



## **UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

TEMA:

**INFORMACIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES A TRAVÉS DE MULTIMEDIA PARA LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 9 A 10 AÑOS DE LAS ESCUELAS “GUILLERMO GARZÓN UBIDIA” Y FRANCISCO H. MONCAYO DE LA CIUDAD DE OTAVALO DURANTE EL PRIMER SEMESTRE DEL 2013.**

Trabajo de grado previo a la obtención del título de licenciado en la Especialidad de Diseño Gráfico

**AUTOR:**

Tapia Simbaña Marco Antonio

**DIRECTOR:**

Msc. Raimundo López

**Ibarra, 2015**

## **ACEPTACIÓN DEL DIRECTOR**

Luego de haber sido designado por el Honorable Consejo Directivo de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología de la Universidad Técnica del Norte de la ciudad de Ibarra, he aceptado con satisfacción participar como director de la tesis del siguiente tema **“INFORMACIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES A TRAVÉS DE MULTIMEDIA PARA LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 9 A 10 AÑOS DE LAS ESCUELAS “GUILLERMO GARZÓN UBIDIA” Y FRANCISCO H. MONCAYO DE LA CIUDAD DE OTAVALO DURANTE EL PRIMER SEMESTRE DEL 2013.”**. Trabajo realizado por el señor egresado: **TAPIA SIMBAÑA MARCO ANTONIO**, previo a la obtención del título de Licenciado en la especialidad Diseño Gráfico.

A ser testigo presencial, y corresponsable directo del desarrollo del presente trabajo de investigación, que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sustentado públicamente ante el tribunal que sea designado oportunamente.

Esto es lo que puedo certificar por ser justo y legal.

**MSc. RAIMUNDO LÓPEZ**

**DIRECTOR**

## DEDICATORIA

A mi madre que con sus consejos y amor me ayudo a culminar la etapa universitaria y con su apoyo incondicional supo darme fuerzas para seguir adelante.

A mi padre, mi mentor, mi maestro, mi entrenador, mi ídolo, mi héroe, el líder de mi familia, mi mejor amigo, entre muchas otras cosas el hombre más increíble que he conocido.

A mis hermanos y sobrinas que jamás me fallaron y siempre pude contar con ellos cuando más los necesitaba.

A mi novia Jenifer quien me apoyo y alentó para continuar, cuando parecía que me iba a rendir.

A mis maestros quienes nunca desistieron al enseñarme, aun sin importar las adversidades que se presentaban, a ellos que continuaron depositando su esperanza en mí.

Para ellos es esta dedicatoria de tesis, pues es a ellos a quienes les debo por su apoyo incondicional.

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a la Universidad Técnica del Norte y sus docentes por brindarme la sabiduría para defenderme en el campo laboral.

A mi tutor MSc. Raimundo López por la paciencia que ha tenido durante la creación de la presente Tesis

A mis profesores, compañeros y amigos que me enseñaron el verdadero sentido del trabajo en equipo.

A mis padres, hermanos y sobrinas que han sido mis mejores amigos y confidentes ya que con sus consejos me llevaron a tomar el camino del bien.

## ÍNDICE GENERAL

### Contenido

TEMA:.....	I
ACEPTACIÓN DEL DIRECTOR.....	II
EDICATORIA.....	III
AGRADECIMIENTO.....	IV
ÍNDICE GENERAL.....	V
RESUMEN.....	VIII
ABSTRACT.....	IX
CAPÍTULO I.....	1
1.1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	1
1.1.1 ANTECEDENTES.....	1
1.1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	3
1.1.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	4
1.1.4. DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA.....	4
1.2. OBJETIVOS.....	5
1.2.1 OBJETIVO GENERAL.....	5
1.2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	5
1.3. JUSTIFICACIÓN.....	5
CAPITULO II.....	8
2.1. MARCO TEÓRICO.....	8
2.1.2. INTRODUCCIÓN.....	8
2.2. CONCEPTUALIZACIÓN.....	8
2.2.1. JUEGOS TRADICIONALES.....	8
2.2.2. JUEGOS.....	9
2.2.3. CLASIFICACIÓN DEL JUEGO.....	10
2.3. DEFINICIONES.....	13
2.3.1. INFORMACIÓN.....	13
2.3.2. NIÑOS.....	14
2.3.3 MULTIMEDIA.....	15
2.4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	20
2.4.1. FUNDAMENTACIÓN PSICOLÓGICA.....	20

2.4.2. PSICOLOGÍA EDUCATIVA .....	21
2.5. FUNDAMENTOS DE LA COMUNICACIÓN.....	23
2.5.1. TIPOS DE COMUNICACIÓN .....	23
2.6. FUNDAMENTACIÓN LEGAL.- .....	26
2.7. FUNDAMENTACIÓN CULTURAL .....	28
2.8. POSICIONAMIENTO TEÓRICO .....	35
2.9. GLOSARIO .....	38
2.10. SUBPROBLEMAS E INTERROGANTES .....	40
CAPITULO III .....	41
3.1. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN .....	41
3.1.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	41
3.1.2. DE CAMPO.....	41
3.1.4. PROYECTO FACTIBLE .....	42
3.1.5. PRÁCTICO.. .....	42
3.1.6. TRANSVERSAL. ....	42
3.2. MÉTODOS .....	42
3.2.1. INDUCTIVO. ....	42
3.2.2. LA RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN.....	42
3.2.3. MÉTODOS MATEMÁTICOS.....	43
3.2.3.1. MÉTODO ESTADÍSTICO .....	43
3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS.....	43
3.3.2. POBLACIÓN .....	44
3.3.3. MUESTRA .....	44
CAPÍTULO IV .....	45
4.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS .....	45
4.1.1. ENCUESTA APLICADA A LOS DOCENTES DE LAS INSTITUCIONES.....	59
4.1.2. DISCUSIÓN DE RESULTADOS .....	69
CAPITULO V .....	71
5.1. CONCLUSIONES.....	71
CAPITULO VI .....	75
6.1. PROPUESTA ALTERNATIVA .....	75
6.1.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA.....	75
6.1.2. JUSTIFICACIÓN .....	75

6.1.3. OBJETIVO GENERAL .....	76
6.1.4. UBICACIÓN SECTORIAL Y FÍSICA.....	76
6.1.5. RECOMENDACIONES METODOLÓGICAS.....	77
6.1.6.1 ADOBE FLASH .....	78
6.1.6.2 ADOBE ILLUSTRATOR .....	79
6.1.6.4. LAS RETÍCULAS .....	80
6.1.7. DESARROLLO DE LA PROPUESTA.....	82
6.1.8. IMPACTOS .....	103
6.1.8.1. IMPACTOS SOCIALES.....	103
6.1.8.2. IMPACTO SOCIOCULTURAL .....	103
6.1.8.2. IMPACTO EDUCATIVO .....	103
6.1.9. DIFUSIÓN .....	103
6.1.10 REFERENCIAS .....	105
6.1.11 BIBLIOGRAFÍA.....	105
6.1.12 ANEXOS.....	107
6.1.12.1. ÁRBOL DE PROBLEMAS .....	107
6.1.12.2. MATRIZ DE COHERENCIA.....	108
6.1.12.3. ENCUESTA .....	109

## RESUMEN

La presente investigación se orientó a realizar una guía interactiva que enseñe la historia y la práctica de los juegos tradicionales, tiene como objetivo rescatar gran parte de la cultura ecuatoriana ya que en la actualidad esta se está perdiendo, este proyecto está dirigido a los estudiantes de las escuelas Guillermo Garzón Ubidia y Francisco H. Moncayo de la ciudad de Otavalo, el marco teórico abarca una amplia información acerca de multimedia y sus elementos, juegos tradicionales y su clasificación, además el concepto de Información y niños. Contiene fundamentaciones psicológicas y educativas y finalmente fundamentaciones legales y culturales que fueron un pilar fundamental en la evolución de la investigación. La metodología de la investigación fue de campo y bibliográfico, además se tomaron en cuenta los métodos matemáticos y estadísticos que sirvieron para tener una precisión de los resultados de las encuestas practicadas. Los sujetos de la investigación fueron los mismos niños y los docentes de las instituciones mencionadas anteriormente y la estrategia usada en las respuestas fue de opción múltiple lo que permitió hacer más exacta la tabulación, las preguntas de la encuesta fueron seleccionadas detenidamente y las respuestas emitidas por encuestados fueron tabuladas. Dicho proceso llevo a la conclusión, que para lograr rescatar los juegos tradicionales es preciso implementar una guía interactiva que mantenga entretenidos con su interfaz a los niños y niñas, y al mismo tiempo enseñe los juegos anteriormente mencionados, logrando conquistar los objetivos iniciales de esta investigación.

## **ABSTRACT**

The present research is about an interactive guide that teaches the history and practice of traditional games, also the goal is rescue much of Ecuadorian culture, because this is being lost, this project is to Guillermo Garzón Ubidia and Francisco H. Moncayo students` from Otavalo city, the theoretical framework covers a wide media information and its elements, traditional games and its ranking, also concepts of information and children. Contains psychological and educational foundations and finally legal and cultural foundations that were very important in the evolution of research. The research methodology was field and bibliographic. Also served mathematical methods who helped validate the results of surveys. The research subjects were the same children and teachers of the institutions mentioned, and the strategy was used in the multiple-choice answers. The survey questions were selected carefully and responses were tabulated it came to the conclusion in order to rescue the traditional games must implement an interactive guide to keep them entertained managing to reach the objectives of the research.

## **CAPÍTULO I**

### **1.1. El Problema de Investigación**

**1.1.1 Antecedentes.** Los juegos tradicionales y populares en el Ecuador tienen una trayectoria ancestral y a pesar que no se sabe a ciencia cierta la época en la que empezaron a surgir, sabemos que ya nuestros abuelos los aprendían de sus abuelos y así sucesivamente a lo largo de muchas generaciones.

Se dice que en un inicio los niños juntamente con sus familiares y amigos, confeccionaban sus propios juguetes con materiales que ya no les eran útiles, de esta manera no solo se divertían, sino también incrementaban su creatividad e ingenio.

Debido a la situación económica de muchas familias, se festejaban las fechas importantes tales como: Navidad, Año nuevo, Día del niño, entre otros, en su gran mayoría con juguetes hechos artesanalmente por los mismos profesores y padres de familia, lo importante no era la calidad del juguete, sino la diversión que proporcionaba.

En días de antaño estos juegos tuvieron gran acogida por todas las personas, ya que era un gran medio de entretenimiento para los niños, incluso las personas que ya llegaron a su adultez los practicaban, estos juegos eran los más esperados por todos.

Debido a que los juegos tradicionales y populares tienen una gran trayectoria en la historia de nuestro país, son considerados como parte muy importante de la cultura ecuatoriana, sin embargo, tanto niños como adultos los estamos ignorando debido a la influencia que tienen las culturas ajenas a la nuestra, y por ende tienden a desaparecer.

Vale la pena recalcar que los juegos tradicionales son muy importantes para el desarrollo y preservación de todas las culturas, ya que nuestros antepasados los practicaban y los enseñaban a las siguientes generaciones.

Pese a eso la cultura ecuatoriana y otavaleña ha venido siendo colonizada por otras extranjeras dominantes, trayendo como consecuencia la falta de crecimiento y perduración de la misma, de igual forma la falta de interés por parte de los habitantes y autoridades competentes que están inmersos en las diferentes culturas ha traído como consecuencia un proceso de deterioración que es bastante peligroso ya que la aculturalización es cada día mas evidente.

En la ciudad de Otavalo de la Provincia de Imbabura, en las diferentes comunidades aún se pueden ver que los niños y niñas de los diferentes establecimientos educativos practican estos juegos, y es obligación de todos trabajar conjuntamente y en equipo con el fin de rescatar y evitar que se siga perdiendo la práctica de estos.

Es muy importante para la cultura, que la gente, tanto niños como adultos, tomemos iniciativa y empecemos a revalorizar nuestra identidad, para lograr esto es necesario empezar desde donde está la solución principal, en los niños, y el lugar más indicado son las instituciones

educativas.

**1.1.2. Planteamiento del Problema.** La influencia y alienación de las diferentes culturas extranjeras residentes en el Ecuador ha tenido como consecuencia el desconocimiento acerca de la práctica de los juegos tradicionales y populares, en los diferentes pueblos ecuatorianos. Debido a la importancia que tiene este tipo de actividad para el desarrollo normal del ser humano se ha hecho ineludible buscar una solución para poder recuperar las tradiciones y culturas de nuestros pueblos.

No está por demás mencionar las repercusiones del juego en el desarrollo integral del niño, los juegos están considerados como una posibilidad de desarrollar un conjunto de técnicas que sirven para dirigir el aprendizaje del alumno hacia determinados objetivos, dicho esto, se puede decir con exactitud que si se implementan métodos de enseñanzas con juegos se podría lograr captar la atención del niño y aprovechar al 100% su capacidad de aprendizaje.

A pesar de que el juego es un factor trascendental en el desarrollo infantil, las culturas ajenas han impactado de manera tan importante en las nuevas generaciones que ha llegado a un punto tan peligroso que puede poner en riesgo, como es, la pérdida de algo tan importante para la cultura ecuatoriana como son los juegos tradicionales y populares.

Los juegos tradicionales son patrimonio de la humanidad, siendo los niños los legítimos herederos. Los padres y maestros son los encargados de preservarlos y potenciarlos.

La falta de alternativas de promoción y difusión acerca de la práctica de los juegos tradicionales en los niños, nos está dirigiendo cada vez más hacia una cultura alienada por otras tradiciones muy ajenas a las nuestras, ya que se puede observar claramente que nuestros niños y niñas cada día más tienen escaso o nulo interés tanto en aprender como en practicar los juegos tradicionales de Otavalo.

Se suma a esto la gran evolución tecnológica de los últimos años y la imposición en nuestros pueblos que esta ha tenido, además la imposición en el mercado que han tenido las consolas de juegos ofreciendo una gran innovación y alternativas cada vez más interesantes para la niñez.

Con el fin de analizar este problema y de plantear alternativas de solución, se sugiere establecer opciones innovadoras para la difusión y la correcta práctica de los juegos tradicionales, vale la pena recalcar que nadie está ajeno a esta problemática y que la única manera de rescatar estos juegos es que la gente en general renueve sus ideas y acepte cuán importante es la revalorización de éstos.

**1.1.3. Formulación del Problema.** Del análisis anteriormente mencionado se ha deducido que el punto más relevante es ¿Qué medios web y multimedia existen acerca de los juegos tradicionales para los niños y niñas?

**1.1.4. Delimitación del Problema.** Analizar ¿Cuántos medios web y multimedia existen acerca de los juegos tradicionales para los niños y niñas de 9 a 10 años de la ciudad de Otavalo durante el primer semestre del 2013?

## **1.2. Objetivos**

**1.2.1 Objetivo General.** Diseñar un producto web multimedia que enseñe los juegos tradicionales para los niños y niñas de 9 a 10 años de la ciudad de Otavalo y propuesta alternativa.

### **1.2.2. Objetivos Específicos**

1. Recolectar los datos acerca de los medios de información de los juegos tradicionales.
2. Analizar los resultados reflejados en las encuestas aplicadas a los docentes y niños de las escuelas Guillermo Garzón Ubidia y Francisco H. Moncayo.
3. Determinar las conclusiones que brindaron los resultados de las encuestas.
4. Proponer una solución alternativa al fenómeno de la investigación.
5. Validar la propuesta multimedia.

## **1.3. Justificación**

Vale la pena recordar que a lo largo del tiempo se ha ido perdiendo las diferentes actividades en cuanto a juegos tradicionales se refiere. Hay que reiterar que lograr la revalorización de estos no ha sido ni será tarea fácil ya que debemos tener en cuenta que la competencia con las nuevas tecnologías se ha vuelto, día a día, mas complicada ya que han tenido la capacidad de innovar y de persuadir a la gente de tal manera que nuestros juegos tradicionales poco a poco han ido perdiendo fuerza ya que pocos o nadie se ha preocupado de realizar una innovación a dichos juegos que son de suma importancia para la historia de nuestros pueblos y para la estabilidad de nuestra cultura.

Tomando en cuenta ciertas limitaciones en la actividad física que tienen los niños, se hace necesaria la búsqueda de posibles soluciones que permitirán mejorar el proceso de desarrollo psíquico y lúdico de los estudiantes.

Es así que se ha evidenciado en la ciudad de Otavalo las deficiencias en el conocimiento de nuestra cultura y en especial de los juegos tradicionales como proceso de desarrollo integral, ocasionando problemas como la pérdida de identidad cultural, baja autoestima, incluso deficientes movimientos motrices en el niño.

Para poder rescatar y revalorizar los juegos tradicionales, es necesario que toda la población otavaleña conozca a fondo toda la problemática mediante un producto completamente innovador e interesante a la vista de toda la población a quien está dirigida, además que sea fácil la interacción con él, al mismo tiempo que promocionamos los diferentes juegos que existen en nuestro entorno.

Como ya se mencionó anteriormente, la tecnología es una fuente poderosa que está desviando la atención de los niños pero si la utilizamos de manera correcta, sería de gran ayuda como un medio de innovación para de esta manera divulgar los juegos tradicionales.

Los principales beneficiarios serán los niños que residen en la ciudad de Otavalo ya que se les dará nuevas alternativas de diversión y sano esparcimiento, además se logrará preservar la salud de ellos ya que podrán salir de la monotonía.

No esta por demás recalcar la importancia de los juegos tradicionales en el desarrollo integral del niño ya que dichos juegos permiten la combinación perfecta entre cuerpo y mente, lo cual es muy favorable en el desarrollo del ser humano y además se destacaran valores como el trabajo en equipo y solidaridad con las personas, entre otros.

Finalmente, los juegos tradicionales llevarán al desarrollo de habilidades físicas y de rapidez mental que a su vez serán de gran ayuda a la educación.

## **CAPITULO II**

### **2.1. MARCO TEÓRICO**

#### **2.1.2. Introducción**

En el Marco Teórico se ampliarán todos los términos y conceptos que son de vital importancia para la comprensión y elaboración de este documento, se tomarán en cuenta temas que se encuentren vinculados directa o indirectamente que servirán de apoyo a la difusión de los juegos tradicionales y de esta manera se logrará visibilizar que los cambios tecnológicos que se han dado durante el transcurso de los últimos años, han venido a reemplazar a las actividades lúdicas, mostrando una pérdida de espacio a la cultura y con ella, ciertos valores que se adquirirían mediante la interacción que nos ofrece.

#### **2.2. Conceptualización.**

**2.2.1. Juegos Tradicionales.** "Son aquellos juegos que se transmiten de generación en generación, pudiéndose considerar específicos o no de un lugar determinado" **(Trigueros, 1998)**

Es elemental conocer el concepto de un término que se desarrollará durante toda la formación del presente proyecto, hay que recalcar la importancia de dichos juegos para la formación personal del niño y cuán importante son para mantener viva la esencia de los antepasados ecuatorianos.

**2.2.2. Juegos.** “Etimológicamente el término procede del latín iocum – broma o diversión - pero también designa la acción propia de jugar iocari” (Climent & Burgues, 2007, p. 12)

Dato muy importante que brinda una mejor información acerca de la procedencia de un termino de vital importancia para la realización del proyecto. Este término se ha designado como una actividad realizada especialmente por los niños para establecer su formación personal y desarrollar su capacidad motriz. Este documento busca dar un sentido de diversión grupal a dicha palabra, ya que debido al impacto tecnológico, el juego se ha individualizado y ha disminuido la interacción social en el niño. Esta propuesta promete aumentar la actividad del niño y su capacidad de relacionarse con los demás mediante juegos tradicionales.

Semánticamente su significado es polisémico: jugar a la bolsa, jugarse la vida, un juego de llaves, un vestido hace juego con unos zapatos, hacer una jugarreta, jugar a dados, entrar en el juego, etc., representan ejemplos cercanos aunque paradójicamente distintos. (Climent & Burgues, 2007, p. 12)

La comprensión de este vocablo es fundamental para comprender el sinnúmero de usos que encierra una sola palabra, este documento servirá de ayuda para que los niños expandan sus mentes hacia lo tradicional, dejando atrás la monotonía que conlleva la mayoría de juegos electrónicos, pues, como se menciona anteriormente, la palabra juego es utilizada en varias ocasiones, pero en la mayoría de ellas cumplen un objetivo, que es la diversión y la distracción, en este caso el término juego es usado literalmente ya que los niños se podrán divertir con la propuesta planteada, e indirectamente realizarán actividad física que mejorara su motricidad.

