



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES

CARRERA DE ADMINISTRACIÓN DE HOTELERÍA Y TURISMO

PUESTA EN VALOR DE LOS JUEGOS TRADICIONALES DE LA
PROVINCIA DE EL ORO

PEREZ QUEZADA JOSELIN ELENA
LICENCIADA EN ADMINISTRACIÓN DE HOTELERÍA Y TURISMO

MACHALA
2019



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES

CARRERA DE ADMINISTRACIÓN DE HOTELERÍA Y
TURISMO

PUESTA EN VALOR DE LOS JUEGOS TRADICIONALES DE LA
PROVINCIA DE EL ORO

PEREZ QUEZADA JOSELIN ELENA
LICENCIADA EN ADMINISTRACIÓN DE HOTELERÍA Y
TURISMO

MACHALA
2019



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES

CARRERA DE ADMINISTRACIÓN DE HOTELERÍA Y
TURISMO

EXAMEN COMPLEXIVO

PUESTA EN VALOR DE LOS JUEGOS TRADICIONALES DE LA PROVINCIA DE EL
ORO

PEREZ QUEZADA JOSELIN ELENA
LICENCIADA EN ADMINISTRACIÓN DE HOTELERÍA Y TURISMO

CALLE ÑIGUEZ MELISSA PAULINA

MACHALA, 28 DE AGOSTO DE 2019

MACHALA
28 de agosto de 2019

Nota de aceptación:

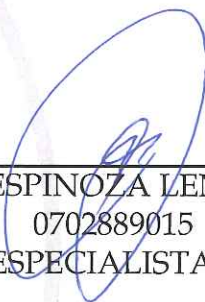
Quienes suscriben, en nuestra condición de evaluadores del trabajo de titulación denominado PUESTA EN VALOR DE LOS JUEGOS TRADICIONALES DE LA PROVINCIA DE EL ORO, hacemos constar que luego de haber revisado el manuscrito del precitado trabajo, consideramos que reúne las condiciones académicas para continuar con la fase de evaluación correspondiente.



CALLE INIGUEZ MELISSA PAULINA
1103882096
TUTOR - ESPECIALISTA 1



ILLESCAS ESPINOZA WILMER HENRY
0704128776
ESPECIALISTA 2



ROMERO ESPINOZA LENIN EFRAIN
0702889015
ESPECIALISTA 3

Fecha de impresión: miércoles 28 de agosto de 2019 - 13:48

Urkund Analysis Result

Analysed Document: PEREZ QUEZADA JOSELIN ELENA_PT-010419.pdf (D54760420)
Submitted: 8/9/2019 6:14:00 PM
Submitted By: titulacion_sv1@utmachala.edu.ec
Significance: 3 %

Sources included in the report:

<http://revistaciaf.uclv.edu.cu/index.php/CIAF/article/view/18/16>
<http://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/6802>
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31043005027>
<http://revistas.uta.edu.ec/Books/libros%202019/JuegosTradicionales.pdf>
<https://doi.org/10.17979/reipe.2015.0.02.353127c0992-329d-4a7c-9c7d-8f35a0251619>

Instances where selected sources appear:

8

CLÁUSULA DE CESIÓN DE DERECHO DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO DIGITAL INSTITUCIONAL

La que suscribe, PEREZ QUEZADA JOSELIN ELENA, en calidad de autora del siguiente trabajo escrito titulado PUESTA EN VALOR DE LOS JUEGOS TRADICIONALES DE LA PROVINCIA DE EL ORO, otorga a la Universidad Técnica de Machala, de forma gratuita y no exclusiva, los derechos de reproducción, distribución y comunicación pública de la obra, que constituye un trabajo de autoría propia, sobre la cual tiene potestad para otorgar los derechos contenidos en esta licencia.

La autora declara que el contenido que se publicará es de carácter académico y se enmarca en las disposiciones definidas por la Universidad Técnica de Machala.

Se autoriza a transformar la obra, únicamente cuando sea necesario, y a realizar las adaptaciones pertinentes para permitir su preservación, distribución y publicación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Técnica de Machala.

La autora como garante de la autoría de la obra y en relación a la misma, declara que la universidad se encuentra libre de todo tipo de responsabilidad sobre el contenido de la obra y que asume la responsabilidad frente a cualquier reclamo o demanda por parte de terceros de manera exclusiva.

Aceptando esta licencia, se cede a la Universidad Técnica de Machala el derecho exclusivo de archivar, reproducir, convertir, comunicar y/o distribuir la obra mundialmente en formato electrónico y digital a través de su Repositorio Digital Institucional, siempre y cuando no se lo haga para obtener beneficio económico.

Machala, 28 de agosto de 2019



PEREZ QUEZADA JOSELIN ELENA
0705684421

RESUMEN

El presente proyecto de titulación resalta a la provincia de El Oro compuesto por 14 cantones, privilegiada por tener riqueza natural, diversidad cultural, arqueológica, gastronómica, costumbres y tradiciones. La importancia y el valor que tienen los juegos tradicionales que han ido transmitiendo de generación en generación, compartiendo entre la comunidad, sitio o pueblo las distintas actividades sociales-culturales en su diario vivir entre los distintos cantones oreños.

Establece como objetivo, determinar el grado de valoración de los juegos tradicionales que caracterizan a cada cantón y elaborar una propuesta de planificación de juegos tradicionales de la Provincia de El Oro, aplicando la metodología del método descriptivo permitiendo describir la realidad de los juegos tradicionales que caracterizan a los diferentes cantones de la provincia. Se ha utilizado el instrumento metodológico tipo encuesta, a través del formulario digital de Gmail, se elaboró 8 preguntas cerradas y de opción múltiple, y entrevistas que han permitido obtener información que sirva en este caso práctico. Dando como muestra 384, considerando las edades comprendidas entre 20 y 44 años de los resultados provinciales del censo del 2010 realizado en el Ecuador.

Obteniendo como conclusión, los juegos tradicionales forman parte de la vida de los individuos, no obstante, transmitiendo a las futuras generaciones que van creciendo sin parte de su identidad; por ello se integren y participe la ciudadanía oreña, fomentando y transmitiendo estos juegos tradicionales en el desarrollo de la colectividad.

Palabras Claves: Juegos Tradicionales, Valorización, Características del juego, Tradiciones.

ABSTRACT

The present degree project highlights the province of El Oro composed of 14 cantons, privileged to have natural wealth, cultural diversity, archeology, gastronomy, customs and traditions. The importance and value of the traditional games that have been transmitted from generation to generation, sharing among the community, site or people the different social-cultural activities in their daily lives between the different cantonese oreños.

It establishes as an objective, to determine the degree of evaluation of the traditional games that characterize each canton and to elaborate a proposal of planning of traditional games of the Province of El Oro, applying the methodology of the descriptive method allowing to describe the reality of the traditional games that characterize to the different cantons of the province. The survey methodological instrument has been used, through the Gmail digital form, 8 closed and multiple choice questions were prepared, and interviews that have allowed us to obtain information that serves in this case study. Given as sample 384, considering the ages between 20 and 44 years of the provincial results of the 2010 census conducted in Ecuador.

Obtaining as a conclusion, traditional games are part of the lives of individuals, however, transmitting to future generations that are growing without part of their identity; For this reason, the citizens of orense are integrated and participated, promoting and transmitting these traditional games in the development of the community.

Keywords: Traditional Games, Valorization, Game Features, Traditions

CONTENIDO

RESUMEN	1
ABSTRACT	1
CONTENIDO	3
INTRODUCCIÓN	5
JUSTIFICACIÓN	7
MARCO TEÓRICO	8
TRADICIONES	8
JUEGOS TRADICIONALES	8
IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS	8
CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS	9
JUEGOS TRADICIONALES DE LA PROVINCIA	9
OBJETIVOS	27
OBJETIVO GENERAL	27
OBJETIVO ESPECÍFICO	27
METODOLOGÍA	27
ANÁLISIS DE RESULTADOS	29
¿En qué cantón de la provincia de El Oro usted vive?	29
¿En qué rango de edad se encuentra usted?	30
¿Recuerda en su niñez que persona le dio a conocer de estos juegos tradicionales?	33
¿Usted cree que en la actualidad se practica de estos juegos tradicionales?	34
¿Consideras que aún se transmiten a las nuevas generaciones estos juegos tradicionales?	35
¿Usted cree que los juegos tradicionales forman parte de su vida?	36
¿Usted en la actualidad transmite estos juegos tradicionales?	37
PROPUESTA DE PLANIFICACIÓN	38
MISIÓN	38
VISIÓN	38
ESTRATEGIAS DE PLANIFICACIÓN	39
OBJETIVO	39
PLAN DE ACCIÓN	39
CRONOGRAMA DE EJECUCIÓN	42
APROXIMACIÓN DE PRESUPUESTO	43

CONCLUSIONES	44
BIBLIOGRAFÍA	45

LISTA DE TABLAS

Tabla 1: Juegos tradicionales de El Oro	10
Tabla 2: Estrategias	31
Tabla 3: Plan de Acción	32
Tabla 4: Cronograma de Ejecución	33
Tabla 5: Aproximación de Presupuesto	34

LISTA DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1: Procedencia	22
Ilustración 2: Rango de Edad	23
Ilustración 3: Lista de Juegos Tradicionales	24
Ilustración 4: Referencias de Juegos Tradicionales	26
Ilustración 5: Actualidad de Juegos Tradicionales	27
Ilustración 6: Transmitir a nuevas generaciones	28
Ilustración 7: Juegos Tradicionales: Parte de su Vida	29
Ilustración 8: Transmite conocimientos de Juegos Tradicionales	30

INTRODUCCIÓN

La presente investigación tiene como finalidad proponer una puesta en valor de los juegos tradicionales de la Provincia de El Oro que se enlazan a los conocimientos de generación en generación, y esta que forma parte de una acción cultural transmitida por un pueblo, comunidad o individuo con la integración significativa al valor y pertenencia de la identidad que los representa ante una sociedad que, participa de manera conjunta en actividades de recreación.

