no experimental como la investigación que se realiza sin manipular deliberadamente variables. Es decir, se trata de estudios en los que no hacemos variar en forma intencional las variables independientes para ver su efecto sobre otras variables. Lo que hacemos en la investigación no experimental es observar fenómenos tal como se dan en su contexto natural, para analizarlo.

En la presente investigación se aplicó este tipo de investigación debido a que las variables de estudio de la investigación no fueron alteradas ni manipuladas.

3.2.2 Transversal

Sampieri (2010) lo define como un diseño en donde se recolectan datos en un momento específico y tiempo único, cuyo propósito es describir las variables y su incidencia de interrelación en un momento dado.

Para fines de la presente investigación se aplicó el diseño transversal debido a que los datos fueron recolectados en un único momento, dicha recolección de datos se basó en una entrevista dirigida a Historiadores de Riobamba.

3.3 Tipo de Investigación

3.3.1 Descriptivo

Sampieri (2010) afirma que los estudios descriptivos permiten detallar situaciones y eventos, es decir, como es y cómo se manifiesta determinando fenómeno y busca especificar propiedades importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis.

Este proyecto de investigación es de carácter descriptivo, debido a que a través de las características, perfiles de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno se pudo reconocer la importancia de los juegos populares y la ilustración como recurso para concientizar la lectura y difundir los diferentes juegos populares que existen.

3.4 Población y muestra

3.4.1 Población

Según Toledo (2017) la población de una investigación está compuesta por todos los elementos (personas, objetos, organismos, historias clínicas) que participan del fenómeno que fue definido y delimitado en el análisis del problema de investigación.

En la presente investigación la población fueron los Historiadores de Riobamba.

3.4.2 Muestra

Arias (2019) define muestra como “un subconjunto representativo y finito que se extrae de la población”.

El muestreo que se utilizó fue no probabilístico de tipo intencional, obteniendo una muestra de 4 Historiadores de la ciudad de Riobamba, quienes son Lic. Franklin Alvares, Dr. Cesar Herrera, Lic. Carlos Moreno y Lic. Lili Chávez

3.5 Técnica de recolección de datos

3.5.1 Técnicas

Entrevista

La entrevista, una de las herramientas para la recolección de datos más utilizadas en la investigación cualitativa, permite la obtención de datos o información del sujeto de estudio mediante la interacción oral con el investigador. También está consciente del acceso a los

aspectos cognitivos que presenta una persona o a su percepción de factores sociales o personales que condicionan una determinada realidad. Así, es más fácil que el entrevistador comprenda lo vivido por el sujeto de estudio (Troncoso & Amaya, 2020)

La entrevista fue dirigida a los Historiadores de Riobamba. El cuestionario estuvo conformado por 10 preguntas que permitieron obtener información relevante sobre los juegos populares de la ciudad de Riobamba.

3.5.2 Instrumentos

Guía estructurada de entrevista

Según Fera y otros (2020) la guía de entrevista constituye el instrumento metodológico que permite la aplicación del método en la práctica.

En la presente investigación la guía de entrevista estuvo conformada por 10 preguntas pre estructuradas.

3.6 Técnica de análisis e interpretación de la información

- Recolección de datos a través de las técnicas de la entrevista y el instrumento que es la guía estructurada.
- Registro, tabulación y procesamiento de datos.
- Registrar datos para los diferentes gráficos estadísticos.
- Para el análisis de la información se utilizó los programas de Microsoft Word y Excel.

CAPÍTULO IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1 Análisis e interpretación de resultados

Se realizaron 4 entrevistas a Historiadores de la ciudad de Riobamba.

1. Lic. Franklin Alvares
2. Dr. Cesar Herrera.
3. Lic. Carlos Moreno
4. Lic. Lili Chávez

Pregunta 1. ¿Qué es para usted los juegos populares?

1. Los juegos populares son parte de la vivencia, o, mejor dicho, de la cultura del ser humano, especialmente en la niñez y de la juventud, aunque también de los adultos, fueron muy importantes los juegos populares en tiempos anteriores. Entonces la importancia es que dinámica, la convivencia, la participación en la dinámica de los seres humanos al ejecutar sus juegos, que eran antes divertidos, alegres pasar en familia hasta llegaba a encontrones por alguna razón en los niños, y eso dinamizaba la vida de las personas
2. Me parece que esa pregunta hay que responder la difusión del tiempo. ¿Y en función de qué es popular?, porque lo que hoy es popular no se conocía hace 10, 20, 50 años, a lo mejor y, lo que fue popular en tiempo de nuestros abuelos bisabuelos, tatarabuelos, en muchos casos ya no existe. En función de lo que se tiene de elementos del paisaje de tradiciones, de la memoria oral y pues el juego no solamente es jugar con un objeto, como un trompo, que es un juguete, una pirinola, que se yo, puede ser con palabras aparecía con imágenes, pueden ser con sensaciones.
3. Los juegos populares se relacionan con lo que los niños y jóvenes hicieron de manera espontánea sin muchos recursos, es decir juegos que fueron inventados a partir de lo que se tenía a la mano, y permitían tener un vínculo fraternal, además también el uso adecuado de las cosas del medio. Algunos inventados otros de generación en generación.
4. Los juegos populares son aquellos juegos que practicamos las niñas y los niños nacidos en el siglo pasado, los niños ya nacidos a partir del 2010 practican muy poco de los juegos populares. Antes estaban designados juegos para las niñas y otros para los niños, se practicaba en las escuelas y los barrios, nos reuníamos y formábamos grupos para jugar con afecto y respeto.

Análisis e interpretación: La mayoría de los historiadores entrevistados coinciden en que los juegos populares son actividades de diversión que han sido practicada por varios años y

a lo largo de este tiempo han perdurado. Dichos juegos permiten reunir a la familia, el barrio o personas con intereses en común, que intentan conservar varias tradiciones de Riobamba.

Pregunta 2. ¿Cuál es el origen de los juegos populares?

1. Los juegos populares se van dando de acuerdo a la necesidad de diversión y de las costumbres de las personas. Ya sea en niños, jóvenes y adultos.
2. Se ha olvidado de otros, solamente queda lo que se llama memoria, es decir, rastros, vestigios, algún dato, alguna referencia no quizá en algunos casos alguna documentación, algún relato más grande, pero el juego popular tiene que ver con la dimensión lúdica de la persona, así como se habla del homo sapiens. Se habla del Homo ludens, hay un famoso libro que debería revisar, han llamado Homo ludens que es una teoría del juego de por qué el hombre fue y, pues todas las sociedades juegan, todos tenemos ese componente lúdico que no podíamos estar al margen de aquellos, entonces yo entiendo que de aquí van surgiendo los juegos populares.
3. El tema de la tradición cultural, ciertas leyendas, ciertos mitos, ciertos cuentos y claro los juegos es la primera fuente, la segunda fuente es la necesidad de los recursos que se tienen a la mano muchas veces los recursos de la naturaleza, recursos reciclables, desechables, de las casas y la tercera el hecho natural de vincularse con las personas y desarrollar la conciencia y formación lúdica.
4. El origen de los juegos populares fue hace muchos años atrás, porque jugaron nuestros bisabuelos, abuelos y padres. El juego más popular y que practicaban principalmente los hombres era la rueda de bicicleta, debía rodar la mayor parte de tiempo por lo que se necesitaba bastante habilidad, además realizaban concursos y duro varias generaciones.

Análisis e interpretación: Los entrevistados expusieron varios orígenes de los juegos populares, se evidencio una similitud, la cual indica que los juegos populares han surgido debido a la necesidad de divertirse, para lo cual han utilizado recursos de su entorno como árboles, calles, piedras, entre otros; además, otro factor importante fue la economía. Otro historiador indica que surgen desde las primeras memorias de nuestros antepasados.

Pregunta 3. ¿Qué importancia tiene los juegos populares en el contexto actual?

1. Para ser sincero y es la realidad en el contexto actual, no tiene ningún significado para la juventud, los niños han perdido totalmente, claro, si no decimos del 100%,

pero el 90% han perdido el interés. Usted no ha de ver en alguna plaza, en algún patio de colegio jugando las bolas, la rayuela, no se encuentra. Entonces se ha perdido casi en su totalidad de esa dinámica de los juegos populares, por circunstancias de la tecnología puede ser.

2. Bueno, me parece que tienen la importancia que debe tener, pero me refiero lo que hoy es popular por la que pronto un juguete de hoy, pues no tenía nada que ver con un juguete de hace 100 años. La forma de vivir la infancia, el surgimiento de la cultura de la juventud, por ejemplo, van marcando para otras distintas. Y, pues es parte de lo que hacemos, parte de lo que somos. El juego no es solamente algo que se debe asociar a la infancia, la niñez es correcto hacerlo, pero también hay una dimensión jurídica de las personas, los grandes también jugamos, el juego no va a ser exactamente igual. Pero igual jugamos, o sea con nadie que sea con tecnología, sea como dados, etcétera. O sea, hay una dimensión lúdica por el hecho de ser seres humanos.
3. Hay que diferenciar en lo que es los juegos populares especialmente en la ciudad donde el acceso de la tecnología ha ido desdibujando la relación entre las personas y lo que sería sectores rurales, sectores en donde para suerte sería la tecnología no ha estado suplantando el papel fundamental que es el de las personas con relación, entonces en la actualidad es importante primero poder recuperar la tradición cultural, la segunda para poder fomentar el juego como un mecanismo de socialización con otros niños, con otros jóvenes, con otras personas pero también de ejercicio físico de verle al juego como una posibilidad de generar actividad física y otra importancia sería que se fomente a través de los juegos el gusto por la escritura, la lectura, por la reflexión.
4. En los juegos populares se utilizaban todos los sentidos, como la vista, el olfato, el tacto, el oído y el gusto. La importancia radica en que las niñas y los niños aprendíamos a competir con honradez y respeto, además de reconocer el esfuerzo que realiza el oponente. Se desarrollaba la destreza, el movimiento y la iniciativa en varios juegos populares. Me parece que en la actualidad ya no se practican los juegos, debido a que los profesores no realizan la motivación necesaria, muchos de los niños prefieren entretenerse en los teléfonos, las imágenes, colores, tecnología. Cuando era niña, recuerdo que las mamitas nos observaban mientras jugábamos en la calle del barrio, debido a que las casas eran colectivas.