**El juego es una recreación de la vida humana, que a través del hecho de <jugar a...> realiza una transformación simbólica o imaginaria de la realidad en la que el niño elige libremente el tema, el argumento, los materiales, el contexto, los resultados, etc., para interpretar, asimilar y adaptarse más fácilmente al mundo en que vive. (Velázquez, Llull, & Peñalba, 2009, p. 10)**

Ciertamente el niño es el que escoge su manera de distraerse, es por esto, que este documento busca una manera de persuasión para que el niño elija su recreación, escogiendo lo tradicional y la actividad física pero sin dejar a lado la novedad que ofrecen los avances tecnológicos, vale la pena recalcar que este documento busca enseñar lo tradicional mediante multimedia. El juego está inmerso en casi todas las actividades que realizan los niños, incluso en algunas que realizan los adultos. En base a este concepto la propuesta tiene como objetivo realizar una pauta para que los niños aprendan lo básico y fundamental de los juegos tradicionales, para posteriormente ellos lo realicen de manera que lo principal sea su diversión.

### **2.2.3. Clasificación del juego**

“Al estudiar cómo se puede clasificar el juego nos encontramos ante una ardua tarea. Los juegos se pueden agrupar de muchísimas formas, según los criterios y los objetivos que persiguen” (López, 2002, p. 26)

Claramente se puede percibir en las palabras de este autor que el término juego se lo puede interpretar y practicar de muchas maneras, pero actualmente el avance tecnológico ha comprimido la diversión del niño a una consola que solo necesita de un jugador, esto hace que se reduzca el entorno social del niño y su actividad física, para reducir este fenómeno es necesario localizar un híbrido entre la invención tecnológica

y las actividades tradicionales. Es por eso que la multimedia ofrece gran versatilidad para que los niños la usen libremente y como a ellos mejor les parezca, de igual manera pueden practicar a su manera los juegos que se les enseñará, ya que el contenido de la multimedia dará la pauta principal de las bases de los juegos.

Podemos encontrar clasificaciones sociológicas, clasificaciones psicológicas, clasificaciones que atienden a la estructura interna de la praxis lúdica, según el grado de autoridad, según el grado de competición, según la participación, según la dimensión social, según el tipo de movimiento, según la dificultad motriz, según el material. **(López, 2002, p. 26)**

Los beneficios que proporcionan los juegos son muy numerosos, es por esto que es elemental que los niños no se estanquen en un solo tipo de juegos, sino que exploren nuevos métodos de diversión, como la variedad que ofrecen los juegos tradicionales, ya que si continúan atascados en la rutina que ofrece la consola de juegos se esfumarán dichos beneficios. Los juegos nos ayudan a desarrollar varios sentidos ya que existen varias clasificaciones, unos se los juega en grupos, otros en parejas y otros se los puede hacer individualmente y cada uno de los juegos ayuda a la formación corporal de diferente manera, incluso desarrollan su intelectualidad. La propuesta se basará en implementar los juegos que mas favorezcan al desarrollo del niño poniendo un énfasis en su diversión.

No estando muy de acuerdo con ninguna de estas clasificaciones, puesto que los juegos es muy difícil encasillarlos, dado que suelen ser multifuncionales (trigo, 1994b), es decir que un mismo juego puede tener varios objetivos distintos, nosotros hemos optado por clasificar y agrupar

los juegos en función de los bloques específicos que marcan la mayoría de los Derechos que fijan las enseñanzas correspondientes a la Educación Secundaria Obligatoria en las distintas Comunidades Autónomas y del objetivo principal que creemos desarrolla el juego

Dicha clasificación se divide en los siguientes apartados.

Juegos para el desarrollo de la Condición Física	Resistencia Velocidad Flexibilidad Fuerza Saltos Giros
Juegos para el desarrollo de las Cualidades Motrices	Equilibrio Coordinación Agilidad Atletismo Balonmano Baloncesto Voleibol Futbol-Sala Juegos Populares Juegos alternativos
Juegos y deportes	
Juegos de Expresión Corporal	Representación Ritmo
Juegos en el Medio Natural	Orientación Adaptación al medio

(López, 2002, pp. 26,27)

Es necesario conocer ampliamente los campos en los que están inmersos los juegos ya que ayudan a comprender el la importancia del problema de investigación, es decir, ayudan a sacar a flote todos los beneficios que se están perdiendo junto a los juegos, por esta razón la propuesta multimedia toma mucha importancia ya que ayudará al desarrollo del niño en todos los aspectos, pues, como se menciona anteriormente existen juegos de fuerza, coordinación, entre otros. En la propuesta se integrará dichos juegos que serán de gran apoyo a los docentes al momento de forjar una correcta educación para los niños.

## **2.3. Definiciones**

### **2.3.1. Información**

La información está constituida por un grupo de datos ya supervisados y ordenados, que sirven para construir un mensaje basado en un cierto fenómeno o ente. La información permite resolver problemas y tomar decisiones, ya que su aprovechamiento racional es la base del conocimiento.

Por lo tanto, otra perspectiva nos indica que la información es un recurso que otorga significado o sentido a la realidad, ya que mediante códigos y conjuntos de datos, da origen a los modelos de pensamiento humano. (<http://definicion.de/informacion/>)

Dato fundamental que servirá de apoyo al problema de investigación ya que mediante este se tendrá muy claro el objetivo de llegar a comunicar e informar a las personas acerca de la importancia de los juegos tradicionales en la cultura ecuatoriana. Lo que se anhela llegar con la propuesta multimedia es lograr recopilar los datos de manera correcta y

ordenada, pues, como menciona el autor; se llega a informar cuando se logre construir un mensaje, que en este caso será difundido a los docentes y estudiantes para que luego ese mensaje conlleve a la practica de los juegos tradicionales.

### **2.3.2. Niños**

Un niño es un ser humano que aún no ha alcanzado la pubertad. Por lo tanto, es una persona que está en la niñez y que tiene pocos años de vida.

En su sentido más amplio, la niñez abarca todas las edades del niño: desde que es un lactante recién nacido hasta la pre adolescencia, pasando por la etapa de infante o bebé y la niñez media.

El desarrollo del niño implica una serie de aprendizajes que serán claves para su formación como adulto. En los primeros años de vida, el niño debe desarrollar su lenguaje para después aprender a leer y escribir. (<http://definicion.de/niño/>)

Es esencial conocer a fondo la etapas del niño y los juegos que se involucran en cada una de ellas ya que es común apreciar que los niños suelen estar pegados frente a un televisor la mayor parte de su infancia, esto se debe a la falta de conocimiento acerca de la variedad de entretenimiento que ofrecen los juegos tradicionales. Para el desarrollo de la propuesta se tendrá en cuenta la capacidad del niño en su corta edad hasta la pre-adolescencia. Es ahí donde la propuesta tendrá lugar para enseñar un entretenimiento sano que ayude a su aprendizaje y que será clave para su formación como adulto.

**2.3.3 Multimedia.** “Multimedia es uno de esos términos que, debido a la fuerza con que ha interrumpido en el mundo de las nuevas tecnologías, se ha convertido en referencia obligada de cualquier autor, de cualquier vendedor e incluso de cualquier usuario” **(Alfonso, 2003, p. 24)**

Para nadie es ajeno el avance del tema de las nuevas tecnologías y el impacto que han tenido en los niños, es por esta razón que se están apoderando de su infancia, ofreciéndoles un sinnúmero de juegos que no explotan sus capacidades intelectuales y físicas, como lo hacen los juegos tradicionales, por lo tanto la multimedia es un tema que esta inmerso en casi todas las actividades que realizamos ya sea profesionales o cotidianas, la multimedia está avanzando a pasos agigantados y necesitamos conocerla muy a fondo, para usarla como arma principal y como pedestal en la formación de la propuesta que tiene como objetivo difundir los juegos tradicionales.

“Cada cual entiende el término multimedia según sus intereses, pero este solo está justificado cuando se dan una serie de aplicaciones asociadas” **(Eggeling & Frater, 2003, p. 42)**

El concepto que tenemos de multimedia no siempre es el correcto, es por esto que se debe tomar precauciones al momento de implementar una guía interactiva multimedia que se encargue de sacar a flote la importancia de los juegos tradicionales como ya lo dijo este autor, cada quien tiene un concepto diferente, pero para crear correctamente una multimedia es necesario estudiar y conocer varios elementos que comprende. Para que el proyecto tenga éxito y cumpla con los objetivos planteados se tienen claras todas esas nociones que son trascendentales.

"Un producto multimedia es un conjunto de elementos que asume tanto a nivel de plataforma, contenido y recursos la capacidad de interacción que ofrece la informática gráfica y visual". **(Montañada & Gómez, 2008, p. 13)**

Es fundamental que la propuesta se enfoque en recopilar satisfactoriamente todos los elementos multimedia para poder llegar a la interactividad máxima con el usuario, y de esta manera ayudar al surgimiento de los juegos tradicionales que se han visto atacados en los últimos años por los avances tecnológicos, dejando olvidada parte importante de la cultura. La multimedia es un medio trascendental, pues como menciona autor, la informática grafica y visual nos ofrece una infinidad de elementos que mejorará considerablemente la apariencia del producto final.

"La interfaz de usuario se convierte en herramienta fundamental, similar a las pautas de maquetación y estilo en un diseño gráfico convencional" **(Montañada & Gómez, 2008, p. 13)**

Para forjar un producto multimedia es primordial conocer los pasos básicos a seguir para un diseño tradicional y editorial, esto hará que se obtenga un producto final que cause gran impacto y de esta manera competir con los avances tecnológicos que suelen usar los niños en la actualidad, de manera que se incentive a la práctica de los juegos tradicionales sin impedirles usar la tecnología. Se conoce que la multimedia es un conjunto de elementos como audio, imágenes, texto y video, por lo tanto abarca todos estos conceptos, es por esta razón, que en la multimedia no se deja de lado al diseño editorial ya que también es necesaria una maquetación o diagramación usando retículas y bocetos, mismos que son soporte de la multimedia

**Se denomina multimedia a un sistema único y coherente que conlleva la posibilidad de poder transportar a un tiempo elementos de texto, hipertexto, imagen, gráficos, sonido, animación y video, con el fin de hacer llegar al destinatario un documento o información en la que además de la vista y el oído pueda participar con el tacto y con la voz. (Martínez, Valcarse, & Villada, 2007, p. 127)**

Nuevamente se recae en la necesidad de que la multimedia contenga los elementos mencionados, esto será de gran ayuda para el rescate de los juegos tradicionales ya que será una manera muy novedosa de llegar a los niños . Además es favorable el dato que proporciona el autor ya que la propuesta estará dirigida a docentes y estudiantes y es esencial que la multimedia prometa la máxima interactividad con ellos, llegando así a estimular todos sus sentidos.

Txt: Es un formato de texto en bruto, es decir, no contiene formatos de texto tanto como negritas, cursivas, etc. Es compatible con distintas plataformas (Macintosh, IBM, etc.).

RTF: formato de texto enriquecido. Puede incluir formatos de texto como negritas, cursivas, etc.

Doc. o docx: Es el formato de documento predeterminado de Microsoft Word...puede incluir formato de textos avanzados como sangrías, separaciones entre párrafos, colores, etc. **(Niebla, 2005, p. 12)**

Aquí se recalca el concepto de texto y su clasificación. En el trayecto, este dato será de vital importancia para el desarrollo de la propuesta ya que permitirá que los juegos tradicionales sean totalmente claros, y

servirá de herramienta poderosa para los docentes ya que los niños podrán desarrollar su nivel de comprensión lectora. Otro elemento importante para el progreso de la propuesta es la imagen, es por esto que:

“Imágenes: Las imágenes hacen más vistosas una página web.

GIF: Se utiliza habitualmente para la creación de iconos y elementos decorativos.

JPEG: Se utiliza generalmente para incluir fotografías u otro tipo de imágenes en una página web.”

**(Niebla, 2005, p. 121)**

Este dato proporcionado por el autor, aporta valiosa información para la mejora de la propuesta ya que con el uso adecuado de imágenes en sus diferentes formatos se logrará una multimedia versátil y ligera al momento de transportar entre ordenadores. Esto es de gran ayuda para el problema de investigación ya que mediante la información adquirida se llegará a tener una respuesta favorable por parte de los niños y se llegara al objetivo principal que es el surgimiento de los juegos tradicionales.

Una página Web puede incluir sonidos como respuesta a determinados eventos del sistema tales como la apertura de la página o la utilización de un botón activable. Los formatos más comunes son:

WAV: Formato de archivos de sonidos para plataforma Windows.

MIDI: No almacena los sonidos propiamente dichos, sino una serie de o instrucciones para interpretar sonidos mediante los instrumentos de un dispositivo MIDI.

RealAudio: Es uno de los formatos más extendidos en la Red. **(Niebla, 2005, p. 122)**

Audio, elemento importante al momento de enseñar juegos tradicionales mediante multimedia, con la correcta sincronización entre imagen y sonido se convierte en una de las armas más poderosas para la propuesta ya que despierta el sentido del oído, mismo que es fundamental para mantener entretenido al niño.

Animaciones y video: Son secuencia de dibujos o imágenes reales que pueden ir acompañados o no del sonido.

Flash: Uno de los formatos de animación más extendidos en la Web. Generalmente es necesario disponer de un plug-in o complemento para visualizar correctamente un archivo de animación flash.

AVI: Audio Video Inter Leave... Se trata de un formato comprimido de buena calidad y reducido tamaño.

QuickTime: Un formato equivalente a AVI para plataformas Macintosh.

RealVideo: Desarrollado por Progressive Networks, es un estándar optimizado para la reproducción de video en tiempo real en Internet.”  
**(Niebla, 2005, p. 122)**

Aquí el autor menciona varias alternativas para realizar animaciones y video que no pueden faltar en la propuesta ya que para mantener la atención de los niños y docentes es necesario una animación novedosa que se convertirá en un instructor al momento de enseñar juegos tradicionales. Con la correcta utilización de este dato se pretende llegar a

brindar una solución al problema de investigación que es la difusión de la importancia de los juegos tradicionales y su práctica ya que es una manera muy novedosa de hacerlo.

## **2.4. Fundamentación Teórica**

### **2.4.1. Fundamentación psicológica**

“Lo único que sabe el niño es vivir su infancia. Conocerla corresponde al adulto”. **(Wallon, 2007, p. 13)**

Esta premisa es elemental y sirve como soporte al problema de investigación ya que mediante este, podemos apreciar la importancia que tiene el adulto en el desarrollo del niño, ya que si una persona adulta incentivase al niño a la práctica de los juegos tradicionales se lograría rescatar fácilmente la cultura ecuatoriana, y para el niño sería una fuente de entretenimiento muy amplia y variada que permitirá desarrollar sus sentidos al 100%, dejando de lado la monotonía que ofrecen los juegos electrónicos.

“...Los acontecimientos y experiencias de los primeros años influyen notablemente en el posterior desarrollo del individuo”. **(Vasta, Haith, & Miller, 2001, p. 30)**

Fundamentarse en una teoría que tiene una gran trayectoria, es indispensable para el problema de investigación ya que la psicología estudia todos los aspectos del comportamiento del ser humano desde sus inicios y ayudará a encontrar la manera mas adecuada y sutil de formar al niño. Para usar de forma correcta la psicología en la propuesta planteada,

es necesario empaparse ampliamente acerca tema. Mediante las palabras de este autor se amplia la importancia de forjar un habito de cultura desde los inicios de la vida del ser humano, en este caso, los juegos tradicionales serán los que conlleven a crear sanas experiencias en la vida de los niños.

El juego es el principal centro de interés del niño, y está relacionado con todas las actividades sensoriales, físicas e intelectuales, que son expresiones del niño.

El juego contribuye a enriquecer al niño con valiosas experiencias con respecto a la naturaleza y al ambiente que lo rodea. El juego también tiene mucha influencia en la salud y en los estados afectivos del niño(...) **(Yepes, 2002, p. 37)**

Mediante estas palabras podemos notar varios beneficios que tiene el juego en el desarrollo integral del niño, ya que no solamente beneficia a su inteligencia sino también a su salud, es por eso que este documento es vital para realizar un cambio al estilo de vida en los niños, además mediante este aporte se ayudará también a los docentes que serán los encargados de la formación de dichos niños.

#### **2.4.2. Psicología Educativa**

Durante todo el tiempo que la psicología educativa ha existido (aproximadamente 90 años) se han originado debates acerca de lo que esta disciplina realmente es. Algunas personas consideran que la psicología educativa son solo conocimientos obtenidos de la psicología y aplicados a las actividades en el salón de clases. Otros creen que implica

el uso de las técnicas de la psicología para estudiar el salón de clases y la vida escolar **(Woolfolk, 2006, p. 9)**

El autor de este extracto plantea dos maneras sobre como aplicar la psicología en la educación. De cualquier manera, esta información asiste al problema de investigación ya que es necesario que la difusión de los juegos tradicionales sea principalmente en el salón de clase generando un aporte que contribuya a la educación del niño, forjando un producto multimedia que estará compuesto por información y técnicas que serán muy productivas al momento de la convivencia en su vida escolar.

El juego para los niños y niñas es una fuente de enseñanza indispensable e insustituible: mediante él expresan sus posibilidades y se encuentran a sí mismos, pueden liberar tensiones y canalizar conflictos, les ayuda a descubrir sus propias capacidades y las posibles utilidades de los objetos. **(Terrado & Sánchez, 1997, p. 21)**

Mediante las palabras de este autor se percibe que el juego es un elemento que nunca debe faltar en la educación del niño ya que este proporciona una serie de conocimientos y habilidades que no se lograra con ningún otro método, estos datos son de gran ayuda a la creación de este documento ya que se logrará que los niños no se pierdan de algo tan importante como es el juego, además mientras los niños se divierten también podrán aprender una parte importante de la cultura otavaleña como son los juegos tradicionales.

## **2.5. Fundamentos de la Comunicación**

### **2.5.1. Tipos de Comunicación**

Comunicación descendente: Es la comunicación que proviene de la alta dirección dentro de la empresa o institución. La comunicación descendente tiene como objetivo dar a conocer e implantar la cultura de la organización y reducir al máximo los canales informales que generan rumores dentro de la empresa

#### **Comunicación ascendente:**

Es la comunicación que surge de la base de la organización (los trabajadores) y llega hasta la alta dirección, pasando por los niveles intermedios.

#### **Comunicación horizontal o lateral:**

Es un tipo de comunicación bidireccional, que tiene lugar entre los miembros de un mismo grupo de trabajo, entre distintos departamentos o entre el personal de línea y de staff. El objetivo de la comunicación horizontal se centra en facilitar el funcionamiento de la organización.

#### **Comunicación Transversal**

Abarca todos los niveles jerárquicos y se establece con el propósito de dotar a la empresa de un lenguaje común, involucrar a toda la organización de los valores y la cultura de la empresa e intentar una gestión participativa. **(Freijeiro, 2005, p. 13)**

Información elemental proporcionada por el autor, ya que se logra percibir que ninguno de los tipos de comunicación estuvo presente hasta el día de hoy, en la información de los juegos tradicionales, es por esta razón que si se los usa correctamente los tipos de comunicación se logrará el objetivo de este documento, logrando comunicar paso a paso, y rescatando de forma ascendente gran parte de la cultura ecuatoriana y con ella, los juegos tradicionales. Además ayudará a la propuesta ya que las escuelas a las que esta planteada serán tomadas a manera de una empresa y los estudiantes y docentes como parte de ella, de esta manera se podrá llegar a obtener un producto final con elementos organizados y que se transmitan de persona a persona, logrando una correcta difusión de los juegos tradicionales, de la misma manera dicho producto tendrá un lenguaje común para facilitar la comprensión lectora tanto para los niños, docentes y demás personas que hagan uso de este producto. Cabe recalcar que la base para rescatar la cultura es la comunicación.

