

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

Unidad Académica de Ciencias Agropecuarias y Recursos Naturales

CARRERA DE INGENIERÍA EN ECOTURISMO



TESIS DE GRADO

TÍTULO:

“ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA DE JUEGOS POPULARES PARA EL ÁREA DE CAMPISMO Y RECREACIÓN DEL LABORATORIO DE INTERPRETACIÓN TURÍSTICA PARA LA CARRERA DE INGENIERÍA EN ECOTURISMO DE LA UA- CAREN DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI, (FASE II)”.

Tesis presentada previa a la obtención del título de Ingeniera en Ecoturismo

Autora:

Velasco Cárdenas Mayra Patricia

Director de Tesis:

Ing. Klever Homero Muñoz Solis

LATACUNGA-ECUADOR

Julio 2015

AUTORÍA



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

AUTORÍA

La suscrita, **VELASCO CARDENAS MAYRA PATRICIA** con C.I.050298554-2, libre y voluntariamente declara que la tesis Titulada **“ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA DE JUEGOS POPULARES PARA EL ÁREA DE CAMPISMO Y RECREACIÓN DEL LABORATORIO DE INTERPRETACIÓN TURÍSTICA PARA LA CARRERA DE INGENIERÍA EN ECOTURISMO DE LAUA- CAREN DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI, (FASE II)”**, es original, autentica y personal.

En tal virtud declaro que el contenido será de exclusiva responsabilidad de la autora legal y académico, autorizo la reproducción total y parcial siempre y cuando se cite a la autora del presente documento.

Atentamente,

VELASCO CÁRDENAS MAYRA PATRICIA
CI. 050298554-2

www.utc.edu.ec

Av. Simón Rodríguez s/n Barrio El Ejido /San Felipe. Tel: (03) 2252346 - 2252307 - 2252205

AVAL DEL DIRECTOR



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

AVAL DEL DIRECTOR

En calidad de Director de Tesis con el Tema denominado: “**ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA DE JUEGOS POPULARES PARA EL ÁREA DE CAMPISMO Y RECREACIÓN DEL LABORATORIO DE INTERPRETACIÓN TURÍSTICA PARA LA CARRERA DE INGENIERÍA EN ECOTURISMO DE LA UA- CAREN DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI, (FASE II)**”, propuesto por la señorita Egresada; **VELASCO CÁRDENAS MAYRA PATRICIA**, postulante de la carrera de Ingeniería en Ecoturismo.

CERTIFICO QUE:

Una vez revisado el documento entregado a mi persona, informo que la Tesis ha sido revisada y se encuentra en estructura recomendada, cumple con los requerimientos técnicos y legales de investigación, conforme a la normativa institucional para dicho efecto.

Particular que pongo en su conocimiento para los fines pertinentes.

Atentamente:

ING. KLEVER HOMERO MUÑOZ SOLIS

DIRECTOR DE TESIS

www.utc.edu.ec

Av. Simón Rodríguez s/n Barrio El Ejido / San Felipe. Tel: (03) 2252346 - 2252307 - 2252205

AVAL DEL TRIBUNAL



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

AVAL DEL TRIBUNAL

Nosotros; catedráticos y miembros del tribunal de la tesis con el tema: “ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA DE JUEGOS POPULARES PARA EL ÁREA DE CAMPISMO Y RECREACIÓN DEL LABORATORIO DE INTERPRETACIÓN TURÍSTICA PARA LA CARRERA DE INGENIERÍA EN ECOTURISMO DE LA UA- CAREN DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI, (FASE II)”, de autoría de la señorita Egresada **VELASCO CÁRDENAS MAYRA PATRICIA** . Informamos que previa las diferentes revisiones y correcciones del ya mencionado documento nos encontramos conformes con las correcciones realizadas, de tal modo que abalizamos esta tesis.