Análisis e interpretación: Los entrevistados coinciden en que las nuevas generaciones junto con los avances tecnológicos han influido en casi desaparecer algunos de los juegos populares, por tal razón no se evidencia la importancia o valoración necesaria que deben tener estas tradiciones.

Pregunta 4. ¿Cuántos juegos populares conoce usted?

1. Bueno cuantos mejor yo le daré un listado, está claro. Por ejemplo, con las bolas se jugaba en bomba, se jugaba pique, se jugaba al tingué, se jugaba con bolas y jugaban los cocos y se jugaba al hoyo con las bolas. Otro juego era, las cogidas, siquiera una dinámica total era la bulla de los muchachos, inclusive en las parroquias jugaba la juventud a las cogidas, habían religiosamente hablando el mes de mayo y junio, eran meses religiosos exclusivamente. El mes de María, el mes de mayo y el mes del Corazón de Jesús era el mes de junio, entonces, esos meses había los rosarios que se celebraban de 7 a 21:00 h de la noche y a esas horas saliendo jugábamos. Las juventudes jugaban a las comidas y los niños, el otro las ollas encantadas, los mallos que era una especie del béisbol pero se jugaba en la calle, se jugaba en cualquier parte, los zumbambicos, el trompo en diferente manera, poniendo una moneda en un cuadro para sacar con el trompo, haciendo bailar y que dura más, haciendo saltar, entonces había diferentes maneras de jugar con el trompo, la cebollita ese juegos tampoco ya no, ya no se ve bien entretenido, el otro juegos que había de la niñez del a la diron-diron, y otras diversiones más.
2. Bien mi tiempo, claro, apenas comenzaban a aparecer los videojuegos. Apenas hablo de los años 80, eso era propio de quienes tenían un poco más de comodidad y recursos económicos. Pero se jugaba a las canicas, las bolas llamadas se jugaban a las chantas, el elástico otros juegos para el rato. Eso sería ese tipo de prácticas, porque eran nuestros juguetes, por decir lo que estaban a la mano, que no costaba nada un trompo, pues es algo muy económico, casi todos los teníamos a la salida de la escuela. Pero estos juegos se fueron desplazando poco a poco, al llegar la tecnología en ese tiempo había, pues unos aparatos llamados a tal era algunas palancas, bastante toscas, pero éste comenzaba jugando con eso en televisión en blanco y negro. Y yo doy este caso porque me parece que eso, como es obvio, va desplazando y no porque sea bueno o malo superior, sino que va con los tiempos, bastante toscas, pero éste comenzaba jugando con eso en televisión en blanco y negro. Y yo doy este caso porque me

parece que eso, como es obvio, va desplazando y no porque sea bueno o malo superior, sino que va con los tiempos.

3. Unos 10 a 12 juegos, algunos de ellos es por ejemplo el ratón y el gato que este se jugaba las ollitas, el billuso que se hacía con el papel del cigarrillo, las bolas, las canicas, los marros algo que se parecía actualmente al béisbol, la rayuela, saltar la soga, el yoyo, el zumbambico que se armaba con unas latas amarradas con una piola, estos como algunos otros son juegos tradicionales que se tenía en nuestra niñez y otros que ya eran juegos más pre deportivos, antes de ir al futbol, básquet, también me acuerdo de los coches de madera como un juego popular estos son los que recuerdo en este momento.
4. Conozco y he practicado en la escuela y en el barrio, por ejemplo, el oba, lanzamiento a la pared, en el cual se desarrollaba la velocidad y la capacidad visual. Los marros, la rayuela de diferentes figuras, siendo la más común los siete días de la semana, este juego era más para las niñas, nos inventábamos más saltos y más reglas logrando que el juego sea como difícil y divertido. En los juegos actuales, los niños tratan de identificar los trucos, pero en los juegos populares nosotros los inventábamos y elegíamos la complejidad. También jugábamos a las escondidas ya que en los barrios había muchos terrenos baldíos con árboles, siendo estos atractivos para jugar, otro juego eran las ollitas.

Análisis e interpretación: Los historiadores entrevistados vivieron en la época en la que aún no era común los videojuegos, computadores, celulares, entre otros dispositivos tecnológicos, por tal razón tuvieron el privilegio de jugar al trompo, la rayuela, saltar la cuerda, las canicas, ensacados, el gato y el ratón, son algunos de los juegos populares más mencionados.

Pregunta 5. ¿De los juegos populares antes mencionados, usted conoce las reglas del juego para el desarrollo de los mismos?

Tabla 7. Entrevista 1 Regla de los juegos populares

	Nombre	Nº de jugadores	Reglas del juego
1.	El Trompo	2 a 5	Haciendo bailar con diferentes estrategias, se compite entre el

			trompo que baila más y ese es el que gana.
2.	Las canicas	2 a 4	Si se salía no, si esto, el que llega más más cerca a la salida de la bomba, ese era el que mandaba mandado, dice que comenzaba segundo, el otro y además de sacar la moneda, también se mataba, se pegaba la bola.
3.	Las ollitas	La cantidad de personas que deseen jugar	Se llenaba la olla encantada con dulces, juguetes, etc. y el que rompía la olla con los ojos vendados se llevaba lo que tenía adentro.
4.	Los marros	3 a 6	Se formaban dos grupos, uno era el bateador y el otro el lanzador de la pelota, si logran coger la pelota y le gana a la bomba ellos ganaban.
5.	Las escondidas	4 a 6	Unos se escondían y otros buscaban, pero si no le encontraban y el que estaba escondido lograba salir al puesto de la base el otro perdía.

Tabla 8. Entrevista 2 Regla de los juegos populares

	Nombre	Nº de jugadores	Reglas del juego
1.	El Trompo	1	Se necesita de una piola y un trompo, con la piola se envuelve el trompo y se lanza hasta que comienza a girar. Hay juegos en

			los que el trompo debe mantenerse dentro de un círculo, el que dura más tiempo girando, hasta se puede hacer maniobras.
2.	Elástico	Mínimo 3 personas	A los extremos del elástico se coloca dos personas, la tercera salta el elástico y realiza varios movimientos según las reglas del juego. Se turnan los jugadores y cada vez aumenta la dificultad.
3.	Rayuela	Mínimo 2 personas	Se pueden dibujar varias formas en el piso, el juego consiste en ir saltando por la figura, a veces en unos recuadros no se salta, se puede crear reglas mientras se juega.

Tabla 9. Entrevista 3 Regla de los juegos populares

	Nombre	Nº de jugadores	Reglas del juego
1.	Las canicas	2 a 6	Si se salía no, si esto, el que llega más más cerca a la salida de la bomba, o la del pique también que era contra una pared y también se hacía golpear contra la pared y si se picaba otra bola también ganaba.
2.	El gato y el ratón	Debían ser muchas personas o las que quieran.	Se hace un círculo y en el interior se escogía a alguien

			para que sea el gato y en el exterior a alguien que sea el ratón y tenía que tratar de cazarlo, y los del círculo tratar de que no pase el gato subiendo y bajando los brazos.
3.	Los marros	3 a 6	Se formaban dos grupos, uno era el bateador y el otro el lanzador de la pelota, si logran coger la pelota y le gana a la bomba ellos ganaban.
4.	Rayuela	Entre las personas que quieran.	La rayuela es que se va saltando los cuadros sin pisar la raya blanca.

Tabla 10. Entrevista 4 Regla de los juegos populares

	Nombre	Nº de jugadores	Reglas del juego
1.	Juego del elástico	Mínimo 3	A los extremos estaba dos personas, y una persona saltaba. Pero cada grupo tenía sus reglas para jugar.
2.	Las ollitas	Varias personas	Sujetarse con los brazos en forma de jarra, otros niños preguntaban ollita de que producto es, si le interesaba a la persona se iban llevando, las ollas debían adivinar qué es lo que querían. El equipo que tenía más ollitas era el que ganaba.
3.	Rayuela	Mínimo 3	Varios diseños, el más utilizado los días de las semanas.

Análisis e interpretación: Todos los entrevistados conocían los juegos mencionados, así también el número de jugadores y las reglas. Fue evidente que la mayoría de los juegos permitía compartir y divertirse entre varios integrantes, con relación a las reglas era bastante sencillas, en ocasiones un entrevistador aumentaba o quitaba otra regla, pero se llegaba al mismo propósito del juego.

Pregunta 6. ¿Según su criterio considera importante que no se pierdan los juegos populares?

1. Si. Es importante, debería mantenerse lastimosamente se ha perdido, recordar como historia, contar a los niños, pero difícilmente va a volver.
2. Me parece que todo va con el tiempo. Sí, y si se pierde es porque ya no responden a las necesidades, a las costumbres prácticas actuales, entonces, van con el tiempo me parece interesante documentar, registrar, pero hasta motivar tal vez a jugar de vez en cuando aquello a que aquellos alternes con las prácticas nuevas no, de nueva generación le parece bien, pero lo que no se puede es forzar a los que no se puede explicar, imponer no, no me parece tan atinado así.
3. Si. Lo que creo que hay que hacer es una combinación no, a que me refiero a que no podemos prescindir de todo el mundo tecnológico porque ya es una realidad pero si tenemos que en la familia y en las instituciones fomentar y en términos generales combinar esos tiempos en la familia recuperar la socialización, actividad física, en la escuela también y aquí con un sentido educativo y cuando se tenga acceso a una computadora, un celular, con todo esto hacer una combinación, el problema es que por temas de trabajo o así se vuelven más facilistas en el sentido que le conectan a una computadora, o un celular en vez de sacarle a jugar para que entre comillas no moleste.
4. Sí, no deben perderse porque es parte de nuestra identidad local y nacional. En ocasiones organizan los juegos populares como algo extraordinario, pero anteriormente era algo muy cotidiano a pesar de las limitaciones económicas. Estos juegos populares se deberían seguir incentivando, principalmente por parte de los profesores de primaria y secundaria, porque pueden crear una sociedad más equilibrada y justa.