Hasta donde podemos recordar, el ser humano ha vivido siempre en comunidad. Dentro de los grupos sociales nos relacionamos, hacemos común lo propio, exponemos con mayor o menor fortuna las experiencias vividas” **(Pascual, 2010, p. 13)**

Este fundamento no es ajeno al problema de investigación, ya que se puede percibir la falta de comunicación y de compañerismo que prevalece en los salones de clase, este fenómeno ha sido causado por alienación de culturas extranjeras que proponen un medio de diversión individualista, dejando atrás el verdadero significado de la actividad grupal y la importancia que tiene al momento de forjar una personalidad.

Desde la actual atalaya de la sociedad de la información estamos en condiciones de comprender, al menos entrever, el importante papel que

juegan los medios de comunicación de masas como configuradores de opiniones públicas y, en segundo lugar, la importancia de esta como factor histórico en el momento de la toma de decisiones. Afirmación válida para cualquier etapa histórica, pero que es proporcionalmente más potente a medida que nos acercamos en el tiempo a nuestra época, potenciada dicha opinión pública con la aparición de los sistemas liberales, a comienzos de la contemporaneidad, y desde luego imprescindible en regímenes democráticos **(Arias, Parias, Barroso, & Ruiz, 2001, p. 26)**

Mediante este enunciado podemos percibir lo poderoso que se vuelve un medio de comunicación, estas palabras son fundamentales para comprender que la falta de información de los juegos tradicionales se debe a que no existen medios de comunicación que se encargue de difundirlos en la sociedad. Este documento promueve la creación de un producto multimedia que se encargará de hacer las veces de un canal de difusión, en este caso se usará un elemento muy poderoso como es el entretenimiento. Para los niños es algo muy novedoso ya que no hay algo similar que esté a su alcance y sea tan fácil de utilizar.

**Desde la década de los sesenta algunos teóricos de la comunicación, encabezados por McLuhan, tuvieron la suficiente intuición y observación como para valorar el nuevo horizonte que se les estaba abriendo a los medios dentro de la sociedad, desde la perspectiva de la fabricación de opiniones que se convierten en factor decisivo en la toma de decisiones, especialmente de las políticas, en las sociedades contemporáneas. (Arias, Parias, Barroso, & Ruiz, 2001, p. 26)**

Es muy importante comprender la época en la que los medios de comunicación tomaron realce como medio masivo, dato importante que ayuda a validar la intención de difundir los juegos tradicionales mediante un producto que sirva de comunicador y difusor acerca de lo valiosa e

importante que es la cultura ecuatoriana, logrando detener la caída que sufre el entretenimiento tradicional frente al avance tecnológico que se ha posicionado en nuestro país. Apoyándose en las palabras del autor, la propuesta multimedia cobrará firmeza, volviéndose factible como un medio de comunicación que ira evolucionando progresivamente con los docentes y niños en el salón de clase, volviéndose un núcleo que se encargue de rescatar los juegos tradicionales.

## **2.6. Fundamentación Legal.-**

El presente documento se apoya en los derechos de los niños, niñas y adolescentes, por lo tanto todo esta regulado por la constitución y mediante este documento se aportará con una guía interactiva para que los involucrados gocen de sus derechos.

**El Estado protegerá, promoverá y coordinará la cultura física que comprende el deporte, la educación física y la recreación, como actividades que contribuyen a la salud, formación y desarrollo integral de las personas; impulsará el acceso masivo al deporte y a las actividades deportivas a nivel formativo, barrial y parroquial; auspiciará la preparación y participación de los deportistas en competencias nacionales e internacionales, que incluyen los Juegos Olímpicos y Paraolímpicos; y fomentará la participación de las personas con discapacidad. El Estado garantizará los recursos y la infraestructura necesaria para estas actividades. Los recursos se sujetarán al control estatal, rendición de cuentas y deberán distribuirse de forma equitativa. (Constitución del Ecuador, 2008)**

El objetivo de este documento es hacer valer los derechos del niño, si bien es cierto, el estado promueve su entretenimiento en espacios abiertos, pero los mismos niños no hacen uso de este privilegio ya que

lamentablemente prefieren estar frente a una consola de juego. Es necesario implementar un medio que se encargue de visibilizar la importancia de los juegos tradicionales, es por esta razón que este documento pretende generar un producto multimedia que haga cumplir los derechos del niño mediante juegos tradicionales en un entorno donde puedan divertirse y además practicar deportes que servirán para su formación personal y de la misma manera los mantendrá alejados de los malos hábitos como son las drogas y el alcohol.

“Se garantiza el derecho de las personas y las colectividades al tiempo libre, la ampliación de las condiciones físicas, sociales y ambientales para su disfrute, y la promoción de actividades para el esparcimiento, descanso y desarrollo de la personalidad”. **(Constitución del Ecuador, 2008)(p.173)**

Apoyándose en este fragmento de la constitución, se logrará que el problema planteado tenga un sustento que le de firmeza, además, para poder practicar correctamente la mayoría de juegos tradicionales es necesario hacer uso de los espacios que brinda el, es por esto que la propuesta principalmente se planteará en las escuelas para que las autoridades brinden un espacio de tiempo a los niños para enseñar los juegos tradicionales ya que la ley provee el tiempo libre para su disfrute. Vale la pena recalcar que la constitución apoya al hecho de que un niño sea consultado en todos los ámbitos que le involucran. La falta de información acerca de los juegos tradicionales se debe a que no existen medios de comunicación que se encarguen de implementar un producto que brinde la opción de que los niños escojan la manera de practicar dichos juegos. Es importante conocer todos estos derechos ya que los necesitamos para basarnos en ellos y realizará la propuesta de rescate de los juegos tradicionales de la ciudad de Otavalo.

Pero se puede notar claramente en el medio en el que nos desenvolvemos que estos derechos no se cumplen en su totalidad ya que es inevitable observar a diferentes niños en las calles que están siendo privados de dichos derechos, por esta y otras razones la propuesta planteada será de gran ayuda ya que aportará con un grano de arena a que estos niños gocen de sus derechos y disfruten su niñez y adolescencia a plenitud o por lo menos hacer su vida un poco más divertida y educativa.

## **2.7. Fundamentación Cultural**

Desde el punto de vista cultural podemos mencionar las siguientes citas que serán de vital importancia para posesionar el presente documento.

El antropólogo italiano Vinigi L. Grotanelli afirma que “la cultura es toda la actividad consciente y deliberada del hombre como ser racional y como miembro de una sociedad, y el conjunto de las manifestaciones concretas que derivan de aquella actividad **(Martínez F. L., 2006, p. 27)**

Este extracto amplía la idea de que la falta de los juegos tradicionales se convierte en una deficiencia de conocimiento cultural en el ser humano, es por esto que es necesario la implementación de un producto multimedia que se convierta en una arma muy poderosa que se encargue de unir a las personas mediante una manifestación cultural como son los juegos tradicionales, pues como dice el autor, cultura es toda actividad realizada por el hombre racional.

“La cultura encuentra origen y sentido en su relación al culto. Predomina etimológicamente y en el plano de las ideas simbólicas, una noción de cultura fundada en *cultivare*” **(Morales & Salamón, p. 83)**

Como afirma el autor la cultura se basa en los actos que el ser humano realiza. Estas palabras ayudan a que el rescate de los juegos tradicionales tenga un sustento mediante el sano entretenimiento y simbólicamente sirva de ayuda a la cultura ecuatoriana.

**La característica fundamental del juego del adulto reside en “el permiso”. Wallon afirma con razón de que “hay pocos adultos, por libres que sean para disponer de su tiempo o de su persona que hayan sido sorprendidos alguna vez esbozando un gesto furtivo para disimular que jugaban. Existen, sin duda, aquellos en quienes el juego provoca remordimiento de permiso acabaron por prevalecer sobre la prohibición y acrecentó la alegría de jugar. Permitirse el juego, cuando parece llegada la hora ¿No es acaso reconocerse merecedor de una tregua durante la cual quedan suspendidas las obligaciones, las sujeciones, las necesidades y las disciplinas habituales? (Baus, 2010, p. 9)**

Como menciona el autor, los adultos ya no nos sentimos en libertad de jugar tan abiertamente como lo hace un niño, por tal razón, la difusión de los juegos tradicionales se la atribuye a los niños porque ellos son los indicados para hacer que esta cultura vuelva a retomar fuerza en el corazón de los ecuatorianos, es por eso que este documento promueve un producto multimedia que forme parte de las aulas, además que servirá de intermediario entre niños y docentes, generando un ambiente de aprendizaje armónico.

El jugador adulto goza del juego al ser protagonista de su propio mundo. En realidad no se puede calificar como “felicidad” la resultancia del juego. Pero si es cierto que en cada jugada el adulto descubre una nueva dimensión de sí mismo: o la mano del destino o la satisfacción más profunda de su autorrealización. No se trata, pues, de ganar o perder; merced a la magia del juego el hombre se humaniza. (Baus, 2010, p. 11)

Siempre es necesario que el ser humano tenga un medio de entretenimiento y sería mucho mejor si ese entretenimiento sea los juegos tradicionales, de esta manera se logrará rescatar la cultura que ha perdido la batalla frente a la invasión de los avances tecnológicos que se ha dado en los últimos años.

**“La infancia sirve para jugar” dijo Jean Chateau. Esta concepción adulta de la infancia se parece a cierto tipo de antropología que convierte en “primitivos” a los testigos sobrevivientes de una etapa superada por esos “civilizados” que son los etnólogos. El juego lo encontramos en todas las instancias evolutivas de la vida humana. Lamentablemente, una educación adulto – centrista” ha convertido al juego en una característica infantil, cuando la verdad es otra” (Baus, 2010)**

El rescate de los juegos tradicionales no solo ayudará a los niños sino también a los adultos, pues como afirma el autor, el juego no es solo de características infantiles. Este aporte es de vital importancia ya que en base a este, se afirma que los juegos tradicionales no solo dependen de los niños, sino de toda la población ecuatoriana ya que deberá estar presente en todas las instancias de la vida de un ser humano porque tiene muchas cualidades que aportan a la formación de la personalidad del hombre.

El juego es esencialmente oposición. Sutilmente, el juego no resiste a las desfiguraciones que se dan entre la regla y lo arbitrario; entre lo secreto y lo compartido; entre lo prohibido y lo permitido; entre lo incierto y lo codificado; entre lo real y lo ficticio.

Desde el juego de palabras en el adulto hasta la significación afectiva en el niño la actividad lúdica es un vector hacia el porvenir, profetiza las relaciones sociales y conduce el lenguaje. El juego es una parodia de la conducta mágica. El niño, y sobre todo el adulto, mediante el juego simulan creerse poderoso para aceptar en última instancia su pequeñez. De esta forma, el juego exorciza el espectro de la engañosa magia, salvaguardando las fuerzas necesarias para el trabajo.

El juego por fin, es sin duda alguna una infracción a las disciplinas y tareas que a todo hombre le imponen las necesidades prácticas de la vida, el cuidado de su situación, de su personaje; pero lejos de su negación, las supone. **(Baus, 2010, pp. 12,13)**

La importancia del juego en todas las etapas de la vida cada vez son mayores y todos los extractos mencionados en este documento aportan al rescate de los juegos tradicionales, dejando en evidencia la importancia que tienen en la formación de una persona, ayudando a forjar valores y a sensibilizar el espíritu y finalmente a fortalecer lazos de amistad. Mediante los juegos tradicionales, las personas pueden simular una conducta mágica y se distraen mientras dure el juego, esta cita ayudará mucho a la fiabilidad de la propuesta ya que en ella se busca que las personas se entretengan de manera sana e indirectamente estarán rescatando a la cultura ecuatoriana sacando a flote la historia de sus ancestros. Después de hacer un análisis del juego tanto en la adultez como en la niñez y adolescencia se deduce que el juego es una actividad que todos

debemos practicar ya que por medio de este, el hombre logra su superación y encuentra su identidad.

Carmen Bravo Villasante dice “Solamente jugando aprende el niño, únicamente en forma de juego comprende las doctrinas más oscuras, así la literatura infantil ha de ser como un juguete, un juego más que divierta y deleite. En este sentido el folklore infantil es auxiliar tan imprescindible como la pedagogía para completar el panorama de la literatura de los niños”. **(Andrade, 2010)**

Las palabras de este extracto aportan a buscar una solución a un problema que aqueja a la sociedad ecuatoriana, la pérdida de identidad cultural es un tema que abarca muchos aspectos pero este documento se encargará de rescatar a los juegos tradicionales. Tomando en cuenta las palabras de este autor se pretende visibilizar dichos juegos además de aportar a la educación del niño. Se conoce que la mejor manera de enseñar a un niño incluso las doctrinas más difíciles es mediante el juego, por esto, una propuesta multimedia será de vital importancia en el salón de clase y uno de los mejores aliados para el docente ya que ellos pueden emplear los juegos tradicionales como medio de atracción para mantener a los niños atentos a su clase.

Existe el prurito de difundir los juegos tradicionales infantiles, hoy los llamados juegos populares que hasta hoy, se vienen desarrollando en las festividades cívicas y religiosas en nuestras poblaciones como: El palo encebado, hoy la denominan cucaña, la vaca loca, las carreras de ensacados, la comelona, halada de sogá (“jalada”), carrera con el huevo en la cuchara, comida de espumilla, el baile con la escoba, el baile de las cintas etc. **(Arias E. A., 2010, p. 3)**

Los juegos mencionados anteriormente son los que aun se logra observar en algunos eventos populares que ya son escasos y van en descenso. Es el momento justo para implementar una propuesta que haga una pausa a ese descenso y promueva nuevamente la practica de los juegos tradicionales especialmente en los niños ya que actualmente la tecnología ha llegado con fuerza a promocionar una cultura totalmente diferente a la nuestra, es por eso que la propuesta usará esa arma tan poderosa como es lo digital, pero con la finalidad de proponer algo diferente y que este al alcance de todos como son los juegos tradicionales.

“El repertorio lúdico era muy rico, no jugábamos a los mismos juegos, durante el año, disponíamos de una gran variedad y lo cambiábamos cada uno o dos meses, tanto las mujeres como los hombres”... Al finalizar el año, las escuelas nos habían proporcionado bolas de cristal como aguinaldo navideños, y en enero y febrero jugábamos a las bolas.

En marzo, los “tillos” eran los juguetes preferidos, tapas corona de algunas bebidas como el agua de Güitig las cervezas: La Victoria, la Danesa y la Imbabura, pocas botellas de cola tenían estas tapas”.

En los meses de abril y principios de mayo, usábamos las tortas (phaseolus pallar) una variedad de frijol muy aplanado, de diversos colores y tamaños, hoy casi extinguida, se adquiría comprando por pares, el ciento valía un real”.

Inmediatamente hasta junio jugábamos al “Bombón” o rayuela, los hombres al de Piles y las mujeres tenían diferentes formas: de la semana, del conejo, del caracol, etc.”

Julio agosto y septiembre, tres meses de vacaciones escolares; agosto era época de las cometas, para aprovechar el viento que prima en esta época del año, los pequeños hacían bolar en calles, muchas de ellas quedaban enredadas en los alambres de la luz y los chapitas municipales nos perseguían a quitarnos la cometa.”

Octubre y noviembre jugábamos a los zancos, carreras y a los trompos, al baile, cogéles en la mano, así se confirmaba si el trompo era “llarango” es decir si el puyón era lizo.”

En diciembre todos los juguetes hacíamos con plantas gramíneas: la bodoquera, el sigse, el carrizo, eran algunos de los materiales para fabricarlos. Una semana antes de navidad confeccionábamos varias clases de pitos o silbatos: las guaguas, los gallos, las dulzainas, las flautas con cuyas pitadas los niños ponían la nota alegre y musical a esta festividad. **(Arias E. A., 2010, pp. 6, 7, 8, 9, 10)**

Las palabra del autor nos hacen imaginar la organización que tenían para practicar ciertos juegos, tan solo una vez al año, estas épocas eran muy esperadas por todos. Para difundir un mensaje de concientización a los niños, es necesario transmitir información valiosa como la que nos brinda este autor, dejando en evidencia la importancia para las personas que tenia cada juego.

Además este extracto sirve al proyecto multimedia para narrar un poco acerca de su cultura pasada para que los niños imaginen como se divertían sus abuelos sin necesidad de tanta tecnología que existe actualmente, al mismo tiempo incentiva a que practiquen los juegos tradicionales y de esta manera renovar a la cultura a través de los niños,

finalmente la gente le dará la verdadera importancia a los juegos tradicionales y a su verdadera cultura.

## **2.8. POSICIONAMIENTO TEÓRICO**

Todo lo citado anteriormente en el marco teórico es primordial para la creación del presente documento y para el desarrollo de la investigación. A continuación se mencionará los elementos mas relevantes en los que se apoyará el documento y dará factibilidad al mismo.

Los fundamentos culturales de esta investigación se basan en las palabras del Lcdo. Carlos Alberto Coba Andrade quien a su vez cita a Carmen Bravo Villasante que dice “Solamente jugando aprende el niño, únicamente en forma de juego comprende las doctrinas más oscuras, así la literatura infantil ha de ser como un juguete, un juego más que divierta y deleite. En este sentido el folklore infantil es auxiliar tan imprescindible como la pedagogía para completar el panorama de la literatura de los niños”

Tomando en cuenta el dato proporcionado del autor como sustento del problema de investigación que es la falta de información de los juegos tradicionales, se deduce que la mejor manera de llegar a los niños es mediante un producto novedoso que a mas de entretener también educara.

El correcto ensamblaje entre dos términos que son el juego y el aprendizaje dará como resultado un producto sumamente efectivo ya que los niños están siendo educados de una manera convencional desde hace

muchos años atrás, dejando fuera del salón de clase al entretenimiento, esto genera cierta rutina a las clases de las diferentes instituciones y los niños comienzan a creer que el juego y el aprendizaje no van de la mano.

Este documento pretende salir de convencionalismos y creencias ambiguas ya que buscará la manera de llegar a un aprendizaje mas efectivo mediante la práctica de los juegos tradicionales generando un espíritu lleno de valores y cultura.

La frase “La manera más fácil de que un niño aprenda es jugando”, es la que deberían tener en cuenta todos los docentes de las diferentes instituciones, tanto públicas como privadas, para que el aprendizaje sea más interactivo y efectivo, ya que si los niños se divierten más en clases sería más fácil que la educación en nuestro medio llegue más lejos y más rápidamente, además los niños se sentirían más a gusto, e incluso la interactividad entre estudiante y profesor será mucho mas efectiva.

En base a dicha deducción que parte de las palabras del autor anteriormente mencionado se ha propuesto generar un espacio que permita enlazar la educación con el entretenimiento a través de multimedia enfocado a los niños, ya que son los mas indicados para generar una conciencia de cultura y poco a poco restaurar los saberes de nuestros antepasados. Los niños con su inocencia y energía junto a la propuesta multimedia novedosa harán de los juegos tradicionales la mejor opción de diversión al mismo tiempo que harán deporte y aprenderán sobre su historia. Vale la pena recalcar que un producto multimedia se compone de cinco elementos que son: Texto, Imagen, Sonido, Ilustración y Animación, estos elementos ayudaran a fortalecer las destrezas y sentidos del niño.

Los fundamentos de la educación se basan en las palabras del Lcdo. Fausto Segovia Baus que dice “La infancia sirve para jugar” dijo Jean Chateau. Esta concepción adulta de la infancia se parece a cierto tipo de antropología que convierte en “primitivos” a los testigos sobrevivientes de una etapa superada por esos “civilizados” que son los etnólogos. El juego lo encontramos en todas las instancias evolutivas de la vida humana. Lamentablemente, una educación adulto – centrista” ha convertido al juego en una característica infantil, cuando la verdad es otra”

Un fundamento muy importante en el que se asienta la propuesta multimedia son los argumentos de esta teoría en la que se puede notar, que la implantación de un método de enseñanza que se encargue de visibilizar los juegos tradicionales, no solo se centraría en los niños sino también en los adolescentes y, ¿Por qué no?, en los adultos, teniendo en cuenta que el principal beneficio de los niños sería el aprendizaje, el de los adultos y adolescentes sería quitarse el estrés y salir de la rutina diaria y del ajetreo al que están expuestos.