A su vez la globalización, tecnología, migración entre otros. Afectan directamente en la pérdida de identidad y tradiciones que trae consigo cambios sociales – afectivo a las raíces de donde pertenecen.

Ecuador un país de cultura. *“Estas expresiones se han transformado en protagonistas en nuestro patrimonio sociocultural, resulta muy importante rescatar y conservar nuestras costumbres, vivencias y tradiciones desde los sitios más humildes, hasta los lugares más importantes de nuestra sociedad”* (Sailema Torres & Sailema Torres, 2018, pág. 22). En cada una de las provincias se viven sus juegos populares que los identifica y les da un sentido de pertenencia de valorar al individuo y a las nuevas generaciones.

La Provincia de El Oro es privilegiada en turismo, clima, naturaleza, paisaje, historia y tradiciones; cuenta con 14 cantones en cada uno de estos, se realizan diferentes juegos populares que dan realce en sus festividades o en su vida cotidiana; donde comparten las enseñanzas de sus padres, amigos y comunidad en general, con el pasar de los años se ha perdido el interés en la práctica de estas actividades tradicionales y por ende han llevado al olvido en una sociedad activa.

En esta investigación se planteó dos objetivos: Determinar el grado de valorización de los juegos tradicionales que caracterizan a cada cantón y Elaborar una propuesta de planificación de juegos tradicionales de la Provincia de El Oro.

Es así que se busca fomentar los juegos populares o tradicionales de cada cantón vinculando directamente con la ciudadanía a que participe en el encuentro de estos; y

puedan vivenciarlos, recordando su niñez con el intercambio de conocimientos, de esta forma se concrete una puesta en valor de lo tradicional en su identidad.

En referente al proceso de metodología se empleó el método descriptivo, el cual pretende obtener información sobre las características de los juegos tradicionales de la Provincia.

JUSTIFICACIÓN

El adelanto y la rapidez de las nuevas tecnologías que se viven hoy en día han permitido que ser humano pierda su identidad cultural y se transforme las relaciones con los demás individuos; generando cambios en los valores, costumbres y tradiciones que se transmiten a las futuras generaciones. La tecnología trae consigo beneficios y desafíos ante una población que se integra a la modernización prestando mayor interés; estando en segundo plano su identidad cultural quedando atrás sus vivencias, creencias y juegos populares al integrarse a una sociedad moderna.

En tanto a nivel nacional el país es considerado mega cultural, puesto que en cada rincón geográfico existen diferentes juegos tradicionales que se transmiten entre generaciones, manteniendo así, su esencia tradicional.

Por ende, este trabajo busca realizar una puesta en valor de los juegos tradicionales de El Oro, que representan a cada cantón. En una sociedad que se encuentra en comunicación e interacción que integra, *“no sólo puede revivir, volver a poblar áreas rurales, despertar interés en una población apática, lograr cohesión social, sino que además puede desencadenar actividades económicas y con ello mejorar los ingresos y la calidad de vida de la colectividad”*. (Molano L., 2007, pág. 74).

Se utilizó una metodología descriptiva para dar a conocer la realidad de la tradición de antaño de cada cantón posee.

MARCO TEÓRICO

TRADICIONES

Las tradiciones que un pueblo, comunidad o sitio transmiten a lo largo de la vida, las enseñanzas, las memorias de nuestros ancestros. *“la capacidad de interpretar y de valorar los acontecimientos presentes según el modelo de acontecimientos del pasado.”* (Moreno Arriba , 2015, pág. 490). Por tal razón se hace referencia a transmitir de generación en generación las tradiciones de hace años, la herencia que identifica a una colectividad que al pasar los años, perduren y se valoricen que se sigan realizando, juegos tradicionales en las distintas fiestas o celebraciones se mantenga la tradición de una sociedad.

JUEGOS TRADICIONALES

El valor de transmitir y el sentido de pertenencia hace que un pueblo o grupo de individuos se identifiquen con los juegos tradicionales, que han sido parte de su crecimiento , aprendizaje, conocimiento y tradición de la que, *“forman parte inseparable de la vida del sujeto, no es posible explicar la condición social del individuo sin los juegos, estos son una expresión cultural de la adaptación que ha protagonizado el ser humano en relación con su entorno”* (Saillema, y otros, 2017, pág. 2).

IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS

Están presentes en la vida de un individuo o sociedad ya que forman parte , *“necesaria para los seres humanos teniendo suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales; a su vez es herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras, o afectivas”*. (Gómez Cabrera, 2016, pág. 35). Podemos interpretarlo como:

- a. Identidad de un pueblo, comunidad o sitio.

- b. Intervienen desde nuestra niñez y a lo largo de cada etapa de nuestras vidas.
- c. Medio de estimulación, imaginación, creatividad y comunicación de un individuo o grupo social.
- d. Motivación y recreación saludable, divertida en conocimiento, y valorización.
- e. Desarrollo social- cultural
- f. Instrumento de educación y aprendizaje.
- g. Transmitir generación en generación las enseñanzas de nuestros antepasados.

CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS

“El juego ha sido considerado como una actividad de carácter universal, común a todas las razas, en todas las épocas y para todas las condiciones de vida.” (Delgado Mero, 2016, pág. 167). Por ende, se busca resaltar algunas particularidades.

- a) Fortalece la amistad, sin importar la edad, clase social, entre otros.
- b) Desarrolla reglas y normas que se deberán cumplir en cada juego tradicional
- c) Busca el esparcimiento sano del individuo o grupo social.
- d) Existen una variedad de juegos a nivel mundial.
- e) Concentración y la capacidad de dirigir el juego.
- f) Representan las vivencias del pasado.
- g) Se practica al aire libre en contacto con la naturaleza se la respeta.

JUEGOS TRADICIONALES DE LA PROVINCIA

La Provincia de El Oro es rica en tradición en los distintos cantones se enseñan y se transmiten estos juegos tradicionales que se han mantenido vivos en las distintas festividades o en el tiempo libre de la población; transfiriendo de ellos a las distintas generaciones parte de su identidad. Los autores, *Renson y Smulder (1978) lo entienden como, “todo aquel juego tradicional, local, activo, de carácter recreativo que requiere*

destreza física, estrategia o suerte o alguna de las tres". (Baena Extremera & Ruiz Montero, 2016, pág. 20) .Por tal razón hemos registrado información bibliográfica que permitan identificar los distintos juegos que se realizan en la provincia, de esta manera la memoria y vivencias del pasado se sigan manteniendo y transmitiendo a lo largo de los años. (Naranjo Villavicencio, 2009), (Silva, 2019), (Trujillo Rey, 2019), (Rivas Encalada, 2019), (Jaramillo, 2019), (Instituto Nacional de Patrimonio Cultural, s.f.), (Illescas Espinoza, Landín Álvarez, & Romero Espinoza, 2015)

Tabla 1: Juegos tradicionales de El Oro

Nombre	Cantón	Material	Descripción
1. La petaca sentada 2. La rayuela 3. Las Quemadas	Machala	1. Participantes (niños). 2. Tiza, piedra o cualquier otro objeto. 3. Balón.	1. Era similar a las cogidas, con la diferencia que cuando le tocaban a un participante debía permanecer sentado. Había un sitio denominado la casa, donde no le podían topar, desde allí se hacían cadenas para "salvar" al que estaba sentado. 2. Consistía en dibujar en el piso una figura esta sea (un gato, un muñeco, un oso, etc.) y saltar en solo pie. Desde la línea de inicio trazada se debía botar algún objeto si éste quedaba dentro de la figura debería saltar y de manera correcta si lo hacía bien tenía derecho a adueñarse y realizar una casa por el cual no podían pasar el siguiente jugador ganaba la "rayuela" quien mas casa

podía hacer, porque esto no permitía a las demás pasar.

3. En este juego no hay un límite de jugadores consiste en que habrá dos personas que deberán quemar con un balón de extremo a extremo mientras los jugadores permanecerán dentro de un círculo trazado el que salga o se deje quemar al lanzar el balón irá saliendo del juego hasta que todos hayan sido quemados.