Análisis e interpretación: Definitivamente todos los historiadores coinciden en que se deben mantener los juegos populares, los cuales permiten la convivencia e interacción fomentando de esta manera los lazos familiares o de amistad. Pero debido a que se han

perdido las costumbres y a largo plazo podría desaparecer, en su lugar imponiéndose nuevos juegos.

Pregunta 7. ¿Usted cree que se puede desarrollar la psicomotricidad en los niños a partir de los juegos populares?

1. Sí, todo es acción física, fuerza, tino, estrategia.
2. Si, ya que a través de estos juegos se desarrollan habilidades, figuras, arcilla, rompecabezas, manualidades eso es bueno
3. Depende, si hay psicomotricidad fina y psicomotricidad gruesa, cuando hablamos de la fina estamos hablando de los movimientos elementales para que paulatinamente los niños puedan manejar con facilidad el lápiz y el esfero, y la gruesa que es los movimientos del cuerpo entonces en este caso los juegos populares si desarrollan la psicomotricidad gruesa porque son juegos que se lo hace en equipo, en espacios grandes. No es solamente el movimiento del cuerpo también hay que analizar que desarrolla el juego por ejemplo la funciones motrices y cerebrales del niño o niña o también los valores que desarrolla el juego.
4. Si, los juegos populares es la mejor opción. Jugar a la pelota, lanzar con cierta velocidad y fuerza desarrolla las habilidades y sentido de los niños, estas actividades son mejor que estar haciendo círculos, rayas, entre otros.

Análisis e interpretación: Todos los entrevistados están de acuerdo en que los juegos populares permiten desarrollar la psicomotricidad principalmente en los niños, además, es una actividad que les permite descubrir y experimentar el mundo a través de movimiento del cuerpo y sus sentidos.

Pregunta 8. ¿Según su criterio, se puede fomentar el aprendizaje en niños a partir de una guía didáctica?

1. No. Más que guía didáctica, el dialogo, la conversación, enseñarle para que aprenda porque si no hace la practica solamente con una orientación de una hoja y un papel nadie lo va a ver.
2. Sí, pero la guía debe ser creada para maestros en un enfoque cultural, todo debe ir con el tiempo, hay juegos que seguramente no están registrados porque eran juegos pasados, eran otras costumbres, otros tiempos, es como si mandaran hacer un trabajo

en máquina de escribir tal vez puedan conseguir algunos estudiantes otros no van ni a saber cómo utilizarlo.

3. No. Una guía didáctica debería ser un trabajo de las carreras de parvulario, de educación, y preparar precisamente la guía en un trabajo coordinado y así sea fácil y manejable no para el estudiante si no para el educador.
4. Sí, pero la guía didáctica la debe manejar el maestro siendo un apoyo. A partir de esto el maestro puede crear y establecer las reglas a los juegos populares.

Análisis e interpretación: Dos de los tres entrevistados coinciden en que una guía didáctica no aporta en el aprendizaje de los niños, consideran que es mejor que aprendan y conozcan a través de la experimentación. Un historiador considera que, si es una buena estrategia, pero es necesario el apoyo de los docentes enfocados en conservar y valorar las tradiciones.

Pregunta 9. ¿Qué tan importante cree usted que es la difusión de los juegos populares?

1. Si. Como tradición es importante pero difícilmente se va a lograr.
2. Sí. Todo es importante en función de que se logre, si el juego contribuye a la función del sujeto, es muy importante así como la comprensión de la literatura, el baile, la música, entonces es importante que se difunda, se socialice, se comparta, me parece que es muy necesario, como le digo es dependiendo al tiempo ya que hay cosas que no se pueden forzar, que si lográramos que así como un niño puede disfrutar de un celular y sus aplicaciones de sus juegos, alternar y disfrutar también de juegos populares, de juegos de palabras, de juegos que no impliquen ningún riesgo, desarrollen un sentido lúdico de la risa, de la diversión, del conocimiento, del empoderamiento cultural se es válido.
3. Si. Es muy importante la difusión, enlazándose con las preguntas y respuestas, porque a través de los juegos populares se recupera las tradiciones de un pueblo, una cultura, le está dando también parte de la historia y un valor.
4. Sí, es tan importante como la música. Los juegos populares contribuirán a desarrollar la capacidad e iniciativa que tienen los niños y las niñas.

Análisis e interpretación: Todos los entrevistados coinciden en que la difusión de los juegos populares aportará a la conservación de los mismos, debido a que dichos juegos promueven a realizar actividades físicas y la convivencia a diferencia de los juegos actuales.

Pregunta 10. ¿Dónde usted considera importante difundir estos juegos populares?

1. En las escuelas, en los barrios.
2. En los estratos inferiores, a un viejo quizá le pongamos a realizar los juegos, pero ya no tiene mucho sentido obligarle a que se acople a ello, pero en el kínder, en el jardín, en las escuelas son los lugares más adecuados para aquello, hasta el colegio, se jugaba bastante por ejemplo los trompos, las canicas, inclusive las chantas y alguna vez no era muy común, no tener con quien jugar.
3. Los dos escenarios fundamentales son la familia y la educación, porque a veces por ejemplo hay dos parejas jóvenes con hijos y posiblemente no pudieron enseñarles esos juegos y si esa pequeña guía esos juegos pueden estar llegando ahí en el hogar entonces se puede desarrollar un poquito el juego porque me llegó un manual, entonces por ello primera cosa la casa para que no haya pretexto de decir miren aquí se entregó esto y lo otro la escuela porque incluso la escuela tiene la obligación de impartir actividad física o cualquiera de las otras materias que puede desarrollar a partir del juego y el resto de materias como física que si se puede enseñar a partir de un juego el tema es que se necesita desarrollar iniciativa, creatividad para ver muy bien, si se hace volar cometas ahí se aplica la física, entonces eso va a ser más fácil para que los niños puedan cogerle el gusto por la ciencia, por la materia y partieron iniciando por lo que es un juego.
4. Principalmente en las escuelas, donde las niñas pueden practicar lo mismo que los niños y viceversa, logrando construir una sociedad más equitativa, inclusiva y respetuosa.

Análisis e interpretación: Principalmente se ve necesario difundir los juegos populares en unidades educativas y familias que tengan niños pequeños, ya que ellos sentirán curiosidad y entusiasmos por aprender y divertirse.

CAPÍTULO V. CONCLUSIONES y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

- Una guía didáctica es un instrumento que orienta al estudiante al desarrollo y aprendizaje de un tema en particular, por tal razón la guía contiene la información necesaria. Una guía didáctica principalmente está estructurada por: título del tema, breve introducción, descripción del contenido, objetivo o resultado de aprendizaje, plan de trabajo, evaluación bibliografía y anexo.
- Los juegos populares de la ciudad de Riobamba identificados a través de la revisión bibliográfica y en entrevistas a historiadores de la ciudad son: coches de madera, trompo, elástico, bolas de acero, rayuela, ollitas encantadas, las canicas, ensacados, el gato y el ratón, entre otros.
- La guía didáctica ilustrada de los juegos populares de la ciudad de Riobamba permitió a los estudiantes de básica conocer y poner en práctica cada uno de los juegos, debido a que en la guía se incluyó el número de participantes e instrucciones para realizar el juego. Además, la guía al ser aplicada por los docentes puede ser utilizada como instrumento para la siguiente generación de estudiantes, en la que se pueden añadir más juegos populares.

5.2 RECOMENDACIONES

- La aplicación de los juegos populares, permitirá que estas costumbres y tradiciones no se pierdan y lo más importante que se transmitan de generación en generación para un mejor desarrollo de los niños. Además, la practica con los estudiantes de los juegos populares permitirá mejorar las habilidades, destrezas y la coordinación de movimientos que necesitan y les hacen falta a los estudiantes para su desarrollo motriz.
- La implementación de la guía didáctica ilustrada de los juegos populares de Riobamba son formas de impartir a los docentes conocimientos y estas herramientas deben ser bien utilizadas en el proceso enseñanza – aprendizaje hacia los estudiantes. Además, las unidades educativas deben asumir la responsabilidad de dar a conocer y valorar tradiciones de la ciudad, siendo una de estas los juegos populares.
- Añadir en la guía didáctica ilustrada más juegos populares, para que las unidades educativas incluyan dentro de los planes de clase la aplicación de dichos juegos principalmente por los docentes de educación física, ya que esto aportara en el desarrollo de las habilidades de los estudiantes.

CAPÍTULO VI. PROPUESTA





Presentación

La transmisión de la cultura es uno de los aspectos más importantes y preocupantes para una sociedad. De lo que hablamos es de la tarea de pasar de una generación a otra, el conocimiento acumulado: saberes, técnicas, valores, creencias, conocimientos y costumbres. Cumple esta tarea una doble misión socializar y garantizar a los estudiantes que los conocimientos no se pierdan y contribuyan al mantenimiento de la sociedad en el futuro, A esta transmisión es lo que llamamos educación. El desarrollo de la guía didáctica tiene como objetivo acercar al alumnado a los juegos populares, autóctonos acercándonos así a las actividades físicas de carácter lúdico que entretenían a nuestros antepasados. Se pretende de algún modo documentar a los alumnos a socializar y concienciar sobre los juegos de manera que puedan integrarlos en las diferentes actividades físicas que tiene el currículo de cultura física.