El proyecto multimedia se centrará en la diversión pero indirectamente estará informando acerca de la cultura y de las actividades de nuestros ancestros, devolviendo a los barrios un ambiente de armonía y sabiduría con gente alegre que disfrute de lo que ofrece la multimedia planteada mediante un híbrido entre tecnología y lo tradicional.

Los fundamentos legales que sustentan el presente documento vienen de las palabras dichas por la Sección sexta de la constitución vigente en el Art. 383 dice que “Se garantiza el derecho de las personas y las colectividades al tiempo libre, la ampliación de las condiciones físicas, sociales y ambientales para su disfrute, y la promoción de actividades para el esparcimiento, descanso y desarrollo de la personalidad”.

Mediante este artículo de la constitución se puede apreciar que es obligación de todos, empezando desde los hogares, cumplir y hacer cumplir los derechos de los niños ya que ellos necesitan distraerse y a aprovechar del tiempo libre, y la mejor manera de hacerlo es jugando y experimentando nuevas cosas y vivir nuevas experiencias de esta forma desarrollarán su personalidad para toda la vida.

Nada mejor y más sano que aprender jugando y divirtiéndose, es lo que la constitución ampara a las personas, mucho mas aun para los niños ya que ellos están en un proceso de constante aprendizaje y es muy fácil inculcar buenas tradiciones en sus mentes.

Vale la pena recalcar, de que un niño no podría aprovechar al máximo de su juego si lo hace solo ya que la manera más efectiva de que el niño disfrute a plenitud de su actividad es interactuando con otros de su edad, además los métodos de comunicación que el desarrollará al momento de estar con otras personas será el mejor para que pueda desenvolverse a lo largo de su vida y tenga mas confianza en si mismo. En dichos temas se centra la propuesta multimedia ya que mediante la enseñanza de los juegos tradicionales, el niños hará amistades y vivirá experiencias que le serán muy útiles en el transcurso de si vida.

## **2.9. GLOSARIO**

**Etimológicamente:** Origen de las palabras, de su significado y de su forma.

**Polisémico:** Se aplica a la palabra que tiene más de un significado.

**Paradójicamente:** Idea opuesta a la opinión común y, especialmente, la que parece opuesta siendo exacta.

**Contexto:** Conjunto de circunstancias que condicionan un hecho.

**Praxis:** Actividad práctica en oposición a la teórica.

**Lúdica:** Perteneciente o relativo al juego.

**Ente:** Cosa o ser que tiene existencia real o imaginaria.

**Atalaya:** Lugar elevado desde el que se puede observar gran extensión de terreno o de mar.

**Entrever:** Sospechar, intuir o conjeturar una cosa.

**Deliberada:** Que se hace de forma voluntaria e intencionada después de haberlo pensado.

**Culto:** Homenaje de veneración y respeto que se rinde a un ser divino o sagrado.

**Esbozo:** Diseño o proyecto provisional de una obra artística, que solamente contiene los elementos esenciales.

**Etnólogos:** Persona que estudia rama de la antropología que estudia sistemática y comparativamente las etnias y las culturas de los pueblos.

**Centrista:** Tendencia política de ideología intermedia entre la derecha y la izquierda.

**Profetiza:** Anunciar o predecir hechos futuros en virtud del don de profecía:

**Prurito:** Deseo de perfección, generalmente excesivo.

## **2.10. SUBPROBLEMAS E INTERROGANTES**

1. ¿Cuál es el nivel de conocimiento de los niños, profesores y padres de familia acerca de la práctica de los juegos tradicionales?
2. ¿Qué factores son los más importantes para establecer una solución efectiva para rescatar la práctica de los juegos tradicionales?
3. ¿Cuáles son las características que debería tener el método de solución para rescatar los juegos tradicionales?
4. ¿Qué material didáctico para rescatar los juegos tradicionales tienen en las escuelas “Guillermo Garzón Ubidia y Francisco H. Moncayo”?
5. ¿En que estado se encuentra el material didáctico para rescatar los juegos tradicionales tienen en las escuelas “Guillermo Garzón Ubidia y Francisco H. Moncayo”?

## CAPITULO III

### 3.1. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

**3.1.1. Tipo de Investigación.** El presente problema de investigación fue cuantitativo por que se utilizaron métodos matemáticos y estadísticos para la valorización de los datos de las encuestas y cualitativo pues se valoró la incidencia de los juegos tradicionales en el aprendizaje.

Dentro de los tipos de investigación se tomaron en cuenta los siguientes:

**3.1.2. De campo.** El presente proyecto de investigación fue de campo ya que se lo realizó en el mismo lugar en el que sucedió el fenómeno de la investigación debido a que el estudio se lo hizo en las escuelas “Guillermo Garzón Ubidia” y “Francisco H. Moncayo” de la ciudad de Otavalo

En dichos lugares se pudo investigar acerca del desconocimiento de los juegos tradicionales y cuán importantes son al momento del aprovechamiento del aprendizaje.

**3.1.3. Bibliográfico.** Fue bibliográfico ya que se utilizó y se amplió las conceptualizaciones basándose en los criterios de diferentes autores de libros, además de fuentes de internet

**3.1.4. Proyecto factible.** La información de los juegos tradicionales mediante multimedia fue un proyecto factible ya que se comprobó que mediante el rescate de dichos juegos se incrementará la facilidad del aprendizaje en los niños.

**3.1.5. Práctico.** Este proyecto fue práctico ya que se planteó para que sea llevado adelante por las escuelas “Guillermo Garzón Ubidia” y “Francisco H. Moncayo” de la ciudad de Otavalo para mejorar el desarrollo del aprendizaje en los niños de 9 a 10 años.

**3.1.6. Transversal.** El nivel de la presente investigación fue de tipo transversal porque se planteó el lugar y tiempo en el que se desarrolló.

## **3.2. Métodos**

Para el desarrollo de este proyecto fueron tomados en cuenta los siguientes métodos:

**3.2.1. Inductivo.** El problema de investigación uso este método ya que se usaron varias teorías de diferentes autores para llegar a una hipótesis definitiva, la cual es que todos los autores coincidieron en que el rescate de los juegos tradicionales mejorará el aprendizaje en el niño.

**3.2.2. La recolección de información.** Mediante este método se obtuvieron los datos utilizados para determinar el nivel de conocimiento, información y divulgación de los juegos tradicionales mediante multimedia.

### **3.2.3. Métodos Matemáticos**

Los métodos matemáticos fueron indispensables para el proceso de la investigación, ya que en el proceso del estudio fueron importante conocer las cantidades y magnitudes exactas de los datos desplegados de las encuestas.

**3.2.3.1. Método Estadístico** Este método es utilizado para consolidar la recolección de información y de esta manera graficar de forma exacta el desarrollo y la evolución de la ejecución de los objetivos planteados a lo largo de este proyecto.

Para esto se realizó los siguientes pasos.

1. Recolección de información.
2. Tabulación de datos
3. Medición de los datos tabulados.
4. Determinar los resultados.

### **3.3. Técnicas e instrumentos.**

Las técnicas e instrumentos utilizados para la culminación de este proyecto de investigación de campo fueron los siguientes.

**3.3.1. Encuestas.** Se aplicó encuestas a los alumnos y profesores de dichas escuelas.

### 3.3.2. Población

Para la elaboración del proyecto se distribuirán a los niños de 9 a 10 años de las escuelas planteadas y los profesores de las mismas como población de la investigación.

Población de niños de las instituciones Guillermo Garzón Ubidia Y Francisco H Moncayo

Edad	Nº Personas
9 años	135
10 años	84
<b>Total</b>	<b><u>219</u></b>

Población de los docentes de las instituciones Guillermo Garzón Ubidia Y Francisco H. Moncayo.

Institución	Nº Personas
Guillermo Garzón Ubidia	7
Francisco H. Moncayo	7
<b>Total</b>	<b><u>14</u></b>

**3.3.3. Muestra.-** No se aplicó la muestra debido a que se pudo realizar la encuesta a la totalidad de la población.

## **CAPÍTULO IV**

### **4.1. Análisis e interpretación de resultados**

A continuación encontraremos una serie de cuadros y gráficos que nos permitirán visualizar con claridad los resultados y las opiniones de las encuestas aplicadas a los estudiantes de las escuelas Guillermo Garzón Ubidia y Francisco H. Moncayo, dichos resultados son de gran ayuda para la planificación de un producto que ayude a visibilizar la importancia de los juegos tradicionales en el aprendizaje del niño.

1.- ¿Que juegos tradicionales conoce?

CUADRO 1

Respuesta	Número	Porcentaje
Las bolas	219	45%
Trompos	219	46%
Los billusos	17	4%
La guaraca	26	5%
Total	481	100%

FUENTE: Encuesta dirigida a los estudiantes de las escuelas: Guillermo Garzón Ubidia y Francisco H Moncayo

ELABORADO POR: El investigador

GRÁFICO 1

### Interpretación

Todos los encuestados conocen los trompos y las bolas pero tan solo 17 de ellos conocen los billusos y 26 del total conocen la guaraca.

Dato muy importante es el que proporciona esta pregunta ya que se tomará en cuenta durante el desarrollo de la propuesta multimedia al momento de integrar juegos tradicionales que son poco conocidos, por consiguiente se ayudará a rescatar y sacar a flote gran cantidad de juegos que están siendo olvidados.

2.- ¿Cree que la pérdida de los juegos tradicionales repercutiría en la poca actividad física que realizan los niños?

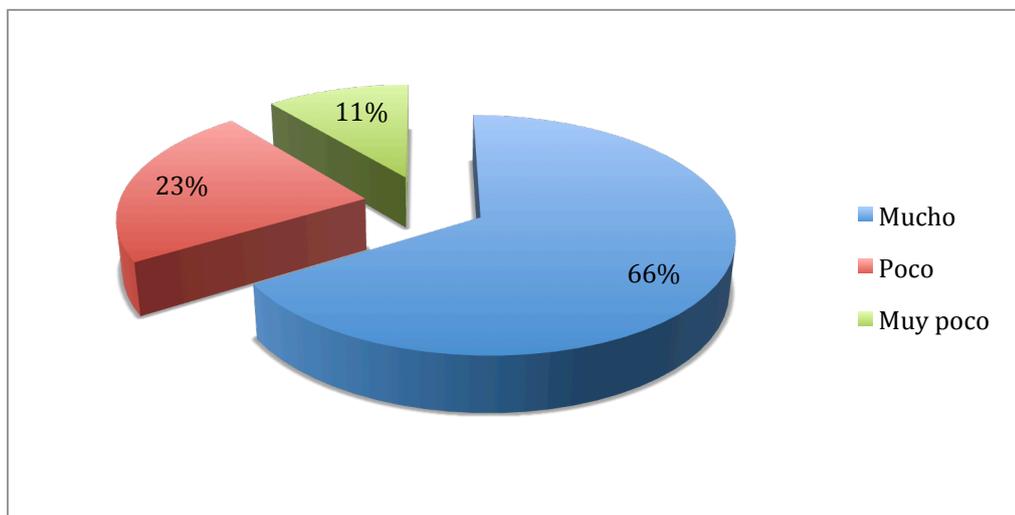
CUADRO 2

Respuesta	Número	Porcentaje
Mucho	145	66%
Poco	50	23%
Muy poco	24	11%
Total	219	100%

FUENTE: Encuesta dirigida a los estudiantes de las escuelas: Guillermo Garzón Ubidia y Francisco H Moncayo

ELABORADO POR: El investigador

GRÁFICO 2



### Interpretación

En esta pregunta se pudo percibir que el 66% de los niños creen que su actividad física se está perdiendo junto con los juegos tradicionales, mientras que el 23% considera poco la actividad física que pierden y solo el 11% cree que no pierden en nada su actividad física.

Por consiguiente se concluye que por opinión de los encuestados, de cierto modo va de la mano los juegos tradicionales con la actividad física, ya que muchos de los encuestados consideran que la práctica de ellos requiere en su mayoría de mucha habilidad y destreza, por esta y muchas otras razones se intuye que la implementación de un producto multimedia que sea usado en las aulas de las escuelas es muy importante tanto para el aprendizaje acerca de nuestra cultura como para el desarrollo físico e intelectual del niño.

En la propuesta se tomará muy en cuenta el dato que proporciona esta pregunta para integrar juegos que ayuden a desarrollar la motricidad y mejorar salud del niño mediante el movimiento de su cuerpo y en fin su actividad física.

3.- ¿Cree usted que el aprendizaje de los niños sería más efectivo si se implementasen juegos como estrategia de enseñanza ?

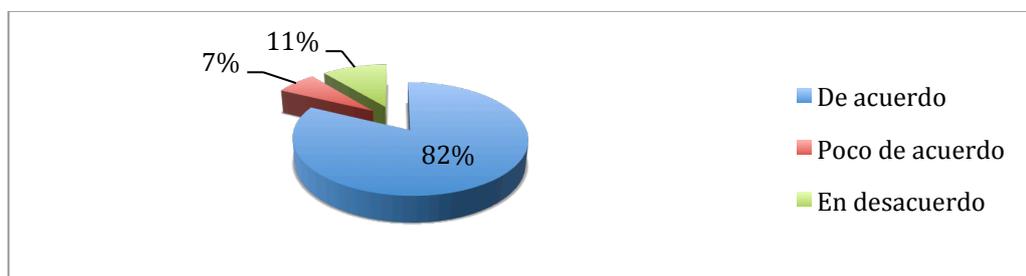
CUADRO 3

Respuesta	Número	Porcentaje
De acuerdo	180	82%
Poco de acuerdo	15	7%
En desacuerdo	24	11%
Total	219	100%

FUENTE: Encuesta dirigida a los estudiantes de las escuelas: Guillermo Garzón Ubidia y Francisco H Moncayo

ELABORADO POR: El investigador

GRÁFICO 3



### Interpretación

En la pregunta número tres es muy notorio que los niños están de acuerdo con que su aprendizaje sería más efectivo si se usan juegos en él y el 11% de ellos están poco de acuerdo y tan solo el 7% está en desacuerdo o no entendieron la pregunta. En base a datos que provee esta pregunta se asentará la propuesta ya que ayudará a captar con mas eficacia la atención del niño, pues si los docentes implementasen a sus cátedras un medio de entretenimiento como es el producto multimedia que se propone anteriormente, sería muy notorio el cambio de actitud en los niños ya que esto haría mas amena la convivencia en clases por lo tanto se obtendrá el propósito principal del proyecto, lograr el aprendizaje más efectivo. Esta interrogación fue aplicada a los niños de las mencionadas escuelas y la coincidencia afirmativa destaca frente a las respuestas desfavorables, así que, se puede decir que los niños apoyan a la creación de la propuesta multimedia como medio de aprendizaje y entretenimiento.

4.- ¿Está de acuerdo en que los juegos en el aprendizaje del niño enseñen valores como el de compartir o solidaridad o compañerismo etc.?

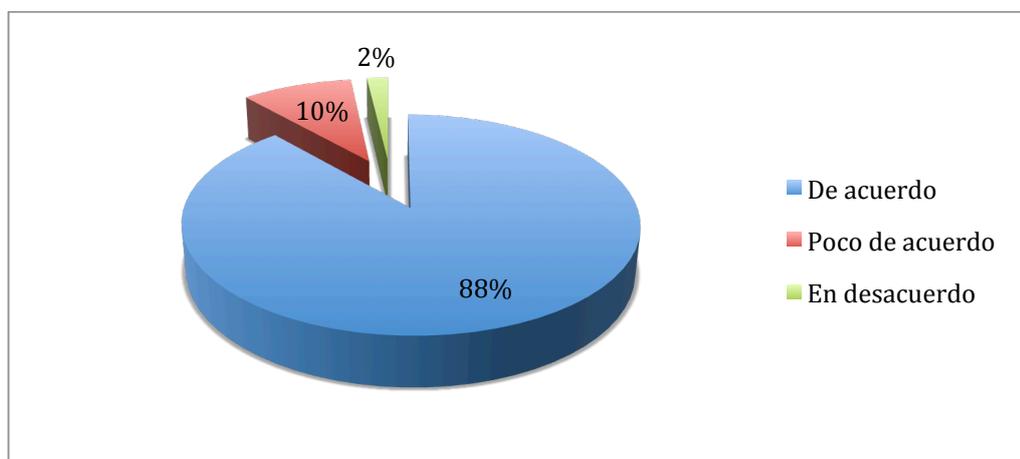
CUADRO 4

Respuesta	Número	Porcentaje
De acuerdo	194	88%
Poco de acuerdo	21	10%
En desacuerdo	4	2%
Total	219	100%

FUENTE: Encuesta dirigida a los estudiantes de las escuelas: Guillermo Garzón Ubidia y Francisco H Moncayo

ELABORADO POR: El investigador

GRÁFICO 4



### Interpretación

Como se puede ver en el gráfico el 88% de los niños encuestados están de acuerdo en que los juegos enseñan valores como Solidaridad, Compañerismo entre otros, mientras que el 10% están poco de acuerdo y solo el 2% están en desacuerdo. Una vez más se encuentra un nuevo beneficio que proveerá la propuesta multimedia a los niños ya que es muy importante que ellos aprendan y entiendan el verdadero significado acerca de valores y lo elemental que son al momento de forjar una correcta personalidad.

5.- ¿Cree que gran parte de la cultura ecuatoriana se está perdiendo por causa de la poca práctica de los juegos tradicionales?

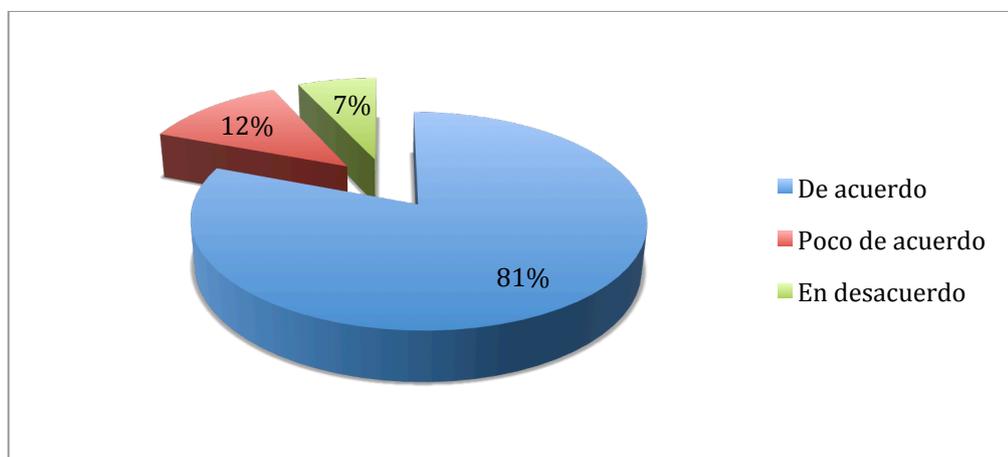
CUADRO 5

Respuesta	Número	Porcentaje
De acuerdo	177	81%
Poco de acuerdo	27	12%
En desacuerdo	15	7%
Total	219	100%

FUENTE: Encuesta dirigida a los estudiantes de las escuelas: Guillermo Garzón Ubidia y Francisco H Moncayo

ELABORADO POR: El investigador

GRAFICO 5



### Interpretación

En la pregunta cinco, el 81% de los niños están de acuerdo, el 12% están poco de acuerdo y el 7% está en desacuerdo.

Como conclusión, se podría decir que es muy notorio el decaimiento que ha sufrido la cultura ecuatoriana, y con esta, los juegos tradicionales, por esta razón es imprescindible que exista un medio de difusión para evitar que este descenso continúe.

6.- ¿Conoce algún programa local, provincial o nacional para rescatar la práctica de los juegos tradicionales?