- | | | | |
|---|---------------|--|--|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Gallo Enterrado 2. El mejor Cargador 3. Las Escondidas | <p>Pasaje</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. El Gallo, tierra, un palo y una venda o trapo. 2. Racimo de Guineo. 3. La persona que cuenta. | <ol style="list-style-type: none"> 1. Consiste en hacer un hueco el suelo hay metían al gallo y solo dejaban la cabeza afuera y a los que participaban en el juego se les entregaba un palo y se les vendaban los ojos se les daba vueltas alejándose del gallo y ganaba el juego quien con oír los gritos de los participantes se guiaba el que topaba al animal con el palo ganaba. También se lo realizaba en el cantón Portovelo. 2. Consiste en que entre varios participantes lleven en sus hombros un racimo de guineo, en la cual tendrán una ruta establecida por donde tendrán que ir cargando el racimo hasta llegar a la meta trazada sin hacer caer el fruto a lo largo del recorrido quien llegue primero será el ganador siempre que cumpla con las reglas establecidas. 3. En este juego no hay un límite de jugadores deberá haber una persona quien cuente hasta cincuenta mientras los demás correrán a esconderse una vez que se cuente hasta cincuenta el saldrá a buscar, al encontrarlo dirá "cincuenta palitos, un dos, tres ".y así deberá pasar con todos si esto no pasa |
|---|---------------|--|--|

1. La Yuca
2. Vale
3. Torneo de Cintas

El Guabo

1. Palo.
2. Participación de niños.
3. Cintas, cordel, argolla y bicicletas.

tendrá que decir “cincuenta palitos para todos “y seguirá contando o se alternará.

1. Se enterraba un palo en el suelo entonces quien hacía de cabecera se abrazaba al palo a los demás participantes se les asignaba un número y se iban sujetando un tras del otro hasta formar una columna llamada yuca otra persona pedía que le vendan un pedazo de yuca mencionando el número de uno de ellos y con fuerza trataba de desprenderle a ese jugador del resto de la yuca
2. Consiste que un grupo de niños corrían mientras uno de ellos hacía de vale a quien llegara a topar le tocaría seguir persiguiendo hasta decir vale y repetir el juego. En otros sectores de la provincia se llamaba “las cogidas”.
3. Se extiende un cordel y se lo alza a una altura considerada, las cintas con las respectivas argollas son amarradas en forma de lazo; luego los participantes con sus bicicletas deberán

jalar hasta soltar las citas quien haya obtenido más citas será el ganador.

1. Billuzos
2. Pepo
3. Las Cometas

Santa
Rosa

1. Cajetillas de cigarrillo.
2. Canicas o bolas (bolillas o checo).
3. Papel de seda "papel cometa", engrudo o goma y caña.

1. Se trataba de conseguir cajetillas vacías de cigarrillo a los cuales se les daba un valor por ejemplo de "lucky" valía cien sucres, la "cool" cincuenta, la de "dorado" veinte.se la doblada como Billetes podían cambiar con canicas o bolas de cristal.
2. Consistía en lanzar una bola (canica o checo) a una distancia prudente y después otro jugador de pegarle a la bola rival si eso sucedía ganaba la bola sino le tocaba al otro así sucesivamente hasta que uno de ellos tenga mayores bolas.
3. Eran elaboradas por los mismos participantes con papel de seda, goma o engrudo y pedazos de caña o carrizo que se unían formando la cometa haciendo un rabo en su punta llevaba una pequeña piedra para dar peso, buscando luego una buena corriente de aire las hacían volar esto pasaba más en

los meses de verano era el tiempo de cometas.

1. El Florón
2. Zumbambico Arenillas
3. Carrera de Enscados

1. Sortija.
2. Piola, botón o tapilla de cerveza.
3. Saco.

1. Consistía que las niñas se debían sentarse en fila mientras sus manos las ponían como para orar; y una de ellas pasaba por la hilera llevando la sortija que debía depositar en las manos de una de ellas. luego quien llevaba la sortija se detenía su andar; y donde se paró, preguntaba por el destino del florón diciendo: ¿dónde está el florón? Si adivinaba la participante ella debería pasar hacer lo mismo mientras la otra se sentaba si esto no pasaba, debería de dar una prenda que al final terminaba con una penitencia.
2. En este juego los participantes debían hacerle orificios a la tapilla o en el botón traspasar el hilo y dar vuelta sobre el propio eje, esta permitía hacer un movimiento como si fuera un acordeón de adentro hacia afuera.
3. Este juego consiste en que se traza una línea de salida en ella se pararán los

participantes, dentro del saco, al sonido de un pitazo saldrán apresuradamente hasta que uno ellos sea quien llegue a la meta.

1. La Soga
 2. Las cogidas
 3. Ollas Encantadas
- Huaquilla
s

1. Un pedazo de cabo o sogas y letra musical.
2. Participantes.
3. Pedazo de tubo en forma de círculo.
4. ollas llenas de dulce, juguetes etc. , un palo, cuerda y una franela o un pedazo de tela.

1. Consistía en que dos participantes debían de sujetar de cada extremo la sogas mientras entonaban diferentes coros para dar comienzo, al salto que deberían de seguir si se confundían daban paso al siguiente. (No estaba focalizado en algún punto específico de El Oro).
2. Los jugadores deben escoger a una persona del grupo quien será quien coja si llegara a pasar otro jugador pasará hacer lo mismo.
3. En este juego se amarra la cuerda a una altura prudente en ella se cuelgan las ollas; luego un participante se le deberá vendar los ojos con un pedazo de tela, y se le entregará un palo se le dará unas pequeñas vueltas, mientras la cuerda es elevada y no sea tumbada la olla deberá guiarse con los gritos de los

participantes hasta poder tumbarla. También se lo realizaba en el cantón Portovelo.

1. Fósforo Botado
 2. Baile de la silla vacía
 3. Baile de Tomate
- Chilla

1. Palillos de fósforo
2. Sillas y Música
3. Tomate y música

1. Debía de participar solo dos niños ellos buscaban una parte alta y alternando, arrojaban los fósforos hasta que uno de ellos cayera encima del otro así ganaría uno.
2. Se debe poner las sillas en fila no hay un número en específico puede ser seis, y si deberá haber siete participantes por que el deberá de tratar de robar la silla; al sonido de la música deberán ir bailando y dando vueltas alrededor de las ellas al parar la música deberán tomar una de ellas quien quede sin ella deberá ir saliendo del juego hasta que quede un ganador.
3. En este juego los participantes deberán elegir una pareja se colocarán un tomate en la frente o parte del rostro, y al sonido de la música deberá bailar, hasta que quedo solo una pareja con el tomate será la ganadora.

- | | | | |
|---|---------------|---|---|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Al Chivo 2. El Jaymi 3. Perros y venados | <p>Balsas</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Representa al chivo (un niño) y escopetas de palo. 2. Tapillas, balón. 3. Participantes. | <ol style="list-style-type: none"> 1. Consiste en representar los hábitos del chivo y los demás lo deben perseguir con escopetas de palo y el animal no se debía dejar cazar, pero cuando el personaje se cansaba se cambiaban los roles podía ser interminable. 2. Intervienen tanto niños como niñas cinco jugadores por equipo colocar las tapillas en el suelo hacer una línea y el jugador lanzaba el balón hacia las tapillas si estas se derrumban el equipo contrario perdía un jugador se lo hacía alternando, el equipo ganando quien había “quemado” a todo el contrario. 3. Consistía que los perros debían perseguir a los venados, y estos no se deberían dejar atrapar. cuando todos los venados habían sido “cazados” se cambian los papeles y se iniciaba nuevamente. |
|---|---------------|---|---|

1. El Florón
2. Trompo
3. Las muñecas
4. La cadenita “
frau , frau”

Piñas

1. Sortija.
2. Trompo y un pedazo de cuerda fina.
3. Muñecas.

1. Consistía que las niñas se debían sentarse en fila mientras sus manos las ponían como para orar; y una de ellas pasaba por la hilera llevando la sortija que debía depositar en las manos de una de ellas. Luego quien llevaba la sortija se detenía su andar; y donde se paró, preguntaba por el destino del florón diciendo: ¿dónde está el florón? Si adivinaba la participante ella debería pasar hacer lo mismo mientras la otra se sentaba si esto no pasaba, debería de dar una prenda que al final terminaba con una penitencia.
2. En la época de carnaval este juego era pulular los niños se reunían y el objetivo era enredar el trompo con la cuerda y lanzarlo y hacerlo girar.
3. En este juego las niñas se reunían con sus muñecas, y pasaban el día peinando, vistiéndolas o haciéndolas bailar y más.
4. Consistía en que los participantes se debían de agarrar las manos formando una

fila y se enumeraban, y otro participante que no estaba en fila el líder le preguntaba lo siguiente: ¿cadenita "frau, frau" cuántos panes hay en la horca? Él decía cualquier número de los participantes, mientras los demás se daban sin soltarse la vuelta quedando él de frente, era nombrado culpable de haber quemado los panes.