Se realizó una Guía Didáctica con el objetivo de la obtención del título de licenciado en Diseño Gráfico de la Universidad Nacional de Chimborazo, su autor es Alexis Mauricio Ramírez Ramírez nacido en la ciudad de Riobamba se escogió el tema sobre los juegos populares con el fin de concienciar y conocer las destrezas y habilidades de los niños y niñas en el momento preciso de jugar, además que se promueva y facilite la exploración, la experimentación y todo que se comunique con el mundo exterior, también desarrollar la motricidad y la destreza manual.

Fundamentación

Para el desarrollo de la Guía Didáctica para el área de Educación Física se han tenido en cuenta diferentes aspectos o elementos como son: las referencias legislativas vigentes, currículo del Ministerio de Educación, las características del contexto sociocultural entrevistas a historiadores, así como, las características de los niños, en aspectos como su desarrollo psicoevolutivo.

Marco Legal

La presente Guía Didáctica está elaborada a partir de las normas legislativas vigentes, currículo del Ministerio de Educación.

Estas referencias que mencionamos son:

- Ley orgánica reformativa de la ley orgánica de educación intercultural.
- Artículo 2.1.- Principios rectores de la educación.
- Artículo 2.2.- Principios de aplicación de la ley.
- Artículo 2.3.- Principios del sistema nacional de educación
- La ley orgánica 2 / 2020 de 3 de mayo de educación (LOE), publicada en BOE núm. 106, de 4 de mayo de 2020.
- Ministerio de educación, currículo de educación física: (2023) Bloque practicas lúdicas los juegos al jugar.

Socio Cultural

En el contexto en la ciudad de Riobamba existe un público objetivo que se relaciona con un estatus alto, medio y bajo, también se puede observar que existe diferentes etnias y su población es de 124.807 habitantes. Se encuentra en el centro de la región interandina, y con un clima frío andino de 12 °C en promedio. Conocida como la “Ciudad de las Primicias”, es uno de los más importantes centros administrativos, económicos, financieros y comerciales de la zona centro del país y predomina la religión católica y eso se refleja en su cultura, fuertemente destacada por los ritos, costumbres, culturas, tradiciones que se celebran año tras años.



1.

TROMPO



Objetivo:

Desarrollar un ambiente integrador, divertido con el juego popular del trompo para mejorar la motricidad fina y precisión manual.

Descripción:

El trompo, peón o peonza, es un objeto de madera con forma de pera que en su punta tiene colocado un rejo de hierro. Como complemento, la peonza va acompañada de una cuerda para enrollarla y hacer girar el trompo. Muchos niños suelen colocar un aro metálico en uno de los extremos de la cuerda para que se sujete con facilidad entre los dedos.

Materiales:

- Tiza
- Trompo de madera
- Piola o cuerda.

Desarrollo:

Para realizar el juego debe haber como mínimo seis participantes y buscamos un lugar amplio para dibujar una circunferencia en el suelo, el juego consiste en que el primer jugador hace rodar su trompo dentro de la circunferencia, los demás jugadores tienen que intentar sacar el trompo golpeando levemente el primer trompo, haciendo bailar una vez por ronda. El trompo que consiga echarlo de la circunferencia y quedarse más tiempo rodando dentro de él gana.

Reglas del juego:

- Respetar el turno de lanzamiento.
- Hacer bailar el trompo.
- Apuntar al objeto de la circunferencia.
- Hacerlo una vez por ronda.
- No pisar o traspasar la línea de lanzamiento.

PASOS JUEGO DEL TROMPO



Para participar en este juego se necesita un trompo de madera y una cuerda de 50 cm.



Dentro de la institución busca un lugar específico para trazar una circunferencia con ayuda de una tiza.



Enrolla con la cuerda desde la punta del trompo hasta su cabeza y debes colocarte en una línea denominada "línea de lanzamiento".



Una vez colocados en la línea de lanzamiento, se lanzará el trompo al suelo haciéndolo bailar dentro de la circunferencia.



Los participantes se verán en la obligación de respetar dicha línea de lanzamiento.



Los participantes deberán respetar el turno de lanzamiento de cada jugador y se hará bailar el trompo una vez por ronda.



Cada uno de los participantes tratarán de chocar los trompos contrarios levemente.



El ganador será el participante cuyo trompo no sea derribado o dure más tiempo bailando.

2.

ELÁSTICO



JUEGOS JUNTOS

Desarrollo:

Para realizar el juego del elástico como mínimo debe haber tres participantes, se coloca dos participantes a cada extremo y cada uno ya tiene el elástico en los tobillos de sus piernas, el tercer participante debe saltar sobre el elástico sin tocarla. Cada salto sin tocar el elástico, se sube un nivel (de tobillos a rodillas, cintura, hombros...). El que consiga llegar al último nivel llamado nubecitas es el ganador.

Objetivo:

Generar un ambiente agradable, divertido con el juego popular del elástico para lograr la coordinación dinámica del equilibrio.

Descripción:

Es un juego popular infantil que consiste en realizar una serie de saltos rítmicos sobre una cinta elástica de 4 metros aproximadamente, unida en sus extremos.

Materiales:

- Elástico de 4 m.

Reglas del juego:

- No rozar el elástico con los pies ni con ninguna parte del cuerpo.
- Cumplir con todos los saltos correspondientes al procedimiento del juego.

PASOS JUEGO DEL ELÁSTICO



1 Para realizar el juego debes tener un elástico de 4m, y busco un lugar amplio en la institución.



2 Coloca a un participante a cada extremo del elástico para sostenerlo con las piernas abiertas.



3 Salta y cae con los dos pies afuera del elástico (quedando el elástico entre las piernas).



4 Salta y cae quedando con los dos pies adentro del elástico.



5 Salta y cae pisando ambos bordes del elástico con los pies.



6 Salta y cae al costado del elástico.



7 Salta y cae con los dos pies pisando un lado del elástico.



8 Salta y cae con los dos pies pisando el otro lado del elástico.



9 Salta y cae adentro del elástico con los dos pies.



10 Salta y cae al costado del elástico.



11 Sigues el mismo proceso para pasar al siguiente nivel la persona que se equivoque cede el turno al siguiente participante.



12 Cuando hayan terminado el proceso, lleva el elástico a la altura de las rodillas para empezar nuevamente y así hasta llegar a la altura de la cadera, axila y cuello.

5

EVALUACIÓN

Lista de cotejo

Actividad a desarrollar: Elástico

Fecha:

Grado:

Paralelo:

Docente:

Actividad:

Grupal: ☐Individual: ☐

Ejercicio: #2

Tiempo: 15 minutos

Participantes: 3 niños

Lugar: Patio institucional

Total de indicadores a calificar: 5

Punteo: 10

Indicadores a calificar

Regular: 0,5

Bueno: 1

Muy bueno: 1,5

Excelente: 2

N°

Estudiantes

1. Participa activamente en el juego propuesto.

2. Comprende las instrucciones y reglas del juego.

3. Ejecuta las habilidades requeridas de forma correcta.

4. Cumple con el material adecuado para realizar el juego.

5. Disfruta y muestra entusiasmo en la realización del juego.

NOTA

OBSERVACIONES

**Desarrollo:**

Para jugar se necesita como mínimo a dos participantes, existen diferentes formas de rayuelas para entretenernos jugando como es la rayuela avión, rayuela conejo, rayuela días de la semana, rayuela caracol, rayuela de 6 entre otros, se debe tener 1,2,1,2,1,2 casilleros y una media circunferencia, la persona debe lanzar la ficha al casillero y saltar con un pie y en dos pies sin pisar las líneas y si se pisa automáticamente pierde el turno y da paso a la siguiente persona quien logre llegar sin problema es el ganador.

Objetivo:

Contribuir en el desarrollo de la coordinación y el equilibrio de los niños/as, además de facilitar las relaciones interpersonales.

Descripción:

Es un entretenimiento para todas las edades que necesita muy pocos recursos para iniciar la diversión. Con solo una tiza y una piedra plana obtendrás horas y horas de entretenimiento. Debes estar pendiente de no pisar las líneas del esquema para poder ganar.

Materiales:

- Tiza.
- Ficha para cada uno de los participantes.

Reglas del juego:

- Si una línea es pisada o si pierde el equilibrio, o si la ficha cae fuera de un cuadrado, el turno pasa al siguiente jugador y si falla, pasa el turno al siguiente.
- En cuanto vuelva a tocarle al primer jugador, este seguirá en el último número que le tocaba anteriormente. Es decir, si el último que falló fue el tercer, vuelve a intentarlo otra vez con el mismo número.
- El primero en llegar y volver de la última casilla es el ganador.

PASOS JUEGO DE LA RAYUELA

1



Busca un lugar amplio en la institución, dibuja una Rayuela con 10 casillas (enumeradas del 1-10) con ayuda de una tiza para luego empezar a jugar.

2



Determina un punto de lanzamiento para lanzar desde dicho punto una ficha, cada participante deberá poseer una ficha.

3



Lanza la ficha en el casillero número 1, si la ficha no tocó ninguna raya de dicho casillero podrás continuar.

4



Cuando hay un casillero con un solo pie, cuando hay dos casilleros con los dos pies pero cada pie en un casillero.

5



Lo importante del juego es mantener el equilibrio y no tocar ninguna raya de los casilleros, en caso de que llegue a pasar pierde su turno y continúa el otro participante.

6



La ficha será lanzada por los participantes hacia cada casillero respetando un orden, procurando no tocar con la ficha ninguna raya de dicho casillero.

7



Una vez que el participante llegue al final de la rayuela deberá darse media vuelta y regresar saltando hasta el inicio de la rayuela, recogiendo su ficha del casillero en el que esté.

8



El participante que logre cruzar toda la rayuela sin pisar ninguna raya será el ganador.