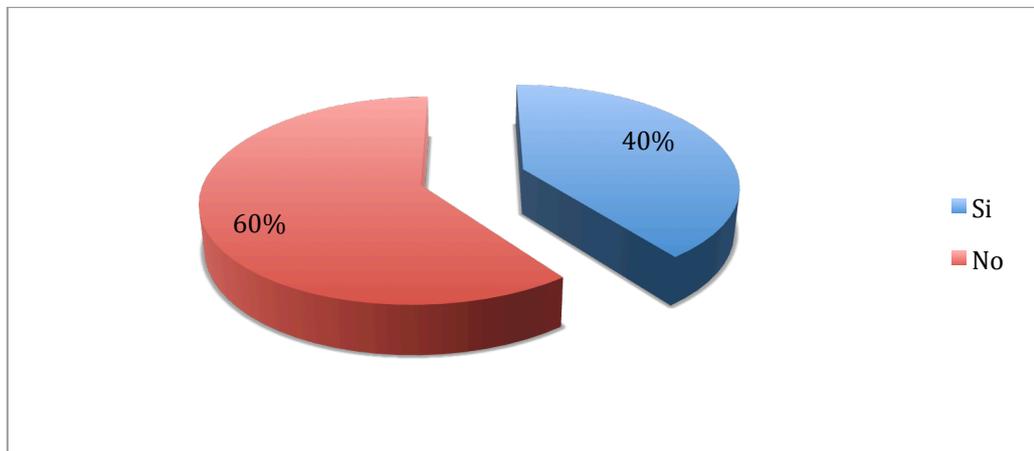
CUADRO 6

Respuesta	Número	Porcentaje
Si	87	40%
No	132	60%
Total	219	100%

FUENTE: Encuesta dirigida a los estudiantes de las escuelas: Guillermo Garzón Ubidia y Francisco H Moncayo.

ELABORADO POR: El investigador

GRÁFICO 6



### Interpretación

En esta pregunta se pudo notar que la mayoría de niños encuestados no conoce de ningún programa de ninguna clase para rescatar la práctica de los juegos tradicionales y el 40% de ellos si conoce y gran parte de ellos coincidió en que es un programa de televisión cuyo nombre es EDUCA TV, otros coincidieron en que la revista TRAVESURAS del diario el Norte los ayuda y tan solo un estudiante supo de una institución en Guayaquil.

Mediante las respuestas emitidas por los niños se puede apreciar que si existen ciertos medios de difusión que enseñan juegos tradicionales aunque de manera indirecta, pero ninguno de ellos usa una manera en la que los niños puedan interactuar y logren estimular sus sentidos vinculando la diversión, la actividad física, y el aprendizaje.

Todas estas cualidades se verán inmersas en el producto multimedia que sobresaldrá por su innovador diseño y contenido, además por su facilidad de acoplamiento para cualquier usuario sin importar la su edad.

Para finalizar, vale la pena acentuar que el producto multimedia prevalecerá ante otros medios debido a que en el medio en el que nos desenvolvemos no es común contemplar un producto de esta categoría, mucho menos aun, con contenido tradicional o cultural.

7.- Está de acuerdo en que si se usan los recursos tecnológicos se podrían rescatar los juegos tradicionales?

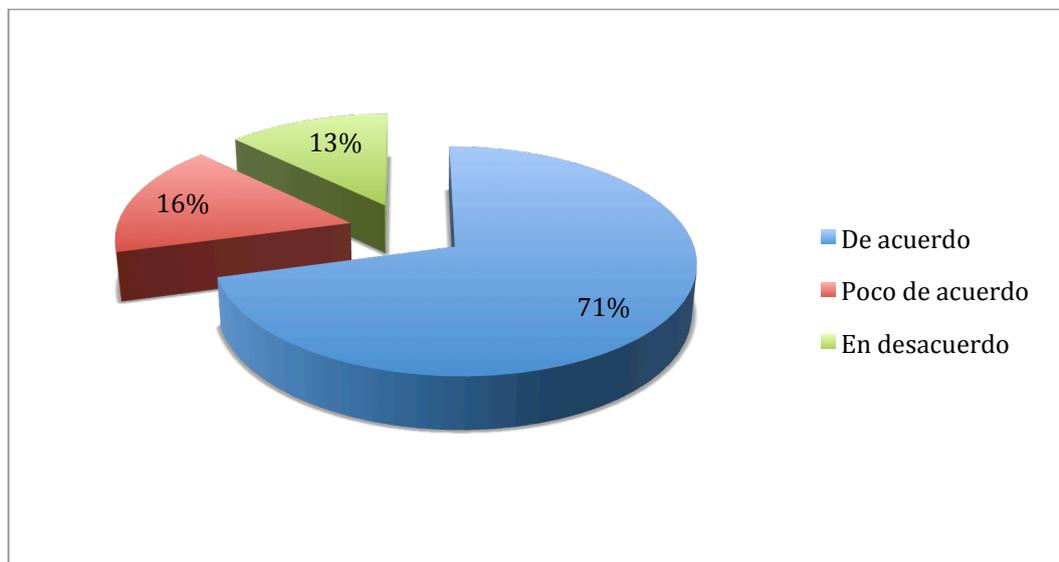
CUADRO7

Repuesta	Número	Porcentaje
De acuerdo	155	71%
Poco de Acuerdo	36	16%
En desacuerdo	28	13%
Total	219	100%

FUENTE: Encuesta dirigida a los estudiantes de las escuelas: Guillermo Garzón Ubidia y Francisco H Moncayo

ELABORADO POR: El investigador

GRÁFICO 7



### Interpretación

El 71% de los encuestados coincidieron en que están de acuerdo en que si se podrían rescatar los juegos tradicionales mediante recursos tecnológicos mientras que el 16% están poco de acuerdo y el 13% están en desacuerdo.

Pregunta de gran importancia, ya que nos revela que para competir con una cultura extranjera que se ha logrado posesionar en nuestro medio de manera impresionante, es necesario adquirir una arma tan poderosa como es la tecnología, y con ella lo digital, dejando atrás los prototipos impresos de antaño que están quedando atrás día con día.

Usando de manera correcta los recursos tecnológicos se podrá acelerar el proceso de difusión de los juegos tradicionales, incrementando las posibilidades de llegar a mas gente en el menor tiempo posible.

8.- ¿Cree que la implementación de una guía interactiva ayudaría a rescatar la práctica de los juegos tradicionales?

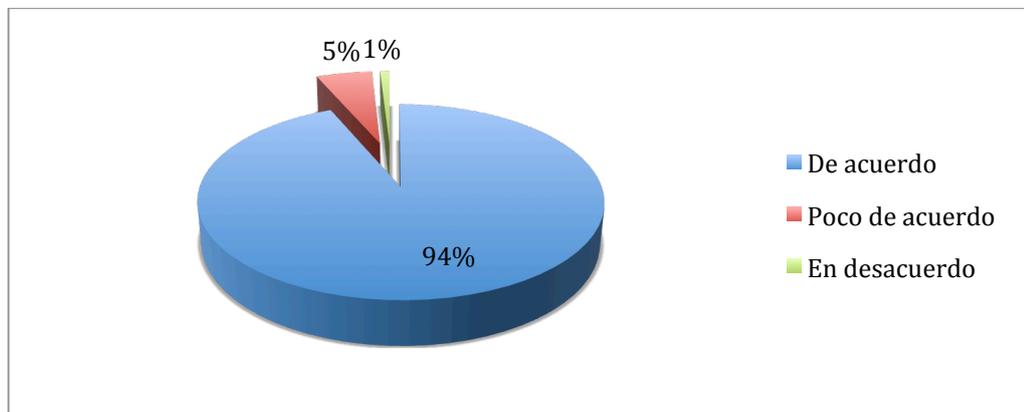
CUADRO 8

Respuesta	Número	Porcentaje
De acuerdo	205	94%
Poco de acuerdo	12	5%
En desacuerdo	2	1%
Total	219	100%

FUENTE: Encuesta dirigida a los estudiantes de las escuelas: Guillermo Garzón Ubidia y Francisco H Moncayo

ELABORADO POR: El investigador

GRÁFICO 8



### Interpretación

El 94% de los niños están de acuerdo en que los juegos tradicionales serían rescatados de una mejor manera mediante una guía interactiva y el 5% están poco de acuerdo y tan solo el 1% están en desacuerdo. Se valida la eficacia de la propuesta multimedia de acuerdo al criterio de los niños que fueron fuente de esta investigación. Ellos son los principales beneficiados con este novedoso proyecto y según los resultados, los niños están muy interesados en una guía multimedia que enseñe juegos tradicionales.

## 9.- ¿Cuántos juegos tradicionales conoce?

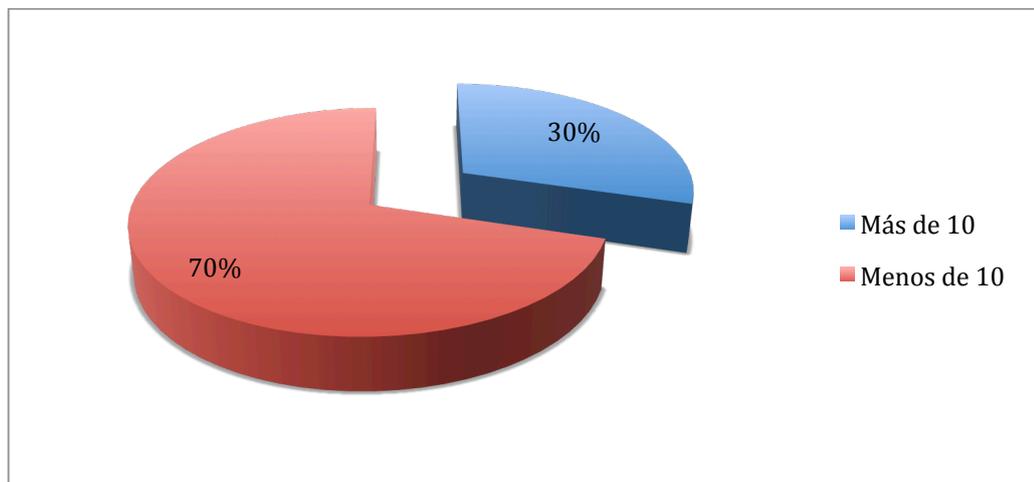
CUADRO 9

Respuesta	Número	Porcentaje
Más de 10	65	30%
Menos de 10	154	70%
Total	219	100%

FUENTE: Encuesta dirigida a los estudiantes de las escuelas: Guillermo Garzón Ubidia y Francisco H Moncayo

ELABORADO POR: El investigador

GRÁFICO 9



### Interpretación

En esta pregunta se pudo notar que el 70% de los niños desconocen de la variedad de juegos tradicionales mientras que solo el 30% conocen más de diez y la mayoría coincidieron en que conocen las bolas, trompos, al lobo, la rayuela y las escondidas. Es lamentable percibir que se ha reducido con tanta magnitud el conocimiento de los juegos tradicionales, razón por la cual es imperioso que se implemente un medio que rescate dichos juegos ya que existen un sinnúmero de actividades de entretenimiento tradicional.

10.- ¿Cree que los juegos tradicionales son parte importante de la cultura?

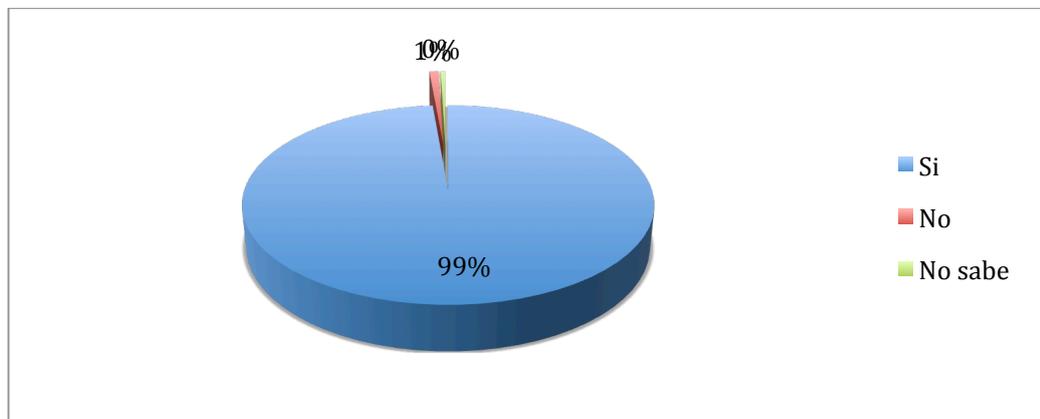
CUADRO 10

Respuesta	Número	Porcentaje
Si	216	99%
No	2	1%
No sabe	1	0%
Total	219	100%

FUENTE: Encuesta dirigida a los estudiantes de las escuelas: Guillermo Garzón Ubidia y Francisco H Moncayo

ELABORADO POR: El investigador

GRÁFICO 10



### Interpretación

En la pregunta diez se pudo notar que el 99% de los encuestados creen que los juegos tradicionales son parte importante de la cultura mientras que solo el 1% cree que no lo son y el 0% no lo saben.

Es ineludible apreciar que a pesar de su corta edad, los niños se percaten de cuan importante es el rescate de los juegos tradicionales y su incidencia en la cultura ecuatoriana, por esta razón es forzosa la implementación de una guía que se encargue de visibilizarlo.

#### 4.1.1. Encuesta aplicada a los docentes de las instituciones

1.- ¿Que juegos tradicionales conoce?

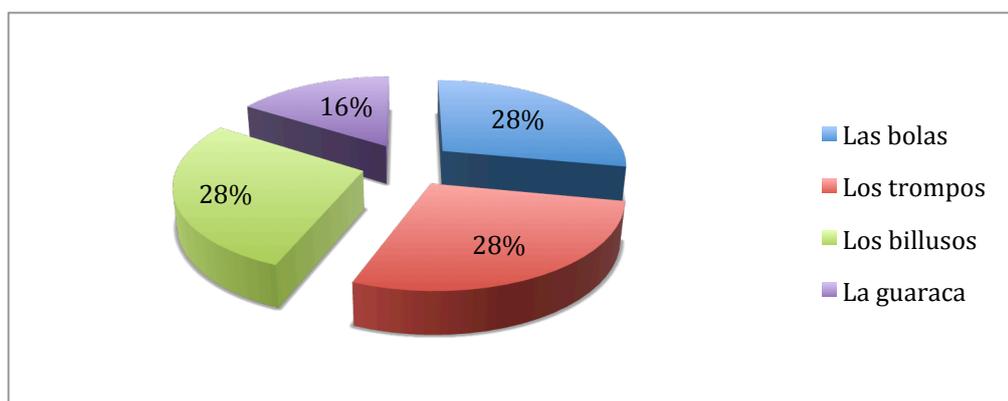
CUADRO 11

Respuesta	Número	Porcentaje
Las bolas	14	28%
Los Trompos	14	28%
Los Billusos	14	28%
La guaraca	8	16%
Total	50	100%

FUENTE: Encuesta dirigida a los estudiantes de las escuelas: Guillermo Garzón Ubidia y Francisco H Moncayo

ELABORADO POR: El investigador

GRÁFICO 11



#### Interpretación

Los encuestados que sobrepasan los cuarenta años dicen conocer tres de los juegos mencionados, pero seis de ellos desconocen el juego de la Guaraca. El nivel de conocimiento acerca de los juegos tradicionales en las personas adultas, es bastante aceptable ya que conocen en su mayoría los juegos que les presento en la interrogante. Sería de gran ayuda para ellos que se implementase una guía que pueda sustentar su conocimiento.

2.- ¿Cree que la pérdida de los juegos tradicionales repercutiría en la poca actividad física que realizan los niños?

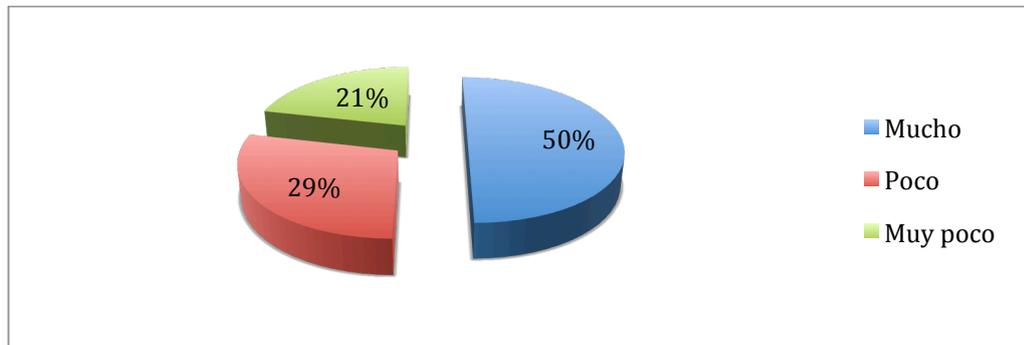
CUADRO 12

Respuesta	Número	Porcentaje
Mucho	7	50%
Poco	4	29%
Muy poco	3	21%
Total	14	100%

FUENTE: Encuesta dirigida a los estudiantes de las escuelas: Guillermo Garzón Ubidia y Francisco H Moncayo

ELABORADO POR: El investigador

GRÁFICO 12



### Interpretación

La mayoría de encuestados concuerdan en que los niños si están perdiendo actividad física por la poca práctica de los juegos tradicionales mientras que el 29% piensa que poco y el 21% cree que muy poco.

Es fundamental para el desarrollo de los niños que exista un medio de contribución para la cultura, que se enfoque en los juegos tradicionales ya que no solo ayudaría a evidenciar la cultura de nuestros ancestros, sino también a fortalecer el cuerpo y el espíritu de los niños.

3.- ¿ Cree usted que el aprendizaje de los niños sería más efectivo si se implementasen juegos como estrategia de enseñanza?

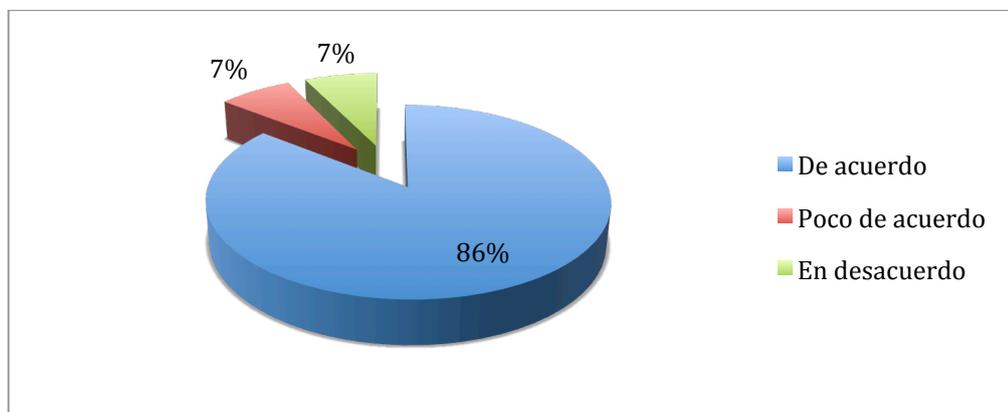
CUADRO 13

Respuesta	Número	Porcentaje
De acuerdo	12	86%
Poco de acuerdo	1	7%
En desacuerdo	1	7%
Total	14	100%

FUENTE: Encuesta dirigida a los estudiantes de las escuelas: Guillermo Garzón Ubidia y Francisco H Moncayo

ELABORADO POR: El investigador

GRÁFICO 13



### Interpretación

El 86% de los encuestados piensa que el aprendizaje de los niños aprenderían mejor si se usan juegos en el aprendizaje y el 7% están poco de acuerdo y otros 7% están en desacuerdo

La respuesta es favorable ya que la propuesta multimedia promete ayudar al docente en la enseñanza del niño, pues, el contenido de esta, será un híbrido entre conocimiento ancestral y entretenimiento.

4.¿Está de acuerdo en que los juegos en el aprendizaje del niño enseñen valores como el de compartir o solidaridad o compañerismo etc.?

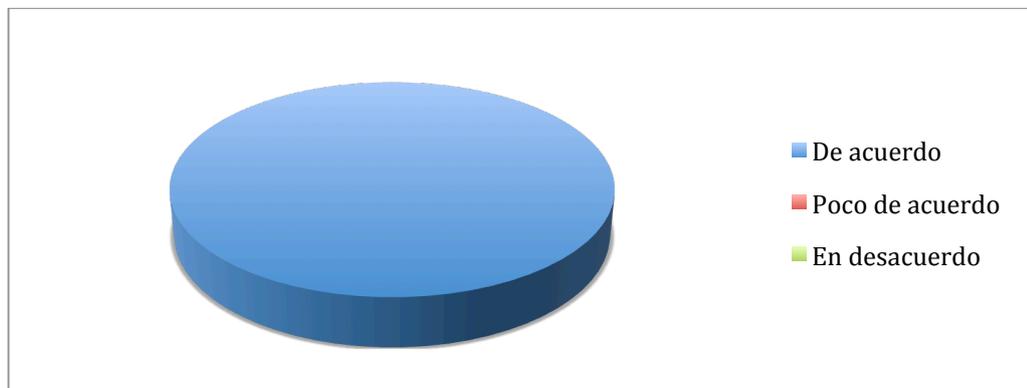
CUADRO 14

Respuesta	Número	Porcentaje
De acuerdo	14	100%
Poco de acuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Total	14	100%

FUENTE: Encuesta dirigida a los estudiantes de las escuelas: Guillermo Garzón Ubidia y Francisco H Moncayo

ELABORADO POR: El investigador

GRÁFICO 14



### Interpretación

En esta pregunta el 100% de los encuestados cree que los juegos en el aprendizaje de los niños enseñarían valores.