- | | | | |
|---|------------------|---|--|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. El Bolsillo Izquierdo 2. Perinola 3. Jalar la Cuerda o la Puja 4. Carrera de Tres Piernas | <p>Portovelo</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. La frase “bolsillo izquierdo” y Participantes. 2. Perinola (Derivación del trompo). 3. Cuerda. 4. Cuerda. | <ol style="list-style-type: none"> 1. El juego consistía en que un grupo de niños se ponían de acuerdo al encontrarse por la calle se decían bolsillo izquierdo, tenía que meter la mano al bolsillo y entregar lo que tenía y así pasaría con las demás personas al interrogar, a la expectativa de ganar algo debían estar atentos a no llevar nada en su bolsillo sino lo perderían. 2. El juego consistía en que se hacía bailar a la perinola que tenía forma cuadrangular y que finaliza en un palito con él se hacía bailar. en él estaba escrito: S, T, P, D, que quería decir: Saque, Todo, Ponga, Deje. por ejemplo; si al lanzar la perinola esta se detenía si salía una de estas letras debía bien sacar una apuesta, dejar una apuesta, poner una apuesta o llevarse toda la apuesta de los participantes. 3. Se arman dos equipos cada grupo, de lado y lado sostendrán la soga, en medio se hará un agujero; los jugadores deberán jalar hasta que uno de ellos pierda. Se lo |
|---|------------------|---|--|

realiza en el cantón Piñas con el nombre “la puja “.

4. Consistía en formar parejas las cuales deben juntar sus dos piernas con una soga serán sujetas quedando así tres piernas, y al sonido de un pitazo saldrán de prisa hasta llegar a la meta y haya una pareja ganadora.

1. Carritos de Madera Zaruma
2. Aviones de papel
3. La Tabla Encebada
4. La Balanza

1. Trozo de madera la cual pulían o tallaban y para las ruedas las tapitas de cerveza (localmente llamadas tillos)
2. Papel
3. Tabla, cebo o cáscara de plátano
4. Soga

1. Con este juguete podían pasar sus horas haciendo carreritas entre amigos.
2. Los realizaban y los hacían volar desde las partes altas de la ciudad donde había buena corriente de aire.
3. Consistía en deslizarse en una tabla que había sido puesta cebo o cáscaras de plátano en la calle san francisco por su pendiente antiguamente empedrada se lanzaban en ella hasta tres niños hasta llegar la calle bolívar donde los niños se iban encima del otro al parar.
4. Consistía en colgarse de una soga y la

persona que se
lanzaba o llegaba más
lejos ganaba.

1. Checos "La Bomba"	Atahualpa	1. Semillas de frutos secos color amarillento (hacían el papel de las bolas o canicas).	1. Consistía en hacer un círculo y depositar allí un número de checos, y con la ayuda de un ruliman irlas sacando de la bomba lanzando su ruliman quien más se acercaba, quien se pasaba moría ganaba quien obtenía mayor número de checos.
2. Palo Encebado	a	Semillas del jorupe, que era un árbol que se encuentra en la montaña	2. Se debe afirmar la calla al suelo en la punta la caña llevará en forma redonda un madero luego se procederá a guindar todos los objetos que deseen como: gallina, comida, frutos, dinero entre otros, Luego se procede a engrasar el palo, para que los participantes que deseen, subir no les sea nada fácil llegar hasta los premios que están en la cima. También se lo realizaba en el cantón Portovelo.
3. El Cartero		2. Caña, grasa de carro, objetos como: comida, dinero, ropa etc.	3. Consiste en que los participantes no hay un límite específico deberán elegir un nombre como país , y otra persona hará del cartero , los participantes tendrán que ubicarse a una distancia prudente del cartero y el dirá ; " soy el cartero ", "me ha llegado una carta " y ellos dirán " para
		3. Balón	

quién “ y el cartero lanzará el balón hacia arriba mientras da un nombre de un país por ejemplo: “ Ecuador “ ; esa persona saldrá corriendo en busca del balón y dirá “ alto hay “ tendrá que dar pasos largos mientras repite el nombre del país que le tocó, y quema a uno de los jugadores para dar paso al otro cartero .

1. Jere o Tirajere (conocido también como cata o resortera en el país.)
Marcabel í

1. Liga , pedazo de madera en forma de y piedritas

1. Consiste en sujetar la liga al soporte en forma de “y “con la ayuda de piedritas apuntar ya sea a las plantas frutales, animales etc.

<ol style="list-style-type: none"> 1. Mantantirulir ula 2. Torneo de Cintas 	<p>Las Lajas</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Participante s y las rimas del juego. 2. cintas, cordel, argolla y caballo. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Consistía en formar dos filas de niñas frente a frente. Mientras se movían de un lado a otro. las de una fila decían “buenos días señorita mantantirulirula”. De ir completando las rimas que se hacían y luego cambiaban para responder o preguntar. 2. Se extiende un cordel y se lo alza a una altura considerada, las cintas con las respectivas argollas son amarradas en forma de lazo; luego los participantes con sus caballos deberán jalar hasta soltar las cintas quien haya obtenido más citas será el ganador.
---	----------------------	---	---

Elaborado por: Autor

Fuente: Trabajo de Campo ,2019

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

- Determinar el grado de valoración de los juegos tradicionales que caracterizan a cada cantón de la provincia de El Oro.

OBJETIVO ESPECÍFICO

- Identificar la diversidad de juegos tradicionales que se transmiten en los diferentes cantones.
- Elaborar una propuesta de planificación de juegos tradicionales de la provincia de El Oro.

METODOLOGÍA

Se aplicó el método de, " *investigación descriptiva estudia un fenómeno en condiciones naturales sin considerar hipótesis*" (Cordona Arias , 2015, pág. 40), que permitió describir las características de realidad de las comunidades, pueblos, sitios ante la valoración de los juegos tradicionales de la provincia de El Oro.

El objeto de estudio es puesto en valor de los juegos tradicionales de la Provincia de El Oro.

Población de estudio es 600.659.y se consideró las edades comprendidas entre 20 y 44 años, de los resultados provinciales del censo 2010 de población y vivienda en el Ecuador. (INEC, 2010)

Muestra:

$$\text{Tamaño de la muestra: } n = \frac{\frac{z^2 \times p(1-p)}{e^2}}{1 + \left(\frac{z^2 \times p(1-p)}{e^2 N}\right)}$$

Donde:

N: Tamaño de población: 225.000

Z: Nivel de Confianza: 95%

E: Margen de error: 5%

P: Probabilidad de éxito: 50

Q: 1-p Probabilidad de fracaso 50

n: Tamaño de la muestra: 384

Se aplicó el número de encuesta de 384

Se utilizó un instrumento metodológico tipo encuestas, a través del formulario de Gmail, el cual estuvo conformado por 8 preguntas, las mismas que fueron cerradas y de opción múltiple.

ANÁLISIS DE RESULTADOS

Datos para determinar el grado de valorización de los juegos tradicionales de la población comprendida entre 20 hasta 44 años de la Provincia de El Oro.

¿En qué cantón de la provincia de El Oro usted vive?

1. EN QUÉ CANTÓN DE LA PROVINCIA DE EL ORO USTED VIVE.

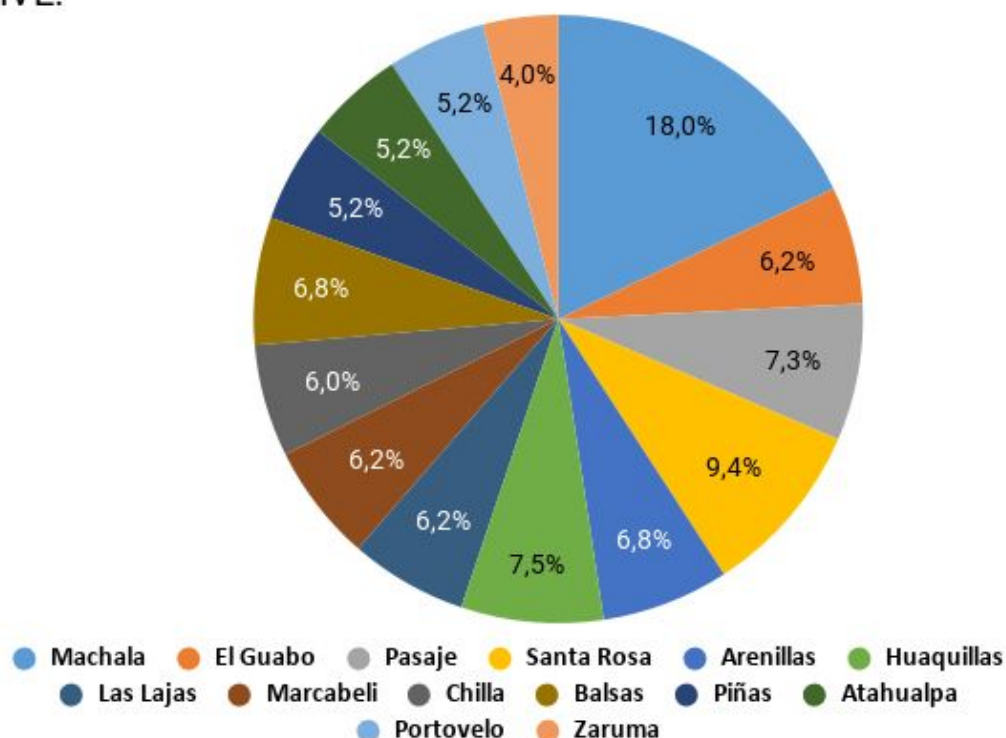


Ilustración 1: Procedencia

Elaborado por: Autor

Fuente: Trabajo de campo, 2019

El resultado de los datos refleja, los 14 cantones en donde la ciudadanía orense vive, la mayor parte, el 18% vive en el cantón Machala, seguido de un 9.4% vive en el cantón Santa Rosa , el 7.5% vive en el cantón Huaquillas , el 7.3% vive en el cantón Pasaje , el 6.8% vive en el cantón Arenillas , el 6.8% vive en el cantón Balsas , el 6.2% vive en el cantón El Guabo , el 6.2% vive en el cantón Marcabelí , el 6.2% vive en el cantón Las Lajas , el 6.0% vive en el cantón Chilla , el 5.2% vive en el cantón Piñas , el 5.2% vive en el cantón Portovelo, el 5.2% vive en el cantón Atahualpa , el 4% vive en el cantón Zaruma. Estos porcentajes equivalen al 100% de las encuestas realizadas.