5. EVALUACIÓN

Lista de cotejo

Actividad a desarrollar: Rayuela

Fecha:

Grado:

Paralelo:

Docente:

Actividad:

Grupal: ☐

Individual: ☐

Ejercicio: #3

Tiempo: 15 minutos

Participantes: 3 niños

Lugar: Patio institucional

Total de indicadores a calificar: 5

Punteo: 10

Indicadores a calificar

Regular: 0,5

Bueno: 1

Muy bueno: 1,5

Exelente: 2

N°

Estudiantes

1. Participa activamente en el juego propuesto.

2. Comprende las instrucciones y reglas del juego.

3. Ejecuta las habilidades requeridas de forma correcta.

4. Cumple con el material adecuado para realizar el juego.

5. Disfruta y muestra entusiasmo en la realización del juego.

NOTA

OBSERVACIONES

4. CARRERA DE SACOS



Objetivo:

Desarrollar la coordinación motriz en el juego popular en la carrera de sacos para facilitar las relaciones interpersonales y culturales.

Descripción:

La carrera de sacos es un juego muy popular. Hay que decir que es un juego individual que depende el participante de él mismo. El juego consiste en desplazarse, mediante saltos por una distancia acordada anteriormente por los jugadores. La persona que llegue antes a la meta ganará.

Materiales:

- Tiza
- Saco o costal

Desarrollo:

Para realizar el juego se necesita de cinco participantes, cada uno de los participantes deben entrar en el saco y sujetar ellos mismos con sus propias manos y se colocaran detrás de una línea. Una persona ajena a la carrera indicará la salida y los participantes deberán ir saltando dentro del saco hasta alcanzar la línea de meta. Ganará el primero en llegar. A veces se marcan dos líneas, una de salida y otra de límite para ir y volver.

Reglas del juego:

- Los participantes se colocarán detrás de la línea y no podrán pisarla.
- Las líneas de salida y metas deberán estar correctamente señaladas.
- El jugador que se caiga podrá levantarse y seguir.
- Si un jugador empuja a otro quedará descalificado.
- El saco deberá llegar como mínimo a la zona abdominal.

PASOS JUEGO CARRERA DE SACOS

JUGUEMOS JUNTOS



Para realizar este juego cada participante deberá poseer un saco a su medida.



Cada participante deberá colocar sus piernas dentro del saco y sujetar con sus manos para que no se resbale.



Todos los participantes deberán ubicarse con su propio saco detrás de la línea de partida.



El profesor o la persona encargada dará explicaciones e indicará en dónde termina la carrera.



Al momento de recibir la señal de salida, cada participante deberá salir saltando a carrera sin sacar las piernas del saco.



Todos los participantes tienen la obligación de respetar el espacio de cada uno de ellos, puesto que si se llegan a empujar quedarán descalificados.



Si un participante se resbala o cae al suelo tiene la posibilidad de levantarse y continuar la carrera.



El ganador será el participante que logre llegar primero, sin sacar las piernas del saco a la línea de llegada.

5.

EVALUACIÓN

Lista de cotejo

Actividad a desarrollar: Carrera de sacos

Fecha:

Grado:

Paralelo:

Docente:

Actividad:

Grupal: ☐Individual: ☐

Ejercicio: #4

Tiempo: 20 minutos

Participantes: 8 niños

Lugar: Patio institucional

Total de indicadores a calificar: 5

Punteo: 10

Indicadores a calificar

Regular: 0,5

Bueno: 1

Muy bueno: 1,5

Excelente: 2

N°

Estudiantes

1. Participa activamente en el juego propuesto.

2. Comprende las instrucciones y reglas del juego.

3. Ejecuta las habilidades requeridas de forma correcta.

4. Cumple con el material adecuado para realizar el juego.

5. Disfruta y muestra entusiasmo en la realización del juego.

NOTA

OBSERVACIONES

5

SALTO DE LA SOGA



JUEGOS JUNTOS

Desarrollo:

Para realizar el juego de la sogu se necesita de tres participantes como mínimo, el juego de saltar la sogu se practica con dos participantes que sostienen los extremos de la sogu y la hacen girar de modo que toque el suelo, pase por debajo de los pies y luego por arriba de la cabeza de un tercer participante. El ganador es la persona que logra saltar por más tiempo o el que logra realizar la mayor cantidad de saltos sin tocar la sogu.

Objetivo:

Desarrollar la coordinación motriz, el equilibrio dinámico para mejorar la concentración del juego de la sogu y fomentar la cultura.

Descripción:

Saltar a la cuerda, o salto con comba, es una actividad practicada como juego infantil y como ejercicio físico, el uso de las cuerdas para saltar ha sido tradicionalmente uno de los juegos favoritos de los niños.

Materiales:

- Sogu de 5m

Reglas del juego:

- No pisar la cuerda o tocarla con los pies o piernas mientras se salta.
- Saltar continuamente, no se puede interrumpir o se perderá.
- Gana quien realice mayor cantidad de saltos.
- Pierde quien toca la cuerda o quien para.

PASOS. JUEGO SALTO DE LA SOGA

1



Para realizar el juego debes tener una cuerda de 3m.

2



Buscamos un lugar amplio en la institución para realizar el juego.

3



Para realizar el juego debes hacer grupos de tres participantes.

4



Coloca a un participante a cada extremo de la cuerda para sostenerla con las manos y la otra persona debe saltar.

5



El participante tiene que aguantar saltando sin tropezarse con los pies o piernas mientras se salta y no se puede interrumpir o se perderá.

6



El ganador es la persona que logra saltar por más tiempo o el que logra realizar la mayor cantidad de saltos sin tocar la cuerda.

5.

EVALUACIÓN

Lista de cotejo

Actividad a desarrollar: Salto de la sogá

Fecha:

Grado:

Paralelo:

Docente:

Actividad:

Grupal: ☐Individual: ☐

Ejercicio: #5

Tiempo: 15 minutos

Participantes: 3 niños

Lugar: Patio institucional

Total de indicadores a calificar: 5

Punteo: 10

Indicadores a calificar

Regular: 0,5

Bueno: 1

Muy bueno: 1,5

Excelente: 2

N°

Estudiantes

1. Participa activamente en el juego propuesto.

2. Comprende las instrucciones y reglas del juego.

3. Ejecuta las habilidades requeridas de forma correcta.

4. Cumple con el material adecuado para realizar el juego.

5. Disfruta y muestra entusiasmo en la realización del juego.

NOTA

OBSERVACIONES

6 LAS OLLITAS



JUEGOS JUNTOS

Desarrollo:

Las ollitas, consiste en balancear a una persona que se pone en posición de cuclillas agarrando sus manos entre las piernas. Poner a cada participante el nombre de un objeto de cocina. Escoger a dos participantes, un vendedor y un comprador se encargan de balancearlo cantando los meses del año (enero, febrero, marzo,..., etc.) hasta cuando resista el objeto de cocina y así se sabe que tan bueno es. Una vez que ha terminado con los objetos de cocina el vendedor y comprador se van a misa y gana el grupo que más recista.

Objetivo:

Fomentar el compañerismo y la resistencia mediante la actividad lúdica permitiendo el rescate del valor cultural del juego popular.

Descripción:

Consiste en balancear a una persona que se pone en posición de cuclillas agarrando sus manos entre las piernas. A cada participante se le pone el nombre de un objeto de cocina. Se escogen dos personas, un vendedor y un comprador, y se establece el diálogo.

Diálogo:

Se establece el siguiente diálogo con el vendedor y comprador:

Comprador: Pum, pum	Comprador: ¿Cuánto cuesta?
Vendedor: ¿Quién es?	Vendedor: 15 dólares
Comprador: Yo	Comprador: Le doy diez
Vendedor: ¿Qué desea?	Vendedor: Bueno lleve
Comprador: Un sartén	
vendedor: Mire esta nuevito	

Reglas del juego:

- No dejar caer a la persona que se está cargando.
- El vendedor y comprador debe hablar claramente y si uno de ellos falla el grupo es el perdedor.
- El grupo que termine aguantando hasta el final es el ganador

PASOS: JUEGO DE LAS OLLITAS

1



Para realizar el juego debes hacer grupos de tres personas.

2



Nombra a dos personas del grupo, como comprador y vendedor, que ayudaran a balancear a la otra persona.

3



Nombramos a la tercera persona como un objeto de cocina.

4



La persona que está nombrado como un objeto debe ponerse en posición de cucullas, agarrando sus manos entre las piernas.

JUGUEMOS JUNTOS

5



Sujetamos de los brazos de cada lado a la persona que se encuentra de cucullas.

6



Ver el diálogo para realizar el juego

7



El grupo que termine aguantando hasta el final es el ganador

5.

EVALUACIÓN

Lista de cotejo

Actividad a desarrollar: Las ollitas

Fecha:

Grado:

Paralelo:

Docente:

Actividad:

Grupal: ☐Individual: ☐

Ejercicio: #6

Tiempo: 20 minutos

Participantes: 12 niños

Lugar: Patio institucional

Total de indicadores a calificar: 5

Punteo: 10

Indicadores a calificar

Regular: 0,5

Bueno: 1

Muy bueno: 1,5

Excelente: 2

N°

Estudiantes

1. Participa activamente en el juego propuesto.

2. Comprende las instrucciones y reglas del juego.

3. Ejecuta las habilidades requeridas de forma correcta.

4. Utiliza estrategias comunicativas para interactuar con el grupo.

5. Disfruta y muestra entusiasmo en la realización del juego.

NOTA

OBSERVACIONES

**Desarrollo:**

Dos equipos con el mismo número de personas enfrentados unos enfrente de otros y una persona en el centro. En secreto, cada equipo se reparte los números según el número de personas que participan. De este modo, quedan emparejados los jugadores de ambos equipos. La persona que está en el centro extiende el brazo con el pañuelo y dice un número. El jugador de cada equipo que tenga ese número tiene que coger el pañuelo y llevarlo a su base. Si el otro se adelanta debe cogerle antes de que llegue a la base contraria, si el contrario "pica" y atraviesa la línea pierde. Cada pañuelo que llega a su base es un punto.