Respuesta muy importante ya que el mejor medio para que los niños aprendan valores como los mencionados anteriormente, es el juego y la convivencia, estos elementos estarán inmersos en la propuesta multimedia.

5.- ¿Cree que gran parte de la cultura ecuatoriana se está perdiendo por causa de la poca práctica de los juegos tradicionales?

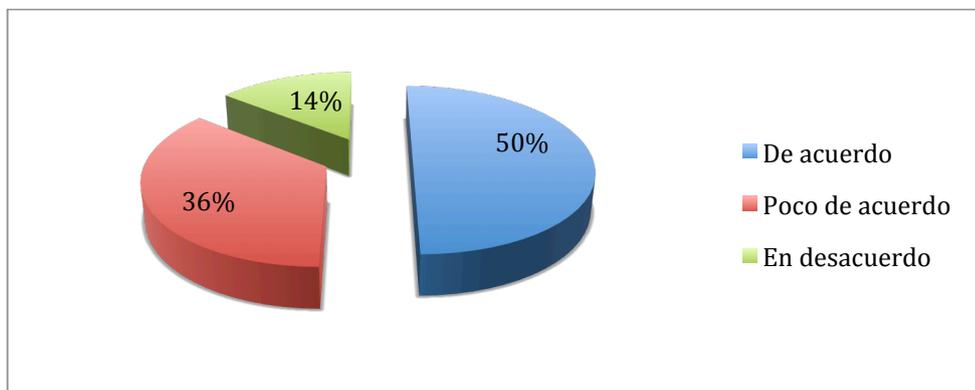
CUADRO 15

Respuesta	Número	Porcentaje
De acuerdo	7	50%
Poco de acuerdo	5	36%
En desacuerdo	2	14%
Total	14	100%

FUENTE: Encuesta dirigida a los estudiantes de las escuelas: Guillermo Garzón Ubidia y Francisco H Moncayo

ELABORADO POR: El investigador

GRÁFICO 15



### Interpretación

El 50% de los encuestados creen que gran parte de la cultura se está perdiendo por causa de la poca práctica de los juegos tradicionales mientras que el 36% de ellos están poco de acuerdo y el 14% están en desacuerdo.

La mayoría de los encuestados da una respuesta favorable para que la propuesta cumpla su objetivo, que es el de enseñar juegos tradicionales disminuir la pérdida de las cultura e identidad.

6.- ¿Conoce algún programa local, provincial o nacional para rescatar la práctica de los juegos tradicionales?

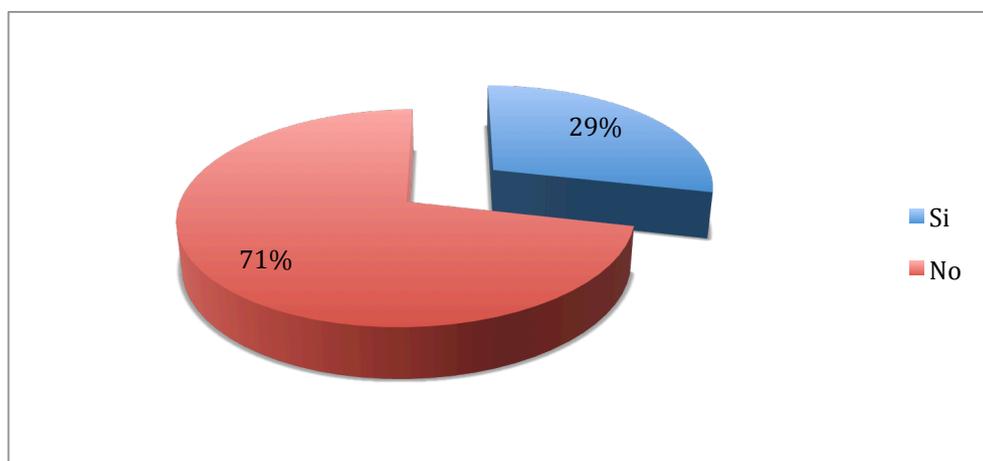
CUADRO 16

Respuesta	Número	Porcentaje
Si	4	29%
No	10	71%
Total	14	100

FUENTE: Encuesta dirigida a los estudiantes de las escuelas: Guillermo Garzón Ubidia y Francisco H Moncayo

ELABORADO POR: El investigador

GRÁFICO 16



### Interpretación

En esta pregunta se pudo notar que el 71% de los encuestados no conoce ningún programa por parte de las autoridades para rescatar los juegos tradicionales y el 29% coincidió en que se puede aprender los juegos tradicionales mediante la revista travesuras.

Como se mencionó anteriormente, la propuesta sale de todos los parámetros ya que es algo que es muy poco común en el medio en el que nos desenvolvemos ya que hasta el momento nadie conoce un medio que se le parezca que se encargue de enseñar parte de lo tradicional.

7.- ¿Está de acuerdo en que si se usan los recursos tecnológicos se podrían rescatar los juegos tradicionales

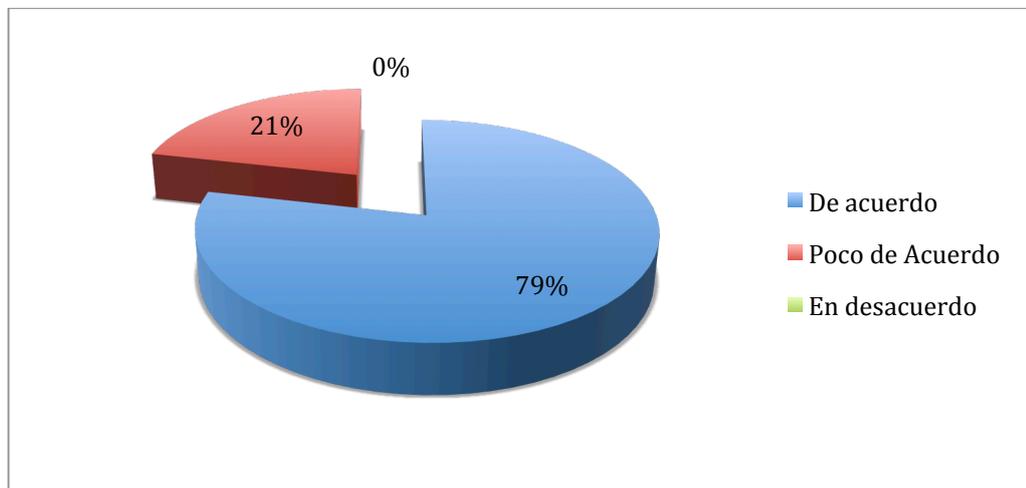
CUADRO 17

Respuesta	Número	Porcentaje
De acuerdo	11	79%
Poco de acuerdo	3	21%
En desacuerdo	0	0%
Total	14	100%

FUENTE: Encuesta dirigida a los estudiantes de las escuelas: Guillermo Garzón Ubidia y Francisco H Moncayo

ELABORADO POR: El investigador

GRÁFICO 17



### Interpretación

El 79% de los encuestados están de acuerdo en que si se usan los recursos tecnológicos se podrían rescatar de mejor manera los juegos tradicionales mientras que el 21% están poco de acuerdo

Nuevamente una respuesta que beneficia al producto multimedia ya que los docentes dan campo abierto al uso de la tecnología para enseñar y divulgar lo ancestral.

8.- ¿Cree que la implementación de una guía interactiva ayudaría rescatar la práctica de los juegos tradicionales?

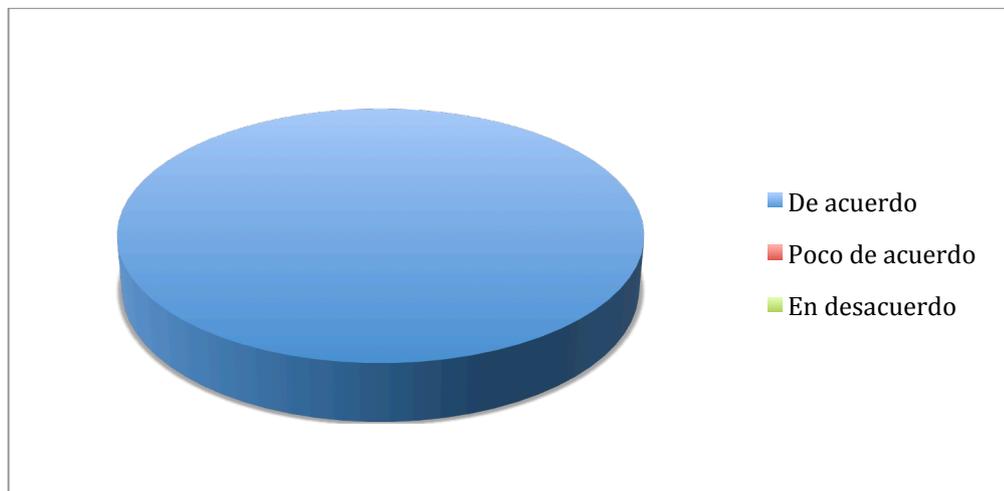
CUADRO 1

Respuesta	Número	Porcentaje
De acuerdo	14	100%
Poco de acuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Total	14	100%

FUENTE: Encuesta dirigida a los estudiantes de las escuelas: Guillermo Garzón Ubidia y Francisco H Moncayo

ELABORADO POR: El investigador

GRÁFICO 18



### Interpretación

En esta pregunta el 100% de los encuestados están de acuerdo en que los juegos tradicionales se rescatarían si se usa una guía interactiva. Como conclusión de esta interrogante se logra sostener la importancia de la propuesta multimedia ya que todos los encuestados están dispuestos a usarla para beneficio de los niños.

## 9.- ¿Cuántos juegos tradicionales conoce?

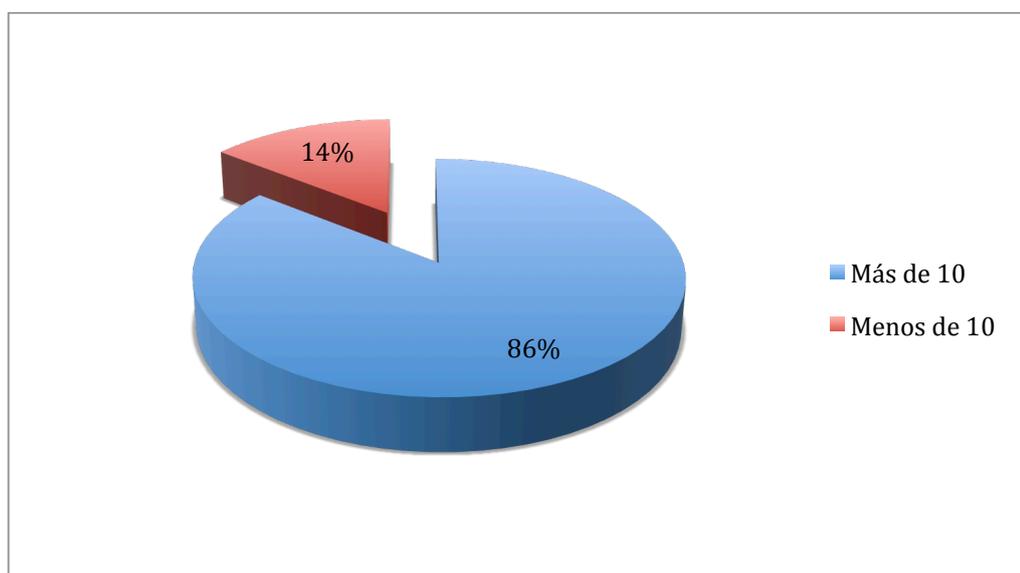
CUADRO 19

Respuesta	Número	Porcentaje
Más de 10	12	86%
Menos de 10	2	14%
Total	14	100%

FUENTE: Encuesta dirigida a los estudiantes de las escuelas: Guillermo Garzón Ubidia y Francisco H Moncayo

ELABORADO POR: El investigador

GRÁFICO 19



### Interpretación

Aquí se pudo notar que las personas encuestadas esta vez son mayores a cuarenta años y conocen más de diez juegos tradicionales y la mayoría coincidieron en que son: las bolas, las cogidas, los trompos, las escondidas, jervis, al hombre negro, entre otros.

Esto beneficiará al proyecto multimedia ya que los juegos tradicionales no solo se limitarán al contenido de esta, sino también sino también al conocimiento adquirido por los profesores.

10.- ¿Cree que los juegos tradicionales son parte importante de la cultura?

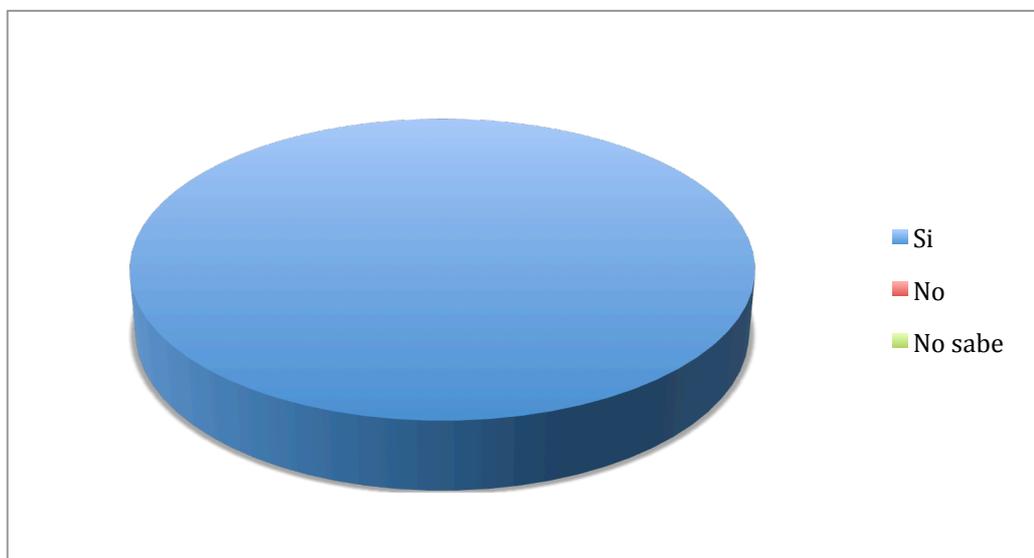
CUADRO 20

Respuesta	Número	Porcentaje
Si	14	100%
No	0	0%
No sabe	0	0%
Total	14	100%

FUENTE: Encuesta dirigida a los estudiantes de las escuelas: Guillermo Garzón Ubidia y Francisco H Moncayo

ELABORADO POR: El investigador

GRÁFICO 20



### Interpretación

Favorablemente los encuestados coinciden con el objetivo de la propuesta multimedia ya que coinciden en que si se rescatan los juegos tradicionales, también se estará rescatando parte de la cultura ecuatoriana.

#### **4.1.2. Discusión de resultados**

Al momento de comparar las respuestas tanto de los estudiantes de las escuelas mencionadas como de sus docentes se pudo notar que debido a la diferencia de edades hay ciertas variaciones en sus respuestas si bien es cierto, tanto la mayoría de docentes como la mayoría de los estudiantes están de acuerdo con la implementación de juegos para mejorar el desarrollo del aprendizaje del niño, no obstante hay un pequeño porcentaje de niños que aparentemente no quieren jugar y de docentes que no están de acuerdo con el juego en el aprendizaje.

Se perciben varios factores que podrían incidir en aquella respuesta negativa, una de ellas podría ser que el juego tiende a causar una ligera distracción en el niño, no obstante, si los docentes usarán los juegos tradicionales de la manera correcta y por un tiempo adecuado, no daría lugar a una distracción, por el contrario, se podría llegar a una manera sutil de relajación al mismo tiempo que se enseñaría una serie de valores y organización que involucran los juegos tradicionales, generando una personalidad colaboradora, solidaria, respetuosa y llena de buenos hábitos.

Un aspecto muy relevante que descubrió la encuesta es, que los docentes poseen la sabiduría que los niños aun no han adquirido con respecto a los juegos tradicionales, pero no existe un medio que sirva de intermediario para enlazar sus conocimientos, aparentemente las autoridades de cada institución no brindan el espacio necesario para que fluya esta enseñanza, se suma, a esto la falta de interés por parte de los docentes en la difusión de dichos juegos.

Un tema que se debate en partes similares es el de la actividad física que realizan los niños, ya que poco más del 50% de los encuestados coinciden en que los juegos tradicionales es un canal que conlleva a la actividad física, no obstante, el resto de encuestados permanecen neutros o simplemente están en desacuerdo. Posiblemente los encuestados que discrepan en esta pregunta, podrían considerar que existen otras maneras de hacer ejercicio y mantener el cuerpo en constante movimiento pero no toman en cuenta que la practica de los juegos tradicionales esconden una serie de cualidades que no solo aportan a la salud del niño, sino también, a su mente, sin dejar de lado que se fortalece la cultura ecuatoriana.

Los niños de las escuelas y los docentes de las mismas, estuvieron muy interesados en que se les presente una propuesta alternativa multimedia ya que hubo una respuesta favorable a que los juegos tradicionales necesitan la ayuda de los recursos tecnológicos, por otra parte un pequeño porcentaje estuvo en desacuerdo ya que seguramente piensan que, no todas las personas cuentan con la ayuda de la tecnología en sus hogares, pero vale la pena recalcar que no es necesario poseer los implementos tecnológicos, ya que es muy fácil percibir que en las calles existen centros que se encargan de alquilar una variedad de equipos con costos muy accesibles. De esta manera no sería mayor problema enseñar juegos tradicionales apoyándose en la tecnología.

## **CAPITULO V**

### **5.1. Conclusiones**

Luego de haber analizado detenidamente los diferentes datos que rebotaron de las encuestas realizadas llegamos a las siguientes conclusiones.

Los juegos tradicionales del Ecuador son un tema de interés público en nuestro país ya que es parte importante de la cultura, por esta razón la mayoría de encuestados, tanto docentes como estudiantes consideran como un valioso aporte el juego tradicional para generar en los niños una conciencia de responsabilidad, trabajo en equipo, de solidaridad, entre otros valores, que son vitales para forjar una correcta personalidad.

Docentes y estudiantes que fueron objetivo de las encuestas consideran que es fundamental la implementación de recursos tecnológicos para el rescate de los juegos tradicionales, ya que de esta manera se podrá obtener un medio novedoso y fuera de los parámetros comunes, por lo tanto se llegará a mas personas, tomando en cuenta que si se utilizará la tecnología de manera adecuada se obtendrá un resultado favorable.

Niños y adultos consideran que es necesario conocer los juegos tradicionales para que de esta manera se continúe con la enseñanza a generaciones posteriores para preservar la información adquirida, cabe

recalcar que es muy fácil para los docentes la enseñanza de dichos juegos ya que ellos poseen esa información.

Se concluye que los juegos tradicionales son parte importante de la cultura ecuatoriana, por lo tanto si se logra una correcta difusión de ellos, también se estará logrando rescatar la historia ancestral que se ha visto alienado en los últimos años, sin dejar de lado la actividad física y otros beneficios que aportan dichos juegos.

La información que brinda la encuesta nos lleva a concluir que, si los docentes tuviesen un intermediario que sirva como transmisor de conocimientos a los niños, sería mucho mas fácil la enseñanza de los juegos tradicionales ya que ellos si poseen ese conocimiento pero no existe un medio que incentive su enseñanza.