En cada uno de ellos con una riqueza y diversidad cultural, natural, patrimonial, arqueológica, gastronómica, fauna y flora y tradiciones. Como lo son los juegos tradicionales

¿En qué rango de edad se encuentra usted?

2. EN QUÉ RANGO DE EDAD SE ENCUENTRA USTED.

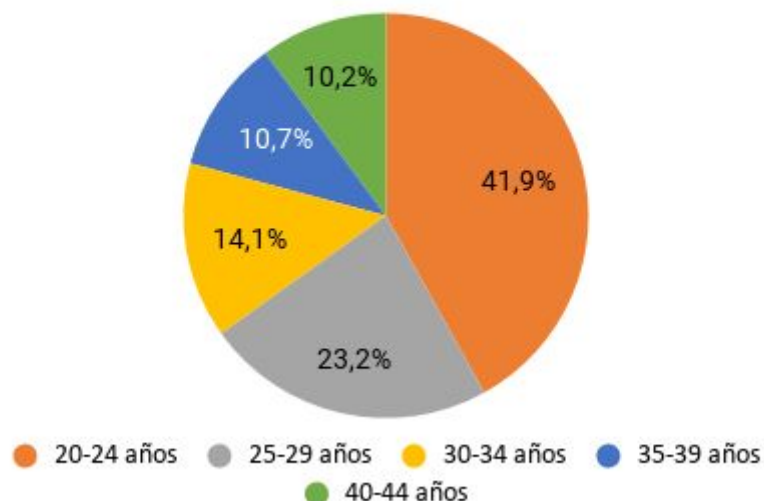


Ilustración 2: Rango de Edad

Elaborado por: Autor

Fuente: Trabajo de campo ,2019

La Provincia de El Oro cuenta con una población total de 600.659 habitantes tomando las edades comprendidas entre el 20 hasta los 45 años dando como resultado que el mayor rango de edad entre 20-24 años con el 41.9% , seguido del rango de edad entre 25-29 años con el 23.2% , continuo del rango de edad entre 30-34 años con el 14.1%, por finalizar con el rango de edad entre 35-39 años con el 10.7% , finalmente con el rango de edad entre 40-44 años con el 10.2% .Edades consideradas para determinar el grado de valorización de los juegos tradicionales de la provincia de El Oro, de esta manera representar la importancia de mantener viva la memoria de nuestras tradiciones.

¿Seleccione los juegos tradicionales que en su niñez ha jugado?

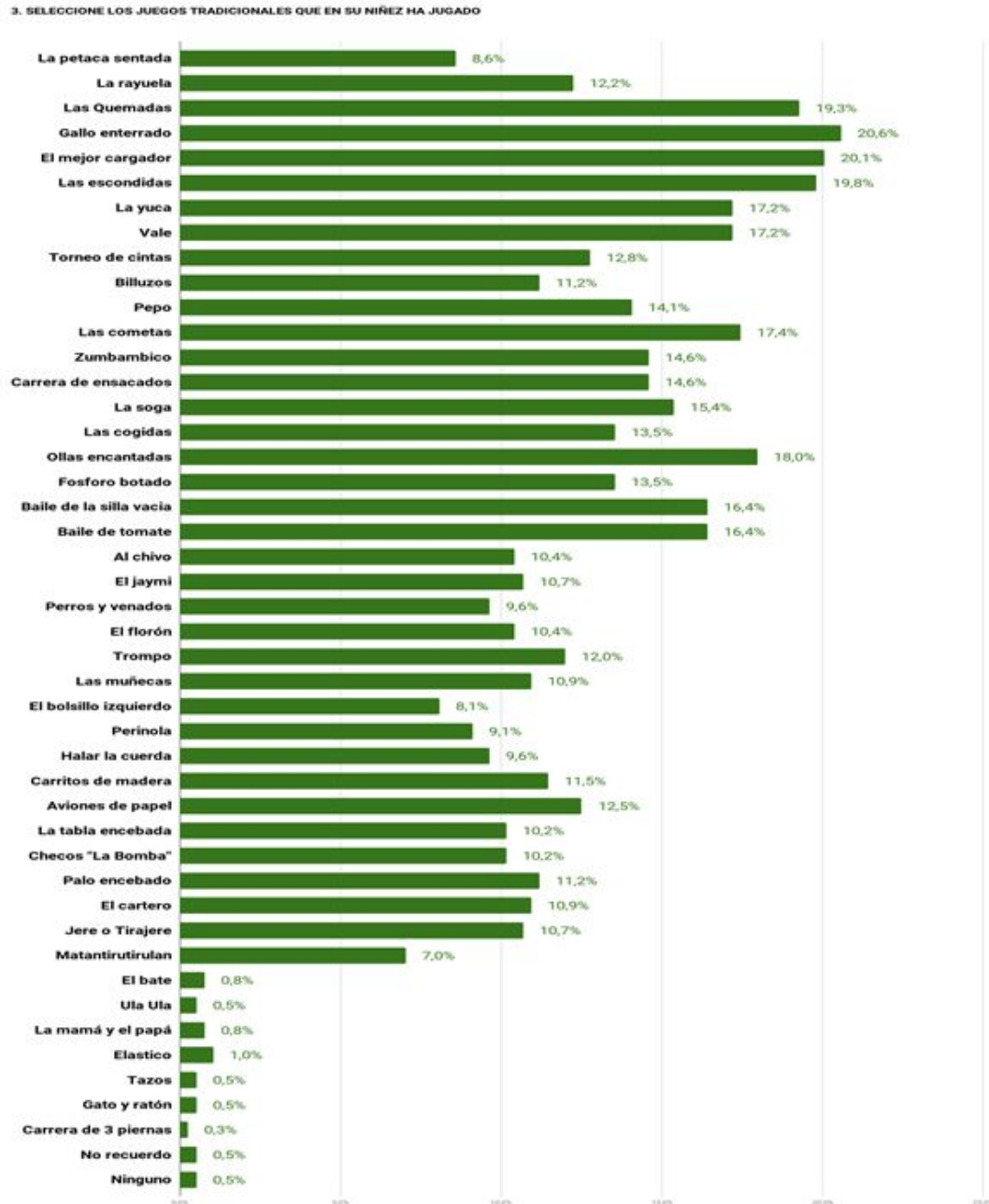


Ilustración 3: Lista de Juegos Tradicionales

Elaborado por: Autor

Fuente: Trabajo de campo, 2019

Los resultados determinan los juegos tradicionales que en su niñez la ciudadanía oreense ha jugado son , a el gallo enterrado con el 20.6%, a el mejor cargador con el 20.1% , a las escondidas con el 19.8%, a las quemadas con el 19.3% , a las ollas encantadas con el 18% ,a las cometas con el 17.4% , a la yuca con el 17.2% , a al vale

con el 17.2% , a al baile del tomate con el 16.4%, a al baile de la silla vacía con el 16.1% a la sogá con el 15.4% , a al zumbambico con el 15.6% , a la carrera de ensacados con el 15.6% ,a al pepo con el 14.1% , a las escondidas con el 13.5% , a al fósforo botado con el 13.5%, a al torneo de cintas con el 12.8% , a los aviones de papel con el 12.5% , a la rayuela con el 12.2% , a los carritos de madera con el 11.5%, a los billuzos con el 11,2%, a al palo encebado con el 11.2% , a las muñecas con el 10.9% , a al cartero con el 10.9% , a el yaimi con el 10,7% a al jere o Tirajere con el 10.7% , a al chivo con el 10.4% , al florón con el 10.4% , a la tabla encebada con el 10.2% , a al checo “ la bomba” con el 10.2% ,a los perros y venados con el 9.6% , a al jalar la cuerda con el 9.6% , a la perinola con el 9.1% , a la petaca sentada con el 8.6% , a el bolsillo izquierdo con el 8.1% , a la mantantirulirula con el 7% ,entre otros juegos tradicionales tenemos : al elástico con el 1.0% , al bate con el 0.8% , a la mama con el papa con el 0.8% , a el ula con el 0.5% , a los tazos con el 0.5% , al gato con ratón con el 0.5% , a la carrera de tres piernas con el 0.3% , con un porcentaje mínimo la ciudadanía no recuerda con el 0.5% y ninguno con el 0.5% han jugado de estos juegos tradicionales.