Particular que ponemos en su conocimiento para los fines pertinentes

Atentamente,

Ing. Diana Vinucza
PRESIDENTE

Ing. Luis Tobar
MIEMBRO

Ing. Paul Fuentes
OPOSITOR

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación va dedicado con todo el amor para mis queridos padres Oswaldo y Susana quienes con su cariño, apoyo incondicional, sacrificio y esfuerzo han hecho de mí una persona de bien. Gracias mamita por depositar en mi la confianza y brindarme su apoyo para culminar con éxito mi carrera profesional.

A mis hermanos Roberto, Marco y Carito ya que gracias a sus consejos y palabras de aliento hoy puedo ver alcanzada mi meta.

A mis sobrinitos Melany, Micaela, Ariel y Michael, quienes han sido mi mayor inspiración.

A mi gran amiga Ing. Tania Meneses por su apoyo y amistad incondicional.

A todos, mi mayor reconocimiento y gratitud.

Mayra Patricia

AGRADECIMIENTO

A Dios y a la Santísima Virgen quienes han sido mi fortaleza y mi refugio, a mi familia por su comprensión, apoyo y confianza incondicional, a la Universidad Técnica de Cotopaxi quien con su acogida en su prestigiosa institución, me han brindado la oportunidad de prepararme profesionalmente, adquiriendo conocimientos satisfactorios de parte de sus docentes los que de manera desinteresada han enfocado su sabiduría en todo el trayecto de mi vida universitaria permitiéndome avanzar con el desarrollo de nuevos proyectos planteados a futuro.

A todos mi eterna gratitud.

Mayra Patricia

TEMA:

“ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA DE JUEGOS POPULARES PARA EL ÁREA DE CAMPISMO Y RECREACIÓN DEL LABORATORIO DE INTERPRETACIÓN TURÍSTICA PARA LA CARRERA DE INGENIERÍA EN ECOTURISMO DE LA UA- CAREN DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI, (FASE II)”.

Autora:

Velasco Cárdenas Mayra Patricia

RESUMEN

El presente trabajo de investigación propone la Elaboración de una Guía Didáctica de Juegos Populares para el Área de Campismo y Recreación del Laboratorio de Interpretación Turística para la Carrera de Ingeniería en Ecoturismo de la UA-CAREN de la Universidad Técnico de Cotopaxi, (FASE II)”, considerando que la guía didáctica es una herramienta que sirve de apoyo, orientación y motivación para el estudiante, constituida de información , imágenes y videos digitales, sobre los Juegos Populares con el fin de contribuir al fortalecimiento del nivel educativo. En el Capítulo I, se realizó la recopilación de información referente a: Patrimonio Inmaterial, Juegos populares y su importancia tanto en el ámbito cultural como educativo a fin de contar con una fundamentación teórica elemental. En el Capítulo II se llevó a cabo el inventario de Juegos Populares mediante la investigación de campo utilizando una ficha que permitió detallar los atributos de cada uno como: su descripción, características, edad de los participantes, materiales necesarios, reglas básicas; obteniendo como resultado 50 juegos que son practicados en las diferentes provincias. Se hace la selección de información que posteriormente será plasmada en la parte tecnológica del trabajo. En el Capítulo III se elaboró la Guía Didáctica con la aplicación Adobe flash la cual permite el desarrollo de contenidos interactivos multimedia. El CD Interactivo permitirá al usuario conocer los Juegos Populares a través de información, imágenes y videos; la navegación es de tipo “LIBRE”, donde el usuario puede desplazarse a los diferentes iconos: Bienvenida, Definición, Galería, Video y Glosario. Estos son una herramienta de fácil uso para los estudiantes de la Carrera de Ingeniería en Ecoturismo.

TOPIC:

“TEACHING GUIDE DESIGN OF POPULAR GAMES FOR CAMPING AND RECREATION AREA IN TOURISTIC INTERPRETATION LABORATORY IN ECOTOURISM ENGINEERING IN AU-CAREN CAREER AT COTOPAXI TECHNICAL UNIVERSITY