## **5.2. Recomendaciones**

Se recomienda principalmente a los departamentos gubernamentales de cultura apoyando a los procesos educacionales mediante un medio de entretenimiento, como son los juegos tradicionales, buscando alternativas de concientización acerca de la importancia que tienen dichos juegos en la revalorización de la cultura ecuatoriana, dando a conocer a los docentes y directivos de las diferentes instituciones la valía que tienen dentro del proceso de formación del ser humano ya que permiten la formación de valores como la honestidad, responsabilidad, el trabajo en conjunto, entre otros.

Además la recomendación va dirigida a los docentes de las diferentes instituciones para que usen los recursos tecnológicos que se les ofrecerá mediante este documento ya que será un medio de entretenimiento y distracción además de ser una fuente de sabiduría ancestral, sin dejar de lado los beneficios que obtendrán los niños como: Una considerable mejora en la calidad de vida ya que los juegos tradicionales proporcionarían mucha actividad física y ayudará a coordinar la mente y el cuerpo.

Se recomienda a los docentes y autoridades de los planteles, transmitir sus conocimientos culturales hacia los niños para generar una conciencia de cultura e incrementar las alternativas de entretenimiento que tienen los niños y de esta manera preservar la información de la cultura para posteriormente transmitir a más personas, generando estabilidad en la información cultural y dejando atrás el descenso que ha sufrido en los últimos años.

Se recomienda a los padres de familia incentivar a la practica de los juegos tradicionales brindándoles alternativas culturales como las que se ofrecerán en el respaldo multimedia que brinda este documento ya que para los niños será muy fácil acoplarse ya que no se alejarán de los recursos tecnológicos sino más bien, tendrán un punto de vista diferente y se darán cuenta que la tecnología también sirve para mantenerse informados.

## CAPITULO VI

### 6.1. Propuesta Alternativa

#### 6.1.1. Título de la propuesta.

ELABORACIÓN DE UN PRODUCTO INTERACTIVO MULTIMEDIA QUE SE ENCARGUE DE ENSEÑAR EL PROCESO PARA EFECTUAR LOS JUEGOS TRADICIONALES DE OTAVALO.



#### 6.1.2. Justificación

La multimedia es el conjunto de imágenes, sonido, video, animación y texto, es por es por esto que es una arma muy fuerte y fundamental para llamar la atención de los niños ya que es muy atractiva para ellos.

Por consiguiente, la multimedia es un ingrediente indispensable para lograr rescatar los juegos tradicionales y por lo tanto la cultura ecuatoriana.

Por todas estas razones se planteó una solución, como implementar una estrategia cuyo objetivo sea el de visibilizar cuántos y cuáles son los juegos tradicionales de Otavalo.

Este proyecto se realizó ya que se cuenta con el apoyo de las autoridades, docentes y administrativo de las escuelas Guillermo Garzón Ubidia y Francisco H Moncayo, tomando en cuenta todos estos antecedentes el proyecto es completamente factible ya que existen programas, conocimientos científicos y técnicos que muestran la implementación de una guía interactiva multimedia.

### **6.1.3. Objetivo General**

Divulgar los juegos tradicionales por medio de una guía interactiva multimedia dirigida a los niños y docentes de las escuelas Guillermo Garzón Ubidia y Francisco H Moncayo que se encarguen de enseñar los procesos de los juegos tradicionales.

### **6.1.4. Ubicación sectorial y Física**

Las escuelas que fueron objeto de estudio se localizan en la ciudad de Otavalo, Cantón Otavalo, Provincia de Imbabura.

### **6.1.5. Recomendaciones Metodológicas.**

Las ventajas que presenta el material propuesto en este documento para la educación en los niños son principalmente que se logrará atraer la atención en los niños llevando a un proceso de aprendizaje mas efectivo y al mismo tiempo se enseñará una serie de valores que les servirá para su desarrollo a lo largo de su vida como son: El respeto, la solidaridad, el compañerismo, la organización y sobre todo el trabajo en equipo que es muy importante para su desenvolvimiento en la sociedad.

Se debería aplicar en el instante en el que los niños se muestren distraídos y no presten atención a clases ya que unos minutos de distracción con los juegos tradicionales es favorable para su desarrollo, además la multimedia es de gran ayuda al momento de integrarse al los demás compañeros en el salón de clase. De esta manera ayudará a que los niños permanezcan en un ambiente de colaboración.

Finalmente se deberá utilizar en momentos en que los niños necesiten ser organizados para que aprendan a respetar a sus compañeros y a respetar su turno en las diferentes actividades que realizará a lo largo de su vida.

## 6.1.6. Fundamentación

### 6.1.6.1 Adobe Flash



Adobe Flash CS6 es la herramienta perfecta para los diseñadores de páginas web, profesionales de medios interactivos o personas especializadas que desarrollen contenido multimedia. Pone énfasis en la creación, importación y manipulación de distintos tipos de medios (audio, video, mapas de bits, vectores, textos y datos). **(García, 2012, p. 9)**

Mediante las palabras de este autor se deduce que no hay mejor programa para hacer una multimedia ya que este nos ofrece un sinnúmero de oportunidades y herramientas para realizar un producto completo y agradable.

“El software Adobe Flash Profesional CS6 es el estándar del vector para la creación y entrega interactivas de experiencias virtuales y envolventes presentadas de manera uniforme en ordenadores personales, dispositivos móviles y pantallas de prácticamente de cualquier tamaño” **(García, 2012, p. 12)**

Este programa es de gran ayuda al momento de realizar la animación y es de gran importancia porque el proyecto multimedia será dirigido a niños y con animación será más llamativo para los niños.

#### 6.1.6.2 Adobe Illustrator



Adobe Illustrator es el programa número uno en diseñadores gráficos vectoriales utilizado hoy día por profesionales. Este programa es una herramienta esencial para artistas gráficos, artistas de producción de video, diseñadores Web e interactivos y profesionales en otras áreas que utilizan gráficos para comunicar sus ideas visualmente en impresos, web o dispositivos móviles.” **(Jenkins, 2010)**

Este programa se usó al momento de realizar la mayor parte de la interfaz y toda la maquetación del proyecto multimedia, sin este programa no sería posible la realización del proyecto ya que son indispensables las propiedades que nos brinda.

### 6.1.6.3. Adobe Photoshop



“Adobe Photoshop , punto de referencia de imágenes digitales de calidad, ofrece un fuerte rendimiento, potentes funciones de edición de imagen y una interfaz intuitiva.” **(Adobe Press , 2012, p. 15)**

Este programa se uso para retocar las imágenes que se exportarán hacia flash, esto permitió que se obtenga un producto mas llamativo y profesional.

### 6.1.6.4. Las retículas

Las retículas son el esqueleto en donde reposa todo el diseño, es lo que esta por detrás de una publicación, o simplemente es la base donde reposan los elementos de un diseño o publicación.

La retícula es un paso que no se debe olvidar nunca al momento de iniciar un proyecto multimedia ya que es nuestra base de todo, esta nos sirve para que la multimedia tenga un orden adecuado de los elementos multimedia.

Una cuadrícula es una estructura de composición compuesta por bloques verticales y horizontales que dividen un documento en filas, columnas y márgenes. Y por supuesto, este mismo concepto de diseño modular se puede ampliar al diseño de páginas web determinada en varias páginas a lo largo de un sitio web, es prácticamente obligatorio que utilice algún tipo de estructura predefinida para asegurarse de que los visitantes sean capaces de acceder y leer fácilmente esa cantidad de información. **(Niebla, 2005, p. 41)**

En el párrafo anteriormente mencionado el autor se refiere al uso de retículas como diseño modular como una guía que deben seguir todas y cada una de las escenas del proyecto multimedia, además;

Repetir estructuras basadas en la misma cuadrícula en las diferentes páginas de un sitio Web, base que todas las páginas (aunque tengan un contenido diferente) tengan similitud entre sí, asegurando una sensación de congruencia a lo largo de todo es sitio web. Una cuadrícula establece un orden, define los límites de los elementos de una página y los mantiene organizados **(Niebla, 2005, p. 41)**

Nuevamente el autor se refiere a que la web debe seguir un mismo patrón que se encargará de dar el sentido de orden y seguimiento que debe tener esta. Finalmente;

En cada página, podemos optar por seguir de manera estricta el diseño marcado por nuestra cuadrícula o romperla ocasionalmente de manera intencionada para aportar interés visual o variación en un momento dado. Sin embargo, si rompemos con demasiada frecuencia este esquema,

perderemos el armazón estructural que proporcionan. (Niebla, 2005, p. 41)

Claramente se puede recalcar que no necesariamente se debe seguir en su totalidad esta cuadrícula, sino que se puede romper el esquema por momentos siempre y cuando no sea con demasiada frecuencia.



#### **6.1.7. Desarrollo de la propuesta**

La propuesta planteada en base a la investigación realizada en las escuelas “Guillermo Garzón Ubidia y Francisco H. Moncayo” estará estructurada para los mismos niños de tal manera que sea fácil de utilizar y de entender, además el contenido será acerca de la importancia de los juegos tradicionales y porque deberían ser practicados.

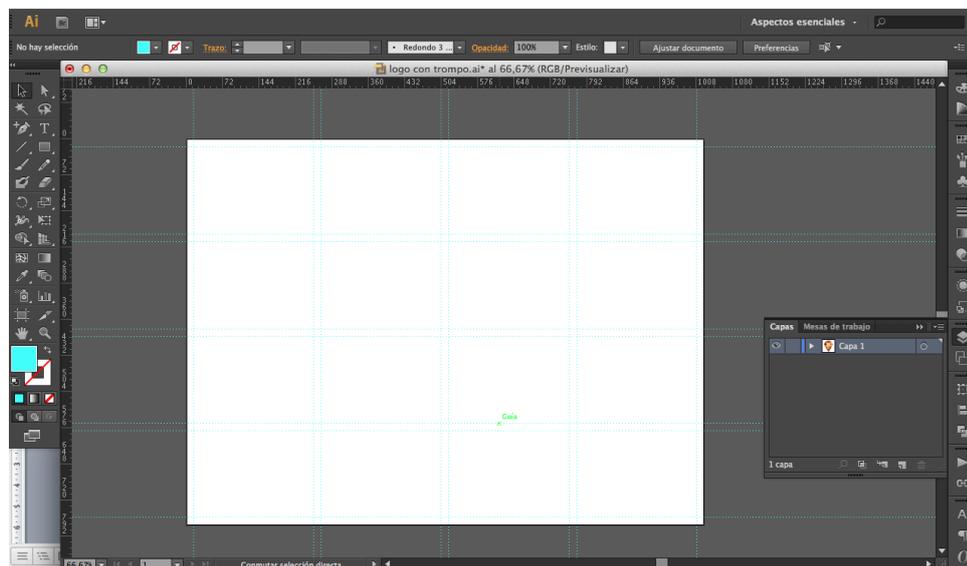
Además la multimedia final tendrá varios juegos tradicionales y ligeros datos relevantes propios de nuestra cultura y guiará para que los niños aprendan a jugarlos.

La propuesta contiene un intro inicial que será bastante llamativo para los niños y poder llamar la atención y poder atraer el interés y que sigan navegando en el proyecto multimedia.

Inicialmente se eligió una identidad que será muy novedosa y colorida para que llame la atención de los niños, para esto se partió de un boceto.



Se eligió la retícula que será guía de todo el proyecto multimedia.



Luego se eligieron los colores que darán vida al imagotipo, tomando en cuenta colores que revivan el pasado, por ejemplo una gama de marrones, además del detalle de un trompo que hace que el imagotipo tome el sentido de los juegos tradicionales



Como siguiente paso se hizo la pantalla principal de la interfaz de usuario, tomando en cuenta los colores corporativos del imagotipo, además de algo que identifique a los niños, en este caso es el cuaderno que servirá de pantalla ya que allí se visualizarán los juegos y demás información.



El siguiente paso es el de hacer la página que contendrá un menú con los juegos que se presentarán en la multimedia.



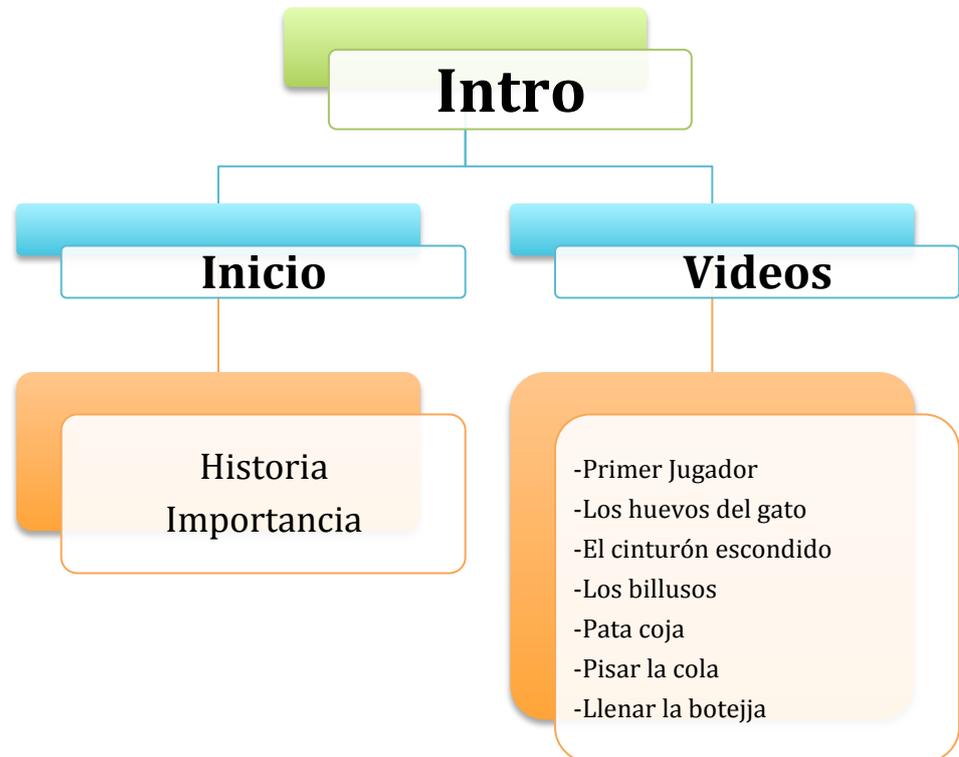
Se presentará el juego cuando se haga clic en el menú anteriormente mencionado.



Este es el formato que se usará para todos los juegos que se presentarán en el proyecto multimedia.

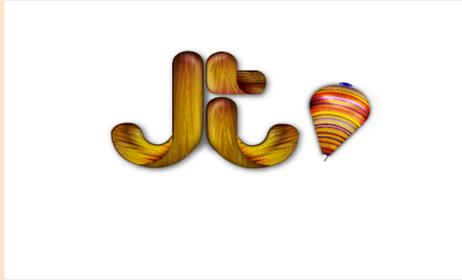
Se realizó un mapa de sitio que servirá de guía para los elementos que contendrá la multimedia.

## Mapa de Sitio



Una vez diseñado las pantallas y el mapa de sitio que servirán como plataformas iniciales donde se desarrollará el aprendizaje de los juegos tradicionales, se procede a realizar un story board para la animación que se realizará en el programa Flash de la plataforma de Adobe.

## StoryBoard (intro)

Imagen	Descripción	Sonido	Duración
	<p>El imagotipo ingresará desde el fondo y el trompo ingresará desde la parte superior derecha con un ligero rebote hasta llegar a su posición original.</p>	<p>Sin sonido</p>	<p>3 s</p>
 <p>Mis Jueguitos Tradicionales</p>	<p>La sogá ingresará poco a poco desde la derecha enredándose en el imagotipo, el logotipo ingresará desde el fondo.</p>	<p>Sin sonido</p>	<p>3 s</p>
 <p>Mis Jueguitos Tradicionales</p> <p>VOLVAMOS A JUGAR</p>	<p>El slogan será escrito por un lápiz que aparecerá desde la parte derecha.</p>	<p>Sin sonido</p>	<p>2 s</p>

## Storyboard de la página de inicio

Imagen	Descripción	Sonido	Duración
	<p>En la pantalla de inicio aparecerá una pared con una repisa donde se posarán los botones. El imagotipo se animará desde su posición inicial hasta la repisa. El imagotipo se encontrará en un resplandor constante durante toda la animación.</p>	Sin sonido	3s
	<p>En el área de trabajo aparecerán manchas de tinta coloridas y garabatos, además de símbolos característicos del pueblo Otavalo.</p>	Sin sonido	2s
	<p>Finalmente aparecerá un cuaderno de color rojo que servirá de área informativa, allí se encontrarán todos los elementos que se encarguen de transmitir conocimientos a los niños.</p>	Sin sonido	2s

	<p>Al momento de desplazar el cursor por las imágenes se aclararán mostrando el título del video.</p>	<p>Sin sonido</p>	<p>4 s</p>
---	---	-------------------	------------

Imagen	Descripción	Sonido	Voz en off	Duración

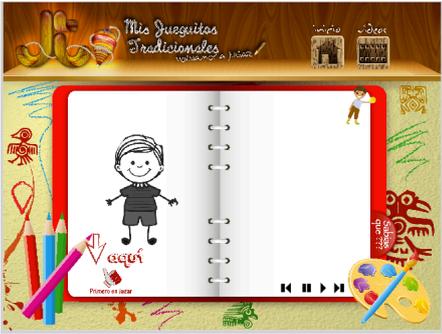
	<p>Toda la animación se presentará mediante un efecto de dibujo, es decir, los gráficos irán apareciendo progresivamente.</p>	<p>Canción infantil</p>	<p>Como elegir el orden de los jugadores?</p>	<p>3s</p>
	<p>A continuación se dibujarán dos niños.</p>	<p>Canción infantil</p>	<p>Lo primero que debes hacer es buscar unos palitos delgados que puedas romperlos</p>	<p>3s</p>

	<p>Continúan apareciendo los dibujos ilustrativos en el cuaderno</p>	<p>Canción infantil</p>	<p>Lo divides en trocitos de diferentes tamaño de acuerdo al número de jugadores</p>	<p>4s</p>
	<p>Continúan apareciendo los dibujos ilustrativos en el cuaderno</p>	<p>Canción infantil</p>	<p>Luego uno de los jugadores los toma de tal madera que no se note el tamaño de os palitos</p>	<p>5s</p>
	<p>Continúan apareciendo los dibujos ilustrativos en el cuaderno</p>	<p>Canción infantil</p>	<p>Finalmente gana el que tenga el palito más grande</p>	<p>4s</p>

### Storyboard Los huevos del gato

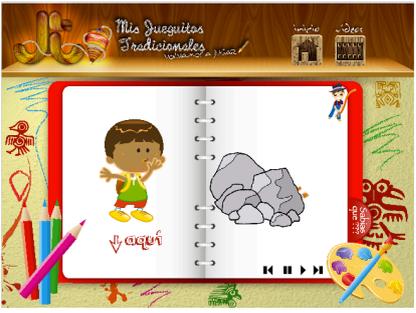
Imagen	Descripción	Sonido	Voz en off	Duración
	<p>El título del juego aparecerá con efecto de escritura.</p>	<p>Canción infantil</p>	<p>Para jugar a los huevos del gato necesitas</p>	<p>4s</p>

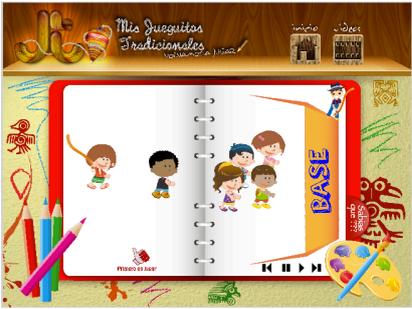
	Se continuará dibujando las historia	Canción infantil	3 o más amiguitos.	4s
	Se dibuja la historia	Canción infantil	Una pelota pequeña puede ser una de tenis o de parecido tamaño.	4s
	Se dibuja la historia	Canción infantil	Y debes estar en un espacio abierto para que puedas correr libremente.	5s
	Se dibuja la historia	Canción infantil	Una vez ahí...lo primero que debes hacer es un huequito por cada uno de los jugadores que mida unos 15 centímetros de profundidad y de ancho de la pelota que te conseguiste una vez hecho esto empezamos el juego.	7s