A lo largo de los años y en los distintos cantones de la provincia, se transmiten una diversidad de juegos, en espacios al aire libre entre el medio ambiente y la sociedad, con una diversión sana, a la niñez, adolescentes y adultos que se integran dejando a un lado las clases sociales, compartiendo y transmitiendo de. *“Estos juegos permiten el desarrollo de la conciencia interior. Gracias a relacionarse, posicionarse e integrarse en diferentes situaciones ante un grupo de iguales”* (Varela, 2015, pág. 34).

¿Recuerda en su niñez que persona le dio a conocer de estos juegos tradicionales?

4. RECUERDA EN SU NIÑEZ QUE PERSONA LE DIO A CONOCER DE ESTOS JUEGOS TRADICIONALES

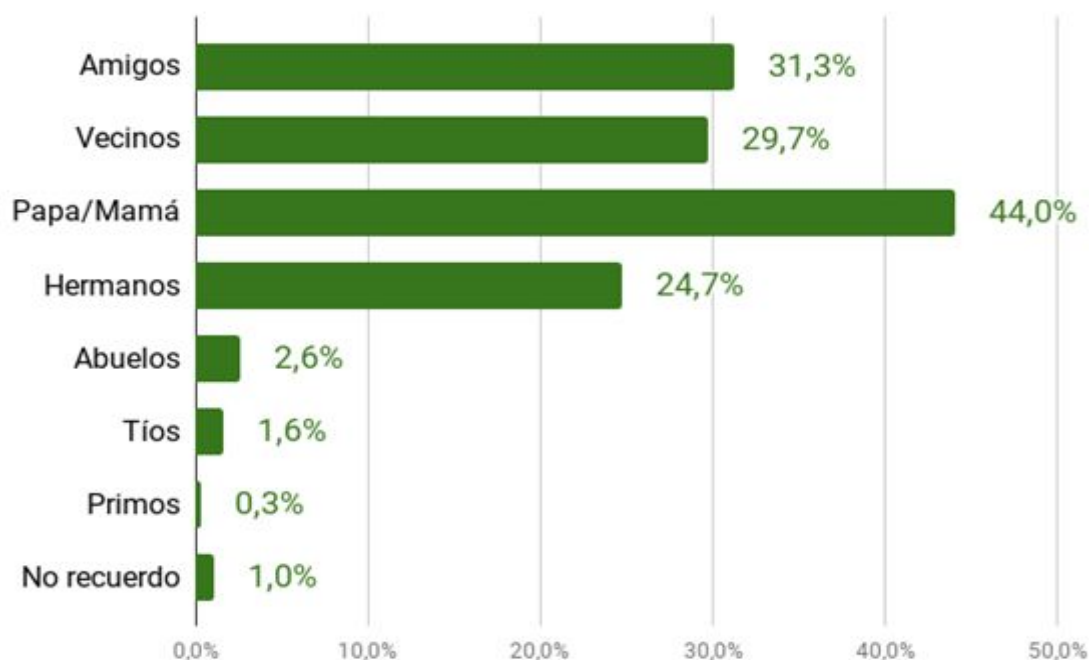


Ilustración 4: Referencias de Juegos Tradicionales

Elaborado por: Autor

Fuente: Trabajo de campo, 2019

Los datos reflejan en cuanto la ciudadanía recuerda de su niñez que persona le dio a conocer de estos juegos tradicionales con el 44%, manifiestan que fue padres seguido de los amigos con el 31.3%, entre vecinos con el 29.7%, con hermanos con el 24.7% y entre otras personas que le dieron a conocer tenemos: abuelos con el 2.6%, a los tíos con el 1.6%, con los primos con el 0.3% y finalizando que algunos no recuerdan con el 1.0% haber jugado estos juegos tradicionales.

Por ello la responsabilidad y la importancia que tienen los adultos al enseñar a los más pequeños de estos juegos tradicionales, ya que al crecer ellos lo transmiten a otros individuos, al desconocer de ellos crecen con ese vacío, de que nunca tuvieron una persona que les pudo enseñar a jugar y de compartir a los suyos. *“Los juegos populares son reliquias del pasado que se han ido transmitiendo generación tras generación. A través de actos didácticos no pensados, niños o adultos explican el juego a otros niños*

deseosos de recibirlos, memorizarlos, re-elaborarlos “ (Palazón Pedreño, 2015, pág. 65).

¿Usted cree que en la actualidad se practica de estos juegos tradicionales?

5. USTED CREE QUE EN ACTUALIDAD SE PRACTICA DE ESTOS JUEGOS TRADICIONALES

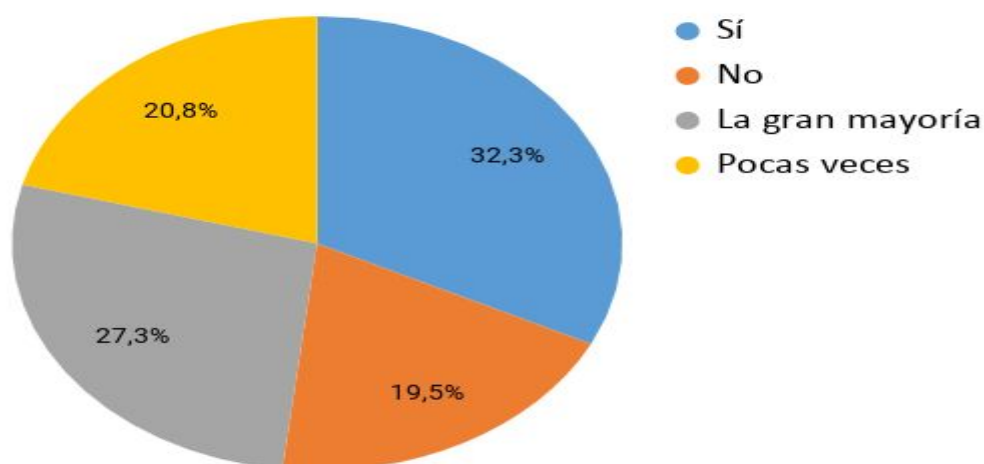


Ilustración 5: Actualidad de Juegos Tradicionales

Elaborado por: Autor

Fuente: Trabajo de campo, 2019

Los datos muestran que en la actualidad los juegos tradicionales si se practican con el 32,3%, la gran mayoría con el 27,3%, esto manifiesta que en la actualidad se siguen transmitiendo, a pesar que los datos indican que con el 20,8% pocas veces y con el 19,5% no. En este contexto en la provincia se mantienen las tradiciones de estos juegos que integran, divierten e identifican a los diferentes cantones, por ello la importancia de mantener viva nuestra identidad. Cabe resaltar que, *Santacana y Serrat (2001) señalan “la capacidad del juego para contextualizar las cosas y para constituirse en una herramienta promotora del aprendizaje de los diversos elementos de la cultura”.* (Araya Góchez , Castro Perez , & Moralez Ramírez , 2017, pág. 125).

¿Consideras que aún se transmiten a las nuevas generaciones estos juegos tradicionales?

6. CONSIDERAS QUE AÚN SE TRANSMITEN A LAS NUEVAS GENERACIONES ESTOS JUEGOS TRADICIONALES

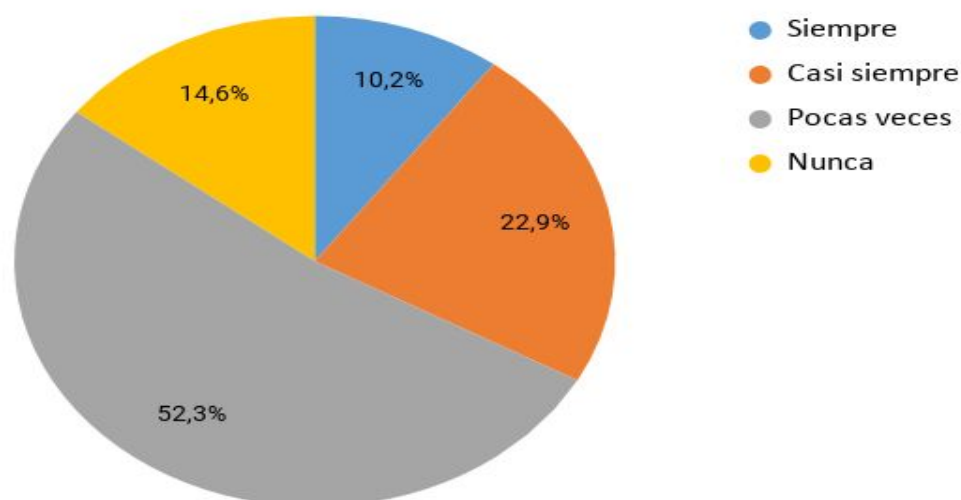


Ilustración 6: Transmitir a nuevas generaciones

Elaborado por: Autor

Fuente: Trabajo de campo, 2019

Los datos muestran que los individuos al pasar los años van perdiendo el sentido y el valor de transmitir a las nuevas generaciones estos juegos tradicionales que formaron parte su vida; reconocen los individuos que pocas veces con el 52.3%, y que nunca han transmitido estos juegos con el 15.6%, una parte de los individuos resaltan el valor de transmitir a las nuevas generaciones estos juegos tradicionales con el 22.95% y siempre con el 10.2% enseñan a las futuras generaciones y rescatan los juegos de antaño.