Objetivo:

Desarrollar la creatividad mediante la participación activa en la práctica del juego popular para fomentar la cultura.

Descripción:

El marro es un juego tradicional que tiene una gran aceptación entre los alumnos. El marro une los valores del juego en equipo junto con la habilidad del jugador. Tiene la ventaja de que se puede jugar en cualquier espacio abierto y no requiere ningún equipamiento especial.

Materiales:

- Pañuelo

Reglas del juego:

- Deben agarrar a un jugador, cuando agarran se toman de la mano, y sin soltar deben agarrar al otro jugador.
- Cuando los jugadores son atrapados, están encadenados. Cuando todos menos uno son atrapados, él es el ganador, comienza un nuevo juego y el primero en ser atrapado permanece. Si una de las personas sin sus manos logra pasar sin ser atrapada, la última de la cadena puede salvarse.

PASOS JUEGO DE LOS MARROS



Realiza dos grupos de cinco participantes y busca un lugar amplio en la institución para realizar el juego.



Los grupos deben ubicarse de forma vertical uno frente al otro.



Enumera a cada uno de los participantes.



Escoge a un estudiante que no participe en el juego y ubica al estudiante en la mitad de los dos grupos con un pañuelo.



El participante que se encuentra en el centro de los dos grupos debe extender el brazo con el pañuelo y decir un número.



El participante de cada equipo que tenga el número asignado debe correr a coger el pañuelo y llevarlo a su base.



Si el otro se adelanta a coger el pañuelo, debe agarrarlo antes de que llegue a la base contraria.



Si el jugador contrario "pica" y atraviesa la línea pierde, cada pañuelo que llega a su base es un punto y el grupo que acumule más puntos es el ganador.

5

EVALUACIÓN

Lista de cotejo

Actividad a desarrollar: Los marros

Fecha:

Grado:

Paralelo:

Docente:

Actividad:

Grupal: ☐Individual: ☐

Ejercicio: #7

Tiempo: 30 minutos

Participantes: 10 niños

Lugar: Patio institucional

Total de indicadores a calificar: 5

Punteo: 10

Indicadores a calificar

Regular: 0,5

Bueno: 1

Muy bueno: 1,5

Excelente: 2

N°

Estudiantes

1. Participa activamente en el juego propuesto.

2. Comprende las instrucciones y reglas del juego.

3. Ejecuta las habilidades requeridas de forma correcta.

4. Utiliza estrategias comunicativas para interactuar con el grupo.

5. Disfruta y muestra entusiasmo en la realización del juego.

NOTA

OBSERVACIONES

8.

CANICAS



Desarrollo:

Para realizar el juego debe haber como mínimo cuatro participantes, trazamos una circunferencia de unos treinta centímetros en el suelo y cada uno de los jugadores coloca el mismo número de canicas en el centro del círculo (tres, cuatro o cinco). El objetivo de este juego es sacar las canicas del círculo, las canicas que salgan del círculo serán del jugador que las haya sacado. El jugador que haya sacado más canicas es el ganador.

Objetivo:

Desarrollar la habilidad de coordinación visomotriz de ojo, mano para tener respuesta motora adecuada en su movimiento y en su motricidad fina y fomentar la cultura.

Descripción:

Las canicas, son pequeñas esferas de alabastro, arcilla o metal que se utilizan en numerosos juegos infantiles; por lo tanto se consideran un juguete muy entretenido y divertido para grandes y chicos.

Materiales:

- Canicas
- Tiza

Reglas del juego:

- Golpear las canicas lo más lejos posible para sacarlas de la circunferencia.
- Jugar con canicas de cualquier color (deben ser distintas a la de tu rival).
- Alternar el turno con tu competidor.
- No puedes jugar con mayor número de canicas que tu rival.
- No puedes mover las canicas cuando no es tu turno.

PASOS: JUEGO DE LAS CANICAS

JUGUEMOS JUNTOS



Para realizar el juego debes tener canicas de diferentes colores.



Busca un lugar específico, en la institución y traza una circunferencia con ayuda de una tiza.



Para realizar el juego como mínimo debe haber 4 participantes. Coloca en el centro de la circunferencia 3 canicas por participante.



El objetivo del juego es sacar las canicas de la circunferencia.



Golpea las canicas lo más lejos posible para sacarlas de la circunferencia.



Jugar con canicas de cualquier color pero deben ser distintas a la de tu rival.



Las canicas que salgan de la circunferencia serán del jugador que las haya sacado y el jugador que tenga mas de lo normal sera el ganador.

5.

EVALUACIÓN

Lista de cotejo

Actividad a desarrollar: Canicas

Fecha:

Grado:

Paralelo:

Docente:

Actividad:

Grupal:

☐

Individual:

☐

Ejercicio: #8

Tiempo: 15 minutos

Participantes: 6 niños

Lugar: Patio institucional

Total de indicadores a calificar: 5

Punteo: 10

Indicadores a calificar

Regular: 0,5

Bueno: 1

Muy bueno: 1,5

Excelente: 2

N°

Estudiantes

1. Participa activamente en el juego propuesto.

2. Comprende las instrucciones y reglas del juego.

3. Ejecuta las habilidades requeridas de forma correcta.

4. Cumple con el material adecuado para realizar el juego.

5. Disfruta y muestra entusiasmo en la realización del juego.

NOTA

OBSERVACIONES

9. EL GATO Y EL RATÓN



JUEGOS JUNTOS

Objetivo:

Fomentar el compañerismo y la creatividad mediante la actividad lúdica permitiendo el rescate del valor cultural.

Descripción:

Es un pasatiempo muy divertido que se puede jugar tanto al aire libre como en un lugar cerrado. Además, este tipo de juegos sirve como ejercicio de psicomotricidad infantil, de ahí que sea una herramienta muy útil para los maestros de educación física.

Diálogo:

Los participantes que hacen de ratón y gato van a entonar el siguiente diálogo:

El gato : ratón, ratón, ratón

Ratón: ¿qué quieres gato ladrón?

Gato: ¡Comer te-quiero!

Ratón: ¿Estas gordito?

Gato: ¡Hasta la punta de mi rabito!

Reglas del juego:

Desarrollo:

Para realizar el juego se necesita de diez participantes mínimo, deberán formar un círculo y agarrarse de las manos. Se seleccionan dos participantes al azar, el uno hará la función del gato y el otro del ratón mientras se realiza el diálogo el ratón debe huir del gato y evitar que este lo atrape. Para evitar que el ratón sea atrapado por el gato los estudiantes que forman la circunferencia levantarán los brazos para facilitarle el paso al ratón y los bajarán cuando intente pasar el gato.

- El gato no puede romper el círculo, solo puede entrar si los participantes del corro lo dejan pasar.
- El ratón debe salir del círculo como mínimo 3 veces.
- Cuando gato atrape al ratón se elegirá dos nuevos gato y ratón, y si tras 2 minutos de persecución el gato no atrapa al ratón, se da por finalizado el juego.

PASOS JUEGO DEL GATO Y RATÓN

1



Para realizar el juego, debes formar un solo grupo de 10 participantes.

2



Selecciona a dos participantes al azar; el uno hará la función del gato y el otro del ratón.

3



Ver el diálogo para realizar el juego.

4



El gato no puede romper la circunferencia, solo puede entrar si los participantes del corro lo dejan pasar.

5



El ratón debe salir de la circunferencia como mínimo 3 veces.

6



Cuando el gato atrape al ratón se elegirá dos nuevos participantes, caso contrario si el gato llega a atrapar en 3 minutos al ratón, se da por finalizado el juego.

5. EVALUACIÓN

Lista de cotejo

Actividad a desarrollar: El gato y el ratón

Fecha:

Grado:

Paralelo:

Docente:

Actividad:

Grupal: ☐

Individual: ☐

Ejercicio: #6

Tiempo: 20 minutos

Participantes: 10 niños

Lugar: Patio institucional

Total de indicadores a calificar: 5

Punteo: 10

Indicadores a calificar

Regular: 0,5

Bueno: 1

Muy bueno: 1,5

Excelente: 2

N°

Estudiantes

1. Participa activamente en el juego propuesto.

2. Comprende las instrucciones y reglas del juego.

3. Ejecuta las habilidades requeridas de forma correcta.

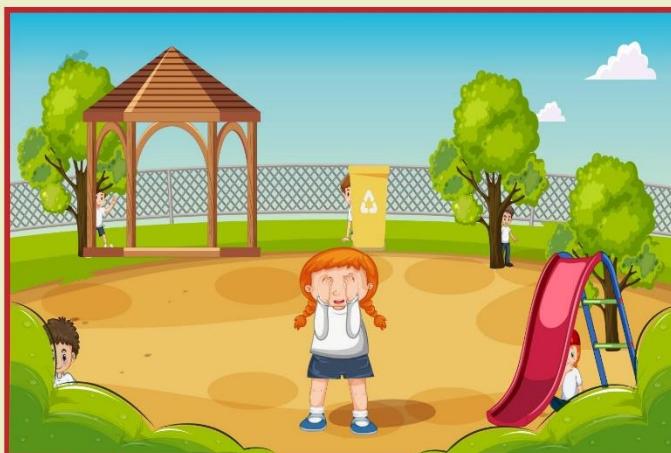
4. Utiliza estrategias comunicativas para interactuar con el grupo.

5. Disfruta y muestra entusiasmo en la realización del juego.

NOTA

OBSERVACIONES

10. LAS ESCONDIDAS



JUGUEMOS JUNTOS

Desarrollo:

En este juego es necesario mínimo ocho participantes, se realizará un sorteo al azar para designar una persona encargada de contar con los ojos cerrados o con una venda, se contará hasta el número 20 en un lugar escogido para ser la base, los demás participantes deberán esconderse hasta que termine de contar. Una vez que el participante finalice el conteo deberá buscar a los demás, si logra encontrar a todos el ganará, por otro lado los demás participantes deberán procurar no ser encontrados, ellos ganarán si uno de los mismos logra entrar a la base, de esta manera logrará salvar a todos sin importar que los demás ya hayan sido vistos.