	Se dibuja la historia	Canción infantil	<p>Primeramente se debe escoger a un niño que empiece lanzando la pelota (para esto puedes usar el método que se enseña aquí...).</p>	5s
	Se dibuja la historia	Canción infantil	Luego el niño lanza la pelota a su agujero.	4s
	Se dibuja la historia	Canción infantil	<p>Si logra meterlo tiene que correr a tomar su pelota y a perseguir a los demás hasta golpear a uno con ella, pero si no logra introducir la pelota al hueco, pues continua el siguiente niño y así sucesivamente.</p>	7s
	Se dibuja la historia	Canción infantil	<p>El niño que es golpeado debe entregar una prenda y será el siguiente en lanzar..</p> <p>Una vez que haya 5 o mas prendas ...pues se nombra una penitencia para devolver las prendas.</p>	8s

## Storyboard El cinturón escondido

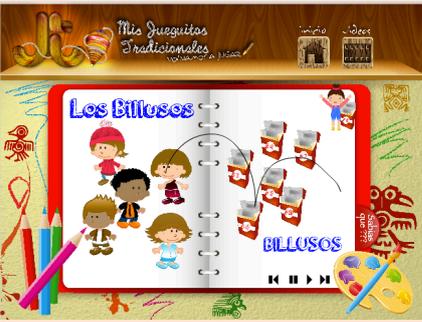
Imagen	Descripción	Sonido	Voz en off	Duración
	Se dibuja la historia	Canción Infantil	El cinturón escondido.	3s
	Se dibuja la historia	Canción Infantil	Para este juego pueden reunirse todos los amigos que deseen, lo primero que deben hacer es designar un espacio en donde estarán protegidos durante el juego puedes llamarlo base	11s
	Se dibuja la historia	Canción infantil	Ahora deben conseguir un cinturón o correa.	3s

	Se dibuja la historia	Canción infantil	luego se debe escoger el niño que iniciara el juego...Para esto puedes usar el método que se enseña aquí	7s
	Se dibuja la historia	Canción infantil	Luego...El niño deberá esconder el cinturón.... Cuando ya esta escondido... el niño deberá gritar en voz alta ...Se escondió el cinturón”	8s
	Se dibuja la historia	Canción infantil	Entonces los demás niños deberán ir a buscar el cinturón	7s
	Se dibuja la historia	Canción infantil	Y el niño que lo escondió deberá dirigirlos diciéndoles caliente caliente cuando estén cerca del cinturón o frio fio cuando estén lejos.	9s

	Se dibuja la historia	Canción infantil	Cuando algún niño encuentre el cinturón deberá perseguirlos a todos y les dará ligeros golpes con el cinturón hasta que todos lleguen a la base	11s
	Se dibuja la historia	Canción infantil	Finalmente el niño que encontró el cinturón es el siguiente en esconderlo	6s

### Storyboard Los billusos

Imagen	Descripción	Sonido	Voz en off	Duración
	Se dibuja la historia	Canción infantil	Ahora vamos a jugar a los billusos	3s
	Se dibuja la historia	Canción infantil	Aquí pueden jugar todos los niños que quieran	5s

	Se dibuja la historia	Canción infantil	Ahora necesitan encontrar unas cajas vacías de conflex y les deben asignar un valor a cada caja como si fueran billetes, estas se llamarán billusos.	9s
	Se dibuja la historia	Canción infantil	Necesita una pelota, piedra o alguna bola, cuando tengas estos elementos, se puede escoger el orden de los jugadores con el método que se enseña aquí.	6s
	Se dibuja la historia	Canción infantil	Ahora deberás estar en un espacio abierto y traza una circunferencia que la llamaremos banco...en donde cada jugador deberá depositar la misma cantidad de billusos	9s
	Se dibuja la historia	Canción infantil	Ahora, respetando el orden... cada niño con su bola o su piedrita intentará sacar la mayor cantidad de billusos del círculo	7s

	Se dibuja la historia	Canción infantil	Al final gana el niño que haya sacado más dinero	4s
---	-----------------------	------------------	--	----

Imagen	Descripción	Sonido	Voz en Off	Duración
	Se dibuja la historia	Canción infantil	Vamos a divertirnos con la pata coja.	3s
	Se dibuja la historia	Canción infantil	Para esto pueden jugar todos los niños que deseen siempre y cuando estén en pareja.	8s

	Se dibuja la historia	Canción infantil	Ahora... en un lugar donde puedan correr libremente se debe fijar un punto de llegada o meta.	6s
	Se dibuja la historia	Canción infantil	Ahora las parejas se colocan en fila frente a la meta ...y un niño deberá cogerle del pie a su compañero.	8s
	Se dibuja la historia	Canción infantil	Ahora deberán correr a la meta en un solo pie.  Si algún niño pisa el suelo con los dos pies... es desclasificado.	6s
	Se dibuja la historia	Canción infantil	Finalmente gana la pareja que llegue primero a la meta.	4s

## Storyboard Pisar la cola

Imagen	Descripción	Sonido	Voz en Off	Duración
	Se dibuja la historia	Canción infantil	Ahora jugaremos a pisar la cola.	3s
	Se dibuja la historia	Canción infantil	Este juego será mas divertido si hay muchos niños.	5s
	Se dibuja la historia	Canción infantil	Ahora cada uno de ellos deberá conseguir un hilo o sogá .y colocar un papelillo al final de ella....Esta será la cola.	7s
	Se dibuja la historia	Canción infantil	Ahora todos los niños deberán amarrar su cola a su cintura... dejando que el papel se arrastre por el suelo.	8s

	<p>Se dibuja la historia</p>	<p>Canción infantil</p>	<p>Y en un espacio abierto todos los niños deberán correr a pisar la cola de sus compañeros y romper el papel que se arrastra.</p>	<p>9s</p>
	<p>Se dibuja la historia</p>	<p>Canción infantil</p>	<p>Al final gana el niño que se quede con su cola intacta.</p>	<p>5s</p>

## Storyboard Llenar la botella

Imagen	Descripción	Sonido	Voz en off	Duración
	Se dibuja la historia	Canción infantil	Ahora jugaremos a llenar la botella.	4s
	Se dibuja la historia	Canción infantil	Para esto necesitas formar grupos de igual número de niños.	8s
	Se dibuja la historia	Canción infantil	Ahora necesitas una botella, un balde, y un vaso para cada grupo.	5s

	Se dibuja la historia	Canción infantil	Ahora en un lugar donde puedan correr libremente deberás colocar un balde lleno de agua para cada grupo y las botellas deberán estar a una distancia prudente.	8s
	Se dibuja la historia	Canción infantil	Ahora el primero de cada grupo deberá coger agua con el vaso e ir a llenar la botella.	10s
	Se dibuja la historia	Canción infantil	Finalmente gana el grupo que haya llenado la botella mas rápido.	6s

## **6.1.8. Impactos**

### **6.1.8.1. IMPACTOS SOCIALES**

El proyecto impactó en las instituciones planteadas, por su nueva y atractiva forma de implementar una guía interactiva multimedia ya que de esta manera se vio beneficiado por su alta acogida en la población de dichas escuelas.

### **6.1.8.2. IMPACTO SOCIOCULTURAL**

Al finalizar el presente proyecto obtuve la guía interactiva deseada que visibilice la práctica de los juegos tradicionales, la misma que será difundida en las escuelas Guillermo Garzón Ubidia y Francisco H Moncayo.

### **6.1.8.2. IMPACTO EDUCATIVO**

El presente proyecto benefició a los estudiantes de las escuelas Guillermo Garzón Ubidia y Francisco H Moncayo y a la sociedad en general como medio de entretenimiento y una manera de rescatar la cultura de nuestro país.

## **6.1.9. Difusión**

Principalmente se realizará una charla con las autoridades de las instituciones indicando los objetivos de la multimedia y los beneficios que tendrán los niños y los docentes de dichas instituciones, además indicar que este proyecto es un medio para fortalecer la cultura ya que en el medio en el que vivimos ya se está perdiendo.

Además se desarrollara un empaque para la presentación del producto multimedia que sea sencillo pero agradable a la vista, impreso en papel couché de 24 °

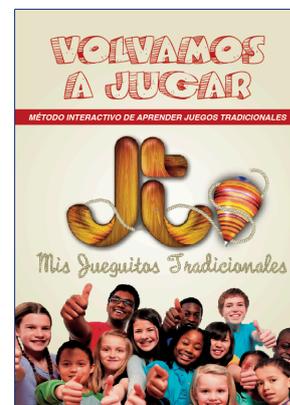
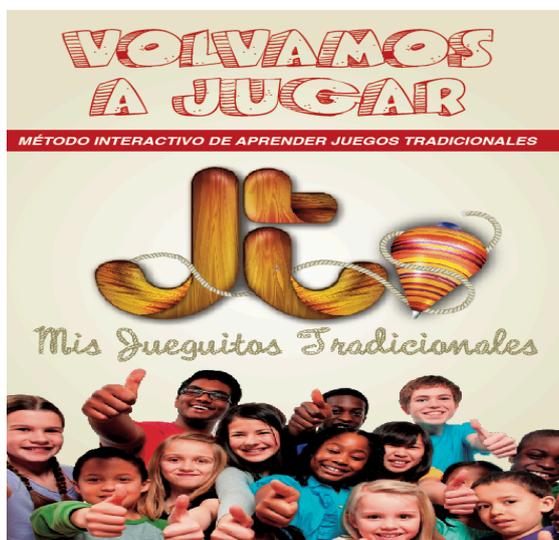
Finalmente se realizara la presentación a los niños mediante afiches y volantes. Los cuales servirán de atractivo para que los niños se interesen en hacer uso del producto.

### Material Publicitario para el Producto Multimedia

#### Empaque de cd.



#### Afiche y Hoja volante para dar a conocer el producto.



El material publicitario puede variar de acuerdo al público objetivo y ocasión,

### 6.1.10 Referencias

<http://definicion.de/informacion/>. (n.d.). Retrieved marzo de 2013

<http://definicion.de/niño/>. (n.d.). Retrieved marzo de 2013

### 6.1.11 Bibliografía

Andrade, L. C. (2010). Juegos.

García, D. R. (2012). Guía práctica Adobe Flash Cs6 Fundamentos de Diseño Web.

Adobe Press . (2012). Adobe photoshop CS5.

Terrado, M. T., & Sánchez, G. R. (1997). El descubrimiento de sí mismo. Barcelona, España: GRAO, de Serveis Pedagògics.

Constitución del Ecuador. (2008).

Arias, E. A. (2010). Otavalo juegos Populares. Otavalo.

Arias, E., Parias, M., Barroso, E., & Ruiz, M. J. (2001). Comunicación, historia y sociedad: homenaje a Alfonso Braojos. Sevilla: Secpub.

Baus, L. F. (2010). Juegos infantiles del Ecuador. Quito: Fase.

Clement, S. O., & Burgues, P. L. (2007). Mil juegos y deportes populares y tradicionales. Barcelona: Paidotribo.

Eggeling, T., & Frater, H. (2003). Ampliar, Reparar y Configurar su Pc. Barcelona: Marcombo.

Freijeiro, S. D. (2005). Técnicas de comunicación. Barcelona: Ideaspropias.

Alfonso, G. (2003). Educación, Multimedia y nuevas tecnologías. Madrid: Ediciones de la Torre.

Jenkins, S. (2010). Paso a paso, Adobe illustrator. McGraw Hill.

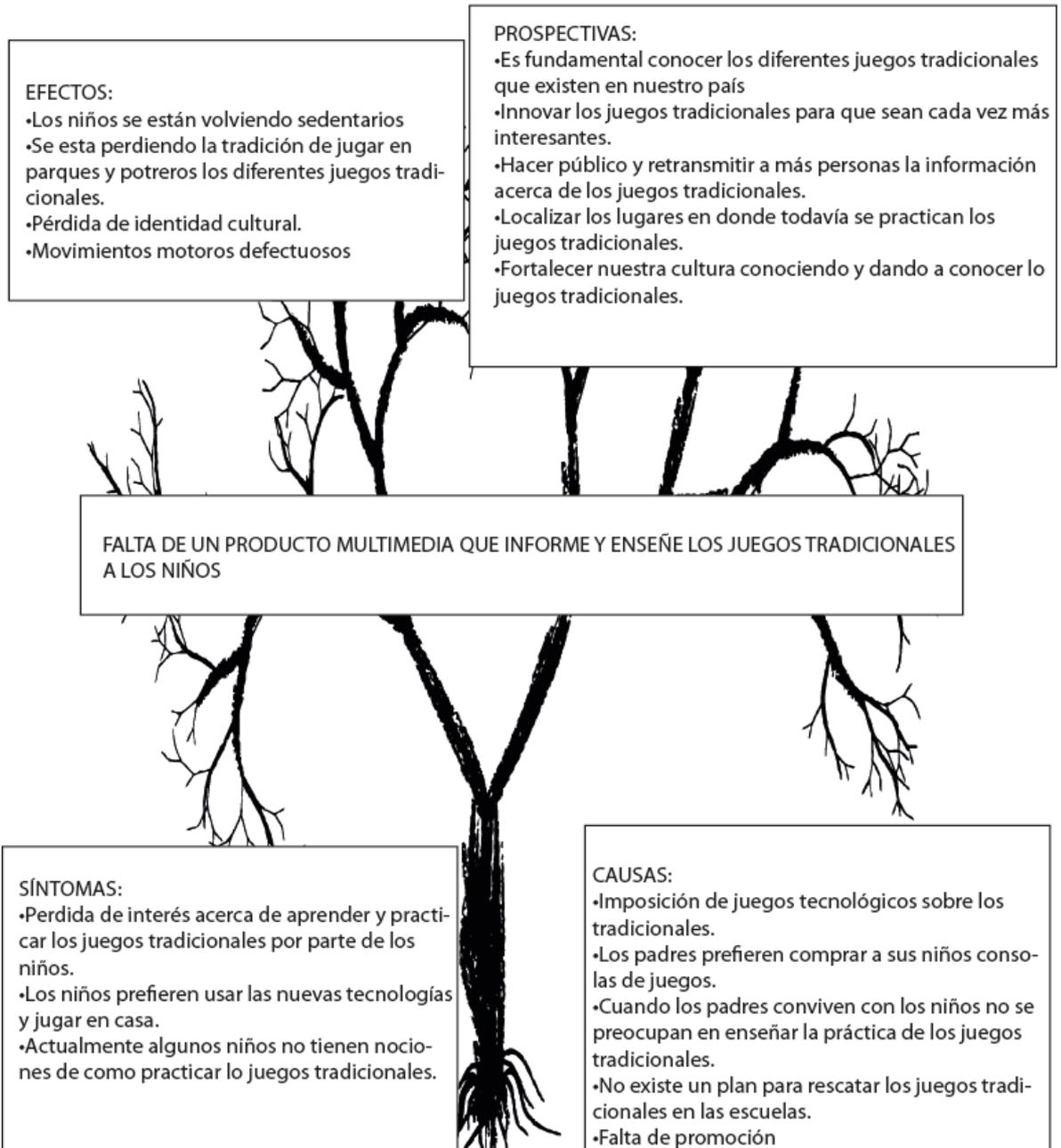
López, A. G. (2002). Los juegos en la educación física de los 12 a los 14 años: primer ciclo. INDE Publicaciones.

Martínez, A. G., Valcarse, D. P., & Villada, P. A. (2007). Nuevas tecnologías para la Producción periodística. Madrid: Visionnet.

- Martínez, F. L. (2006). La cultura y sus procesos: antropología cultural: guía para su estudio. Roma: Laborum.
- Montañada, I. T., & Gómez, S. M. (2008). Preproducción Multimedia. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.
- Morales, J. T., & Salamón, R. C. Tradición y Emancipación Cultural en América Latina (Vol. 5). Buenos Aires: Siglo xxi.
- Niebla, M. P. (2005). Creación y diseño web. Anaya Multimedia.
- Pascual, R. d. (2010). Fundamentos de la comunicacion humana. Barcelona: Club Universitario.
- Trigueros, C. C. (1998). Las danzas y los juegos populares en el currículum de educación física. Proyecto Sur.
- Vasta, R., Haith, M. M., & Miller, S. A. (2001). Psicología Infantil (3º Edición ed.). Barcelona: Ariel Psicología.
- Velázquez, A. G., Llull, J., & Peñalba. (2009). El juego infantil y su metodología. Editex.
- Wallon, H. (2007). La evolución psicológica del niño. Barcelona: Ares y Mares.
- Woolfolk, A. (2006). Psicología Educativa. Madrid: Pearson.
- Yepes, H. D. (2002). Desarrollo Integral del Niño (4º Edición ed.). Bogotá, Colombia: ISBN.

## 6.1.12 Anexos

### 6.1.12.1. Árbol de problemas



### 6.1.12.2. Matriz de coherencia

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVO GENERAL
<p><b>Falta de un producto multimedia que informe y enseñe los juegos tradicionales a los niños.</b></p>	<p>Determinar los medios de información y difusión existentes acerca de los juegos tradicionales para los niños y niñas de 9 a 10 años de la ciudad de Otavalo y propuesta alternativa.</p>
SUBPROBLEMAS/INTERROGANTES	OBJETIVOS ESPECÍFICOS
<p>6. ¿Cuál es el nivel de conocimiento de los niños, profesores y padres de familia acerca de la práctica de los juegos tradicionales?</p> <p>7. ¿Qué factores son los más importantes para establecer una solución efectiva para rescatar la práctica de los juegos tradicionales?</p> <p>8. ¿Cuáles son las características que debería tener el método de solución para rescatar los juegos tradicionales?</p> <p>9. ¿Qué material didáctico para rescatar los juegos tradicionales tienen en las escuelas “Guillermo Garzón Ubidia y Francisco H. Moncayo”?</p> <p>10. ¿En que estado se encuentra el material didáctico para rescatar los juegos tradicionales tienen en las escuelas “Guillermo Garzón Ubidia y Francisco H. Moncayo”?</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Recoger información acerca de los medios de información y difusión de los juegos tradicionales.</li> <li>2. Analizar los resultados.</li> <li>3. Determinar las conclusiones.</li> <li>4. Proponer una solución alternativa.</li> <li>5. Validar la propuesta.</li> </ol>

### **6.1.12.3. Encuesta**

**UNIVERSIDAD TECNICA DEL NORTE  
FACULTAD DE CIENCIA Y TECNOLOGIA**

**DISEÑO GRÁFICO**

**ENCUESTA DE INVESTIGACION**

**Estimado informante, solicitamos responder a la presente encuesta marcando con una x la respuesta que considere que es más acertada**

**La presente investigación tiene como finalidad conocer su nivel de conocimiento acerca de la importancia que tienen los juegos tradicionales.**

**1.- ¿Cree que la perdida de los juegos tradicionales se debe al adelanto de la tecnología?**

**Si**

**No**

**2.- ¿Cree que la perdida de los juegos tradicionales repercutiría en la poca actividad física que realizan los niños?**

**Mucho**

**Poco**

**Muy poco**

**3.-¿Está de acuerdo con que el aprendizaje en los niños sería más efectivo si se implementan juegos en él?**

**De acuerdo**

**Poco de acuerdo**

**En desacuerdo**

**4.- ¿Está de acuerdo con que los juegos tradicionales van de la mano con la motricidad de los niños?**

**De acuerdo**

**Poco de acuerdo**

**En desacuerdo**

**5.- ¿Cree que gran parte de la cultura ecuatoriana se está perdiendo por causa de la poca práctica de los juegos tradicionales?**

**De acuerdo**

**Poco de acuerdo**

**En desacuerdo**

**6.- ¿Conoce algún programa para rescatar la práctica de los juegos tradicionales?**

**Si**

**No**

**Cuál?.....**

**7.- Esta de acuerdo en que si se usan los recursos tecnológicos se podrían rescatar los juegos tradicionales?**

**De acuerdo**

**Poco de acuerdo**

**En desacuerdo**

**8.- ¿Cree que la implementación de una guía interactiva ayudaría rescatar la práctica de los juegos tradicionales?**

**De acuerdo**

**Poco de acuerdo**

**En desacuerdo**

**9.- ¿Cuántos juegos tradicionales conoce?**

**Más de 10**

**Menos de 10**

**Otros.**

**10.- ¿Cree que los juegos tradicionales son parte importante de la cultura?**

**Si**

**No**

**No sabe.**