El transmitir a las futuras generaciones va quedando en el olvido, por las distintas situaciones como es, la tecnología la migración, la economía o clases sociales que conllevan a la indiferencia de estos juegos tradicionales, de esta manera destacando de que. *“El juego es considerado una actividad que se desarrolla en un espacio ambivalente entre la libertad de elección (de las nuevas generaciones) y el control cultural (de las generaciones adultas)”* (Yañez Canal , Ferrel Ortega , Vidal Gomez , & Blanco Torres, 2019, pág. 57).

¿Usted cree que los juegos tradicionales forman parte de su vida?

7. USTED CREE QUE LOS JUEGOS TRADICIONALES FORMAN PARTE DE SU VIDA

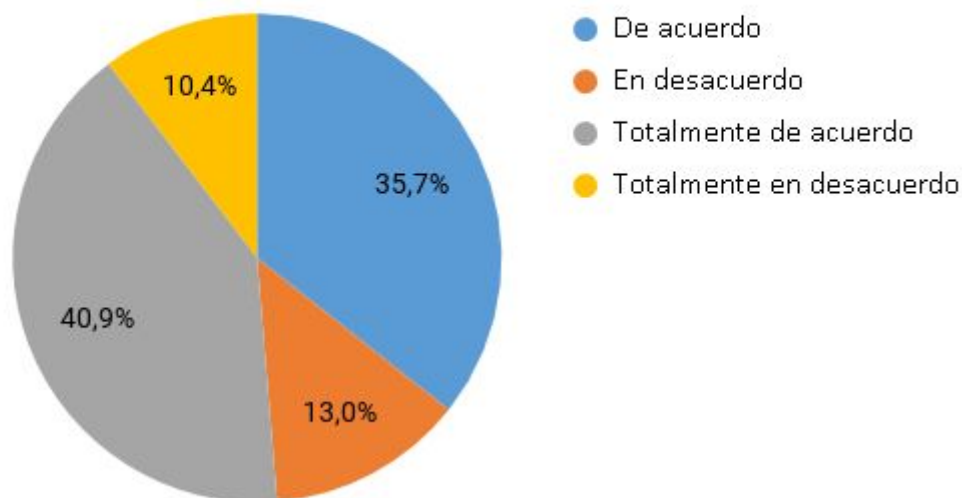


Ilustración 7: Juegos Tradicionales: Parte de su Vida
Elaborado por: Autor
Fuente: Trabajo de campo, 2019

La ciudadanía orense cuenta con 14 cantones, en cada uno de ellos se resaltan los juegos tradicionales que son parte de su vida, de su crecimiento y de su niñez ellos están totalmente de acuerdo con el 40.9% y de acuerdo con el 35.7%, parte la ciudadanía están en desacuerdo con el 13.0% y finalizan que están totalmente en desacuerdo con el 10.4% que no forman parte su vida.

Resaltando de esta manera que los juegos tradicionales forman parte de la existencia y desarrollo de una sociedad activa que promueve. *“El juego, como actividad innata del ser humano, constituye una de las formas más claras y evidentes para explicar y justificar la forma de vida de las personas a lo largo de la historia”* (Rodríguez Fernández, Oliveira Pereira, & Navarro Patón, 2019, pág. 25).

¿Usted en la actualidad transmite estos juegos tradicionales?

8. USTED EN LA ACTUALIDAD TRANSMITE ESTOS JUEGOS TRADICIONALES

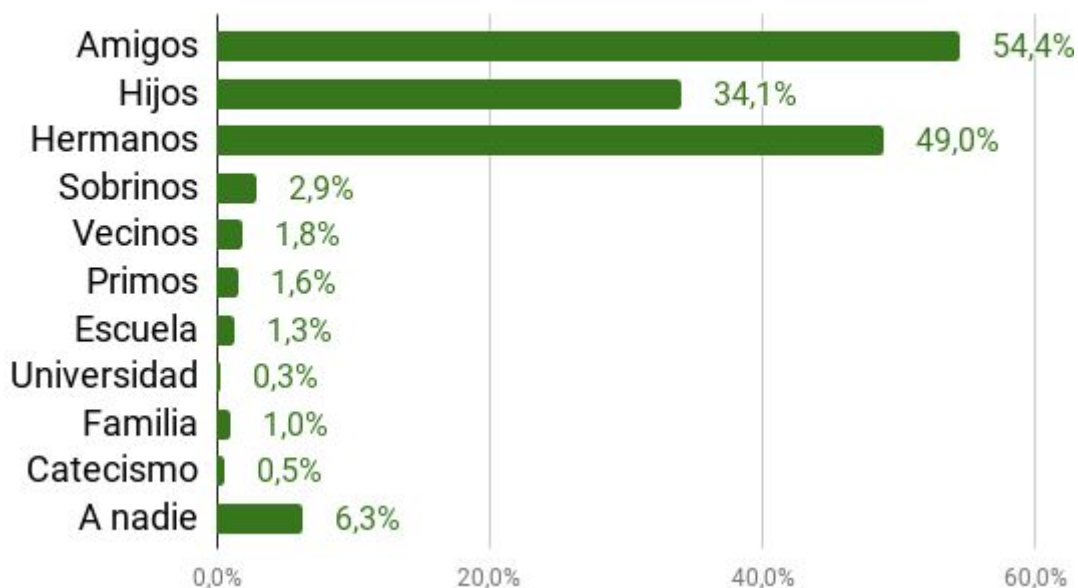


Ilustración 8: Transmite conocimientos de Juegos Tradicionales

Elaborado por: Autor

Fuente: Trabajo de campo, 2019

Los datos reflejan que en la actualidad la población orense transmite de estos juegos tradicionales, en su mayoría compartidos a los amigos con el 54.4%, seguido a los hermanos con el 49.0%, y a los hijos con el 34.1%, manifestando que entre otras personas a quien transmiten son , a los sobrinos con el 2.9% , a los vecinos con el 1.8% , a los primos con el 1.6% , en las escuelas con el 1.3% , en la familia con el 1.0% , en el catecismo con el 0.5% , en la universidad con el 0.3% , estos juegos tradicionales , por otra parte no se integra al no transmitir a nadie de estos juegos con el 6.3%, ya sea porque no recuerdan o no le dan importancia alguna.

De esta manera la responsabilidad de la ciudadanía orense de formar parte de esta identidad al compartir , enseñar ,valorar y transmitir estos juegos tradicionales que , ” *funciona como transmisor de los procedimientos, las habilidades, las formas de relación, los valores, las actitudes, las formas de pensar, los gestos, etc., necesarios para la integración en una determinada sociedad*” (Trigueros Cervantes , Giles Girela, & Herencia Gutierrez , 2015, pág. 89).

PROPUESTA DE PLANIFICACIÓN

La presente propuesta de planificación está orientada a valorizar los juegos tradicionales de la Provincia de El Oro. Por ello busca incluir y mantener las tradiciones de los distintos cantones a través, de los proyectos de desarrollo social, incluyendo los juegos tradicionales que son parte importante de la memoria de la población Orense.

MISIÓN

La Provincia de El Oro conserva una riqueza cultural, patrimonial y natural, por ende, caracterizada por la diversidad de juegos tradicionales los mismos vinculados en la planificación de proyectos que fomentan el desarrollo social de la población.

VISIÓN

Ser una de las provincias reconocidas a nivel nacional en el 2021.por promover juegos tradicionales que son parte de la identidad de El Oro.

ESTRATEGIAS DE PLANIFICACIÓN

Tabla 2: Estrategias

Estrategia	Descripción
A	Establecer vínculos con instituciones que entre sus competencias incluyan proyectos de difusión de juegos tradicionales.
B	Establecer espacios recreación, manteniendo la esencia de los juegos tradicionales de la Provincia de El Oro.
C	Realizar el seguimiento de los proyectos determinados hasta el año 2021.

Elaborado por: Autor

OBJETIVO

Elaborar una propuesta de valorización de los juegos tradicionales de la Provincia de El Oro.

PLAN DE ACCIÓN

Se determina los programas y proyectos que corresponden ejecutar para la valorización de los juegos tradicionales de la Provincia de El Oro, los mismos que se muestran en la Tabla 3.

Tabla 3: Plan de Acción

EJE DE DESARROLLO	PROGRAMA	PROYECTO	RESPONSABLES
SOCIAL	Desarrollo Social de la Provincia de El Oro	Participación ciudadana mediante los juegos tradicionales.	Prefectura de El Oro. Universidad técnica de Machala.
		Sensibilización y valorización de los juegos tradicionales en eventos deportivos.	Prefectura de El Oro. Universidad técnica de Machala.
		Fortalecimiento de la Identidad Cultural	Realizando espacios culturales y de recreación de juegos tradicionales
		Capacitación a guías locales de la identificación de juegos tradicionales de la provincia	Ministerio de turismo (MINTUR). Prefectura de El Oro. Universidad técnica de Machala.