Objetivo:

Lograr la coordinación dinámica global en las diferentes formas de locomoción para desplazarse con seguridad y fomentar la cultura en el juego popular.

Descripción:

Es un juego donde los jugadores tratan de esconderse mientras que otros tratan de encontrarlos. Este juego es bastante básico pero a ido variando de distintas formas a lo largo de los años. Independientemente de la versión que elijas (y abarcaremos varias), lo único que necesitas son unos cuantos amigos y algunas habilidades para ocultarse y espiar.

Materiales:

- No aplica

Reglas del juego:

- Puedes esconderte en cualquier lugar dentro de los límites establecidos previamente.
- Despistar a la persona que te está buscando para que puedas escabullirte.
- No puedes revelar el escondite de los demás jugadores.
- No puedes esconderte en lugares que estén demasiado lejos de la base.
- No puedes pedirle ayuda a cualquier otro jugador para no ser descubierto.

PASOS: JUEGO DE LAS ESCONDIDAD



El juego se realiza con un mínimo de ocho participantes, se realizará un sorteo al azar para designar quien contará, los demás participantes deberán esconderse.



La persona designada a contar lo realizará con los ojos cerrados y realizará el conteo hasta el número 20 sin observar de ninguna manera a los participantes que se esconden.



Los demás participantes deberán esconderse hasta que se termine el conteo y a la vez deberán evitar ser encontrados.



Los participantes se pueden esconder en cualquier lugar siempre y cuando estén dentro de los límites establecidos previamente.



El participante que sea visto no debe avisar el lugar de escondite de los demás como tampoco se puede esconderse en un lugar que este fuera de los límites establecidos.



Si la persona que realizó el conteo encontró a todos los participantes el gana. Si un participante de los que se escondieron logra llegar a la base sin ser visto podrá salvar a los demás.

5

EVALUACIÓN

Lista de cotejo

Actividad a desarrollar: Las escondidas

Fecha:

Grado:

Paralelo:

Docente:

Actividad:

Grupal:

☐

Individual:

☐

Ejercicio:# 10

Tiempo: 20 minutos

Participantes: 10 niños

Lugar: Patio institucional

Total de indicadores a calificar: 5

Punteo: 10

Indicadores a calificar

Regular: 0,5

Bueno: 1

Muy bueno: 1,5

Excelente: 2

N°

Estudiantes

1. Participa activamente en el juego propuesto.

2. Comprende las instrucciones y reglas del juego.

3. Ejecuta las habilidades requeridas de forma correcta.

4. Utiliza estrategias comunicativas para interactuar con el grupo.

5. Disfruta y muestra entusiasmo en la realización del juego.

NOTA

OBSERVACIONES



BIBLIOGRAFÍA

- Arauco, G. (2021). *Como hace una guia didactica*. Chile: Editorial Fundar.
- Arellano, C. (2020). El diseño grafico y el diseño de imagen: codigos en comun. *Revista Unam*, 1-12.
<https://biblat.unam.mx/hevila/Revistadigitaluniversitaria/2013/vol14/no7/art15.pdf>
- Arias, F. (2019). *El proyecto de Investigación*. Caracas: Epidemic.
- Arteaga, & Figueroa. (2016). *La guía didáctica: Sugerencias para su elaboración y utilización*. <https://docplayer.es/189689490-La-guia-didacticasugerencias-para-su-elaboracion-yutilizacion.html>
- Bolaños, G., & Woodburn, S. (2019). *Guia didactica de Educacion Fisica Escolar*. Colección Pedagógica Formación Inicial de Docentes Centroamericanos de Educación Básica. https://ceccsica.info/sites/default/files/content/Volumen_20.pdf
- Bustos, G. (2018). *Teorias de diseño grafico*. Estado de México: Red Tercer Milenio.
https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/47571068/Teorias_del_diseno_grafico-libre.pdf?1469648214=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DTeorias_del_diseno_grafico.pdf&Expires=1689892310&Signature=aMojFEAa802CDV7WVoaJpxoi7WF9lCAnbRUizljkim9~VcMAr
- Caldas, S. (2020). The power of graphic design to spark emotions. *Grafica*, 1-9.
<https://doi.org/https://doi.org/10.5565/REV/GRAFICA.187>
- Chavez, B. (2019). *Plan de salvaguardia de los juegos tradicionales patrimoniales, para la gestión turística sostenible del cantón Riobamba, provincia de Chimborazo*. Riobamba: Escuela Superior Politecnica de Chimborazo.
<http://dspace.esPOCH.edu.ec/handle/123456789/5157>
- Feria, H., Matilla, M., & Mantecon, S. (2020). La entrevista y la encuesta: ¿metodos o tecnicas de indagacion empirica? *Revista Didasc@lia: D&E. Publicación del CEPUT*, 62-79.

- García Velázquez, A., & Llull Peñalba, J. (2019). *El juego infantil y su metodología*. Editex, Madrid.
- Garcia, I., & De la Cruz, G. (2016). Las guías didácticas: Recursos necesarios para el aprendizaje autónomo. *Revista EDUMECENTRO*, 6(3), 162-175.
- Ghinaglia, D. (2020). *Taller de diseño editorial*. Actas de Diseño. <https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/actas/article/view/2866>
- Gómez Tapia, C. F. (2020). *La ilustración infantil como aporte al reconocimiento de los personajes populares de la fiesta del Intiraymi de la comunidad de Kisapincha*. Ambato. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/31460/1/G%c3%b2mez%20Christian.pdf>
- Guerrero, L. (2019). *El diseño editorial. Guia para la realizacion de libros y revistas*. Universidad Complutense de Madrid. <https://gasparbecerra.files.wordpress.com/2008/11/maquetacion1.pdf>
- Gutiérrez, M. (2022). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil*.
- Hernandez Sampieri, R. (2010). *Metodologia de la investigacion*. Mc Graw Hill. <https://www.icmujeres.gob.mx/wp-content/uploads/2020/05/Sampieri.Met.Inv.pdf>
- Hidalgo, G. (2020). *Ilustracion de un cuento infantil para rescatar los juegos tradicionales ecuatorianos*.
- Instituto Nacional de Patrimonio Cultural. (2020). Ámbitos del patrimonio cultural inmaterial, guía metodológica para la salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial. *INPC*, 26-27.
- Jara Arias, J. P. (2018). *Didactica intercultural de la Educacion Fisica para el rescate y la practica de los juegos ancestrales*. Riobamba. <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/5323/1/UNACH-EC-IPG-PED-DOC-2019-0004.pdf>

- Menza Vados, A. E. (2019). La ilustración: dilucidación y proceso creativo. *Revista KEPES*, 265-296. <https://doi.org/10.17151/kepes.2016.13.13.12>
- Morocho Álvarez, M. d. (2019). *Propuesta metodológica basado en juegos tradicionales para desarrollar las nociones básicas en el área de motricidad fina y gruesa, en niños de 3 a 4 años en la unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe "Quilloac"*. Cuenca. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/13212/1/UPS-CT006830.pdf>
- Navarro, J. B. (2016). *Publicaciones didácticas*. <http://publicacionesdidacticas.com/hemeroteca/articulo/072021/articulo-pdf>
- Olmos, R., & Encalada, K. (2019). *Diseño de un libro ilustrado como guía didáctica expresada en las tradiciones culturales del cantón Pujilí para estudiantes del primer año de educación básica de la unidad educativa provincia de Cotopaxi*. Latacunga. <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/3143/1/T-UTC-4094.pdf>
- Pino, R., & Urías, G. (2020). Guías didácticas en el proceso enseñanza-aprendizaje: ¿Nueva estrategia? *Revista Scientific*, 5(18), 371-392. http://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/article/view/476
- Píriz, P., & Rodrigo, S. (2019). C. Aranda, Ed.
- Rajadell Puiggròs, N., Pujol, M. A., & Violant Holz, V. (2018). Los dibujos animados como recurso de transmisión de los valores educativos y culturales. *Grupo Comunicar*. <https://www.redalyc.org/pdf/158/15825191.pdf>
- Ribes, M. (2020). El juego infantil y su metodología. Bogotá.
- Rodríguez, J. (2018). Diseño gráfico publicitario. *Questiones Publicitarias*, 43-45. <https://doi.org/https://doi.org/10.5565/rev/qp.307>
- Shilqui, A. (2019). *Elaboracion de una Guía didactica*.
- Silva, A. (2023). *Diseño de una guía ilustrada para desarrollar la autonomía en acciones cotidianas en niños del Sub-Nivel Inicial 2*. Riobamba.

- Tabuenca, M., Gonzalez, L., & Puebla, B. (2020). Propuesta metodológica para el análisis gráfico, tipográfico y cromático de cartelería. *Revista Internacional de Investigaciones Publicitarias*, 269-281.
https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/65511220/document_68_-libre.pdf?1611594905=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DPropuesta_metodologica_para_el_analisis.pdf&Expires=1690655631&Signature=Lgluda47PqxnHQadipcwv4bXMtE2gxSYSTHroAh65vZ1N9A5HY
- Tenemaza, C. (2020). *Analisis de elementos compositivos de diseño en escapartes. Una mirada desde la fotografia y el diseño editorial*.
<https://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/10116>
- Toledo, N. (2017). *Población y Muestra. Mexico: Material Didactico*.
- Torres Chancusi , S. G. (2020). *Los juegos tradicionales y su incidencia en las habilidades y destrezas de los estudiantes del tercero y cuarto grado de Educación Básica del Centro Educativo Reforma Integral CERIT, de la ciudad de Latacunga, provincia de Cotopaxi*. Ambato.
https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/7750/1/FCHE_LCF_303.pdf
- Torres, J. A. (2018). *Breve catálogo de propuestas de clasificación del juego como actividad ludomotriz*. EFDeportes. <http://www.efdeportes.com/efd179/propuestas-de-clasificacion-del-juego.htm>
- Troncoso, C., & Amaya, A. (2020). Entrevista: guía práctica para la recolección de datos cualitativos en investigación de salud. *Rev. Fac. Med*, 329-332.
<http://www.scielo.org.co/pdf/rfmun/v65n2/0120-0011-rfmun-65-02-329.pdf>
- Tundidor, Á. (2019). Hacia una reclasificación de los niveles de asimilación del conocimiento. *Revista de la Fundación Educación Médica*, 22(4), 197.
<http://scielo.isciii.es/pdf/fem/v22n4/>
- Tunis, E., Zilberstein, J., Borroto, G., Castañeda, A., & Fernández, A. (2019). Preparación pedagógica integral: para profesores universitarios. *Editorial Universitaria*.

xcolme. (2019). *¿Qué es la Ilustración digital? Herramientas y técnicas*. xcolme:
<https://xcolme.es/ilustracion-digital/>

Zeegen, L. (2018). *Principios de la Ilustración*. Buenos Aires.

ANEXOS

Anexo 1. Entrevista



Universidad Nacional de Chimborazo
Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías
Carrera de Diseño Gráfico



Diseño Gráfico
UNACH

ENTREVISTA

La presente entrevista tiene como objetivo conocer la importancia de los juegos populares en el contexto Riobambeño a partir de levantamiento de información e investigación bibliográfica para el desarrollo de mi proyecto de investigación de tesis.

Agradezco su aceptación y colaboración en responder este cuestionario.

Datos de la persona entrevistada

Nombre	
Formación académica	
Edad	
Experiencia	

Banco de preguntas

1. ¿Qué es para usted los juegos populares?
2. ¿Cuál es el origen de los juegos populares?
3. ¿Qué importancia tiene los juegos populares en el contexto actual?
4. ¿Cuántos juegos populares conoce usted?

5. ¿De los juegos populares antes mencionados, usted conoce las reglas del juego para el desarrollo de los mismos?

	Nombre	Nº de jugadores	Reglas del juego
5.	El Trompo		
6.	Las canicas		
7.	La chanta		
8.	Juego del elástico		
9.	El ensacado		
10.	El gato y el ratón		
11.	Las ollitas		
12.	Los marros		
13.	Rayuela		
14.	Las escondidas		

6. ¿Según su criterio considera importante que no se pierdan los juegos populares?

Si ☐ No ☐ porque

7. ¿Usted cree que se puede desarrollar la psicomotricidad en los niños a partir de los juegos populares?

Si ☐ No ☐ porque

8. ¿Según su criterio, se puede fomentar el aprendizaje en niños a partir de una guía didáctica?

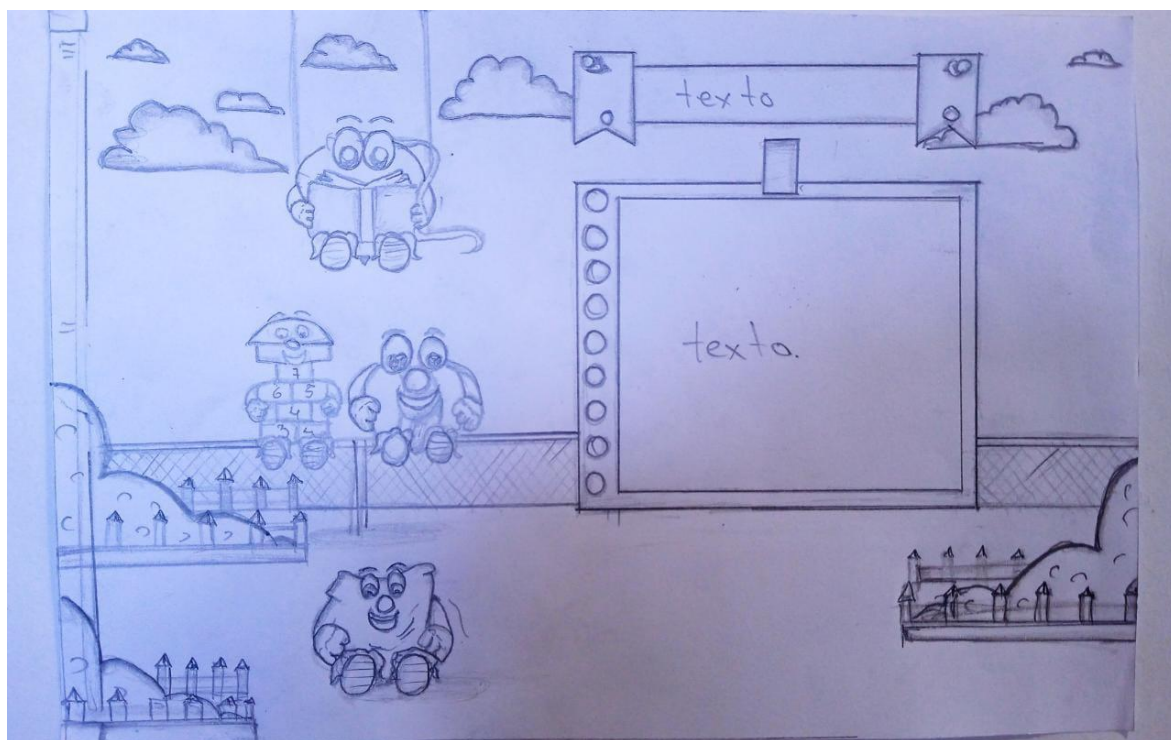
Si ☐ No ☐ porque

9. ¿Qué tan importante cree usted que es la difusión de los juegos populares?

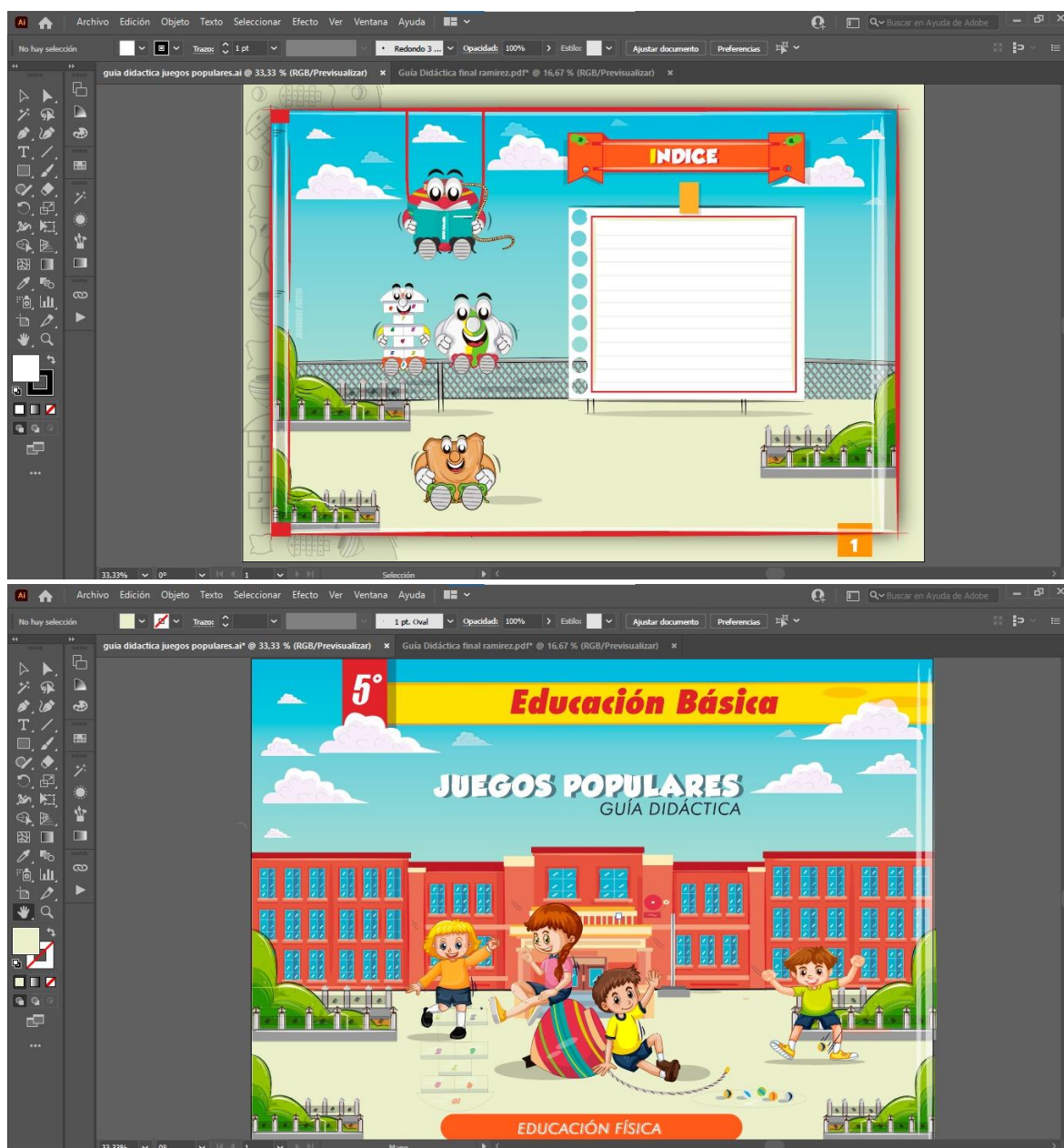
Si ☐ No ☐ porque

10. ¿Dónde usted considera importante difundir estos juegos populares?

Anexo 2. Bocetos de la guía



Anexo 3. Digitalización de bocetos



Anexo 4. Pieza gráfica finalizada





Anexo 5. Entrevista a historiadores