Difusión en los diferentes medios de comunicación de juegos tradicionales	Promover y dar a conocer a la ciudadanía orense de los diferentes juegos tradicionales	Prefectura de El Oro Medios de Comunicación de la Provincia. (radio, tv, entre otros) Universidad técnica de Machala
---	--	--

Participación de las instituciones que forman parte de los proyectos.	Desarrollar y promover proyectos que integren a la sociedad orense.	Prefectura de El Oro Medios de Comunicación de la Provincia. (radio, tv, entre otros) Universidad técnica de Machala Ministerio de turismo (MINTUR).
---	---	---

Elaborado por: Autor

CRONOGRAMA DE EJECUCIÓN

A continuación, se establece el cronograma de ejecución de El Plan de Acción

Tabla 4: Cronograma de Ejecución

CRONOGRAMA DE EJECUCIÓN										
Proyectos	Año 2019		Año 2020				Año 2021			
	Ene-Jun	Jul- Dic	Ene-Jun	Jul - Dic	Ene-Jun	Jul - Dic	Ene-Jun	Jul - Dic		
Participación ciudadana mediante los juegos tradicionales.		x	x	x			x			x
Sensibilización y valorización de los juegos tradicionales en eventos deportivos			x			x				x
Realizando espacios culturales y de recreación de juegos tradicionales				x						
Capacitación a guías locales de la identificación de juegos tradicionales de la provincia				x				x		

promover y dar a conocer a la ciudadanía orense de los diferentes juegos tradicionales			x		x				x			x
Desarrollar y promover proyectos que integren a la sociedad orense					x							x
<i>Elaborado por: Autor</i>												

APROXIMACIÓN DE PRESUPUESTO

Se determina un aproximado de los costos para fomentar los juegos tradicionales de la provincia de El Oro

Tabla 5: *Partida Presupuestaria*

PRESUPUESTO PARA LA VALORIZACIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES DE LA PROVINCIA DE EL ORO

Programa	Número de proyecto	Valor por proyecto USD	Total por programa USD
Desarrollo Social de la Provincia de El Oro	1	\$5.000,00	\$20.000,00
		\$15.000,00	
Fortalecimiento de la Identidad Cultural	2	\$14.000,00	\$20.000,00

			\$6.000,00	
Difusión en los diferentes medios de comunicación de juegos tradicionales	3	\$25.000,00	\$25.000,00	
Participación de las instituciones que forman parte de los proyectos.	4	\$15.000,00	\$15.000,00	
Total				\$80.000,00

Elaborado por: Autor

CONCLUSIONES

Se ha concluido que en la actualidad la ciudadanía orense, recuerda parte de estos juegos tradicionales que formaron parte de su crecimiento, transmitidos por sus padres, amigos, hermanos entre otros. No obstante, la responsabilidad de transmitir a las futuras generaciones de juegos tradicionales que forman parte de la identidad. La diversidad de juegos que existen en cada cantón se destacan y están presentes estos juegos característicos de cada territorio, la memoria, las enseñanzas, el transmitir, el jugar y de compartir entre amigos, familia, padres, entre otros que integran a una sociedad.

Por ello valorar y transmitir la diversidad y características de cada juego tradicional que es parte de la identidad, de la provincia de El Oro.

BIBLIOGRAFÍA

- Araya Góchez , A., Castro Perez , M., & Moralez Ramírez , M. E. (2017). Perspectiva intergeneracional del juego como patrimonio cultural. *Perspectiva intergeneracional del juego como patrimonio cultural*, 28(2), 119-138. doi:10.15359/rldh.28-2.5
- Baena Extremera, A., & Ruiz Montero, P. J. (2016). Valor educativo y cultural de los juegos-deportes populares y tradicionales en la clase de educación física. *Acciónmotriz*(16), 19-26. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5807536>
- Cordona Arias , J. A. (2015). Ortodoxia y Figuras en el Diseño y Ejecución de Estudios Descriptivos. *Revista Med*, 23(1), 38-49. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=91043954005>
- Delgado Mero, D. M. (2016). El juego como método para el desarrollo de las habilidades motoras en la preparatoria. *Dominio de las Ciencias*, 2(4), 164-178. doi:10.23857/pocaip
- Gómez Cabrera, N. A. (01 de Diciembre de 2016). La importancia del juego como función social a través del desarrollo del ser humano. *Ciencia y Actividad Física*, 3(2), 30-40. Obtenido de <http://revistaciaf.uclv.edu.cu/index.php/CIAF/article/view/18/16>
- Illescas Espinoza, W. H., Landín Álvarez, S. S., & Romero Espinoza, L. E. (2015). *Costumbres y Tradiciones en la Provincia de El Oro –Ecuador : Un Enfoque Turístico* (Primera ed.). Machala, El Oro, Ecuador: Ediciones UTMACH. Obtenido de <http://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/6802>
- INEC. (2010). *Instituto Nacional de Estadística y Censos*. Recuperado el 09 de 07 de 2019, de Instituto Nacional de Estadística y Censos: <https://www.ecuadorencifras.gob.ec/censo-de-poblacion-y-vivienda/>
- Instituto Nacional de Patrimonio Cultural. (s.f.). *Sistema de Información del Patrimonio Cultural Ecuatoriano (SIPCE)*. Obtenido de Sistema de Información del Patrimonio Cultural Ecuatoriano (SIPCE):

<http://sipce.patrimoniocultural.gob.ec:8080/IBPWeb/paginas/busquedaBienes/resultadoBusqueda.jsf>

Jaramillo, A. (04 de 07 de 2019). El Cartero. (J. Perez Quezada, Entrevistador) Recuperado el 04 de 07 de 2019

Molano L., O. L. (5 de Noviembre de 2007). Identidad cultural un concepto que evoluciona. *OPERA*, 7(7), 69-84. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=67500705>

Moreno Arriba , J. (01 de Septiembre de 2015). Despoblación rural y tradiciones populares: los ramos cantados en Valdebecedas (Ávila, España). *Opción*, 31(1), 484-509. Recuperado el 8 de Julio de 2019, de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31043005027>

Naranjo Villavicencio, M. (2009). El Oro. En M. Naranjo Villavicencio, & CIDAP (Ed.), *La Cultura Popular en El Ecuador* (Primera ed., Vol. XVI, pág. 680). Cuenca, Azuay, Ecuador: Centro Interamericano de Artesanías y Artes Populares-CIDAP. Obtenido de <http://documentacion.cidap.gob.ec:8080/handle/cidap/157>

Palazón Pedreño, P. (2015). Recuperar los juegos tradicionales en los niños de 3 años. *Aularia Revista Digital de Comunicación*, 4(2), 65-70. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5148022>

Rivas Encalada, A. (06 de 07 de 2019). Las Muñecas. (J. Pérez Quezada, Entrevistador) Piñas. Recuperado el 06 de 07 de 2019

Rodríguez Fernández, J. E., Oliveira Pereira, B., & Navarro Patón, R. (2019). Análisis de las prácticas lúdicas y tradicionales en la en la zona norte del Camino Central Portugués y su relación con el ámbito educativo. *Retos*(35), 25-30. Obtenido de <http://web.a.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=13&sid=1d993b04-fb3f-4f0e-a950-fcef3bda47af%40sessionmgr4006>

Sailema Torres, A. A., & Sailema Torres, M. (15 de Enero de 2018). *Juegos Tradicionales y Populares del Ecuador* (Primera ed.). Ambato, Tungurahua, Ecuador: Publicaciones Y Libros - Consejo Editorial UTA.

Obtenido de
<http://revistas.uta.edu.ec/Books/libros%202019/JuegosTradicionales.pdf>

Sailema, Á. A., Sailema Torres, M., Amores Guevara, L. d., Navas Franco, L. E., Quisintuña, A. M., & Romero Frómata, E. (2017). Juegos tradicionales como estimulador motriz en niños con síndrome de Down. *Revista Cubana de Investigaciones Biomédicas*, 36(2), 1-11. Obtenido de <http://web.a.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=9&sid=73f069ef-ef25-4d72-a6d0-37c161f46f03%40sessionmgr4006>

Silva, T. (06 de 07 de 2019). Las Quemadas. (J. Pérez Quezada, Entrevistador) Machala, El Oro, Ecuador . Recuperado el 06 de 07 de 2019

Trigueros Cervantes, C., Giles Girela, F. J., & Herencia Gutierrez, M. (2015). El juego tradicional ¿puente entre culturas? De lo posible a la realidad. *Infancia, Educación y Aprendizaje (IEYA)*, 1(1), 81-109. doi:10.22370/ieya.2015.1.1.572

Trujillo Rey, I. (05 de 07 de 2019). Las Escondidas. (J. Pérez Quezada, Entrevistador) Pasaje. Recuperado el 05 de 07 de 2019

Varela, A. (21 de Octubre de 2015). Los juegos populares como herramienta para la convivencia en los recreos. *Revista de Estudios e Investigación en Psicología y Educación, Extr(2)*, 34-38. doi:<https://doi.org/10.17979/reipe.2015.0.02.353>

Yañez Canal, H., Ferrel Ortega, F. R., Vidal Gomez, A. C., & Blanco Torres, Y. O. (2019). Prácticas de convivencia y coexistencia en niños Wayúu: un análisis de sus juegos particulares. (U. A. Caribe, Ed.) *Encuentros*, 17(01), 54-66. doi:10.15665/encuent.v17i01.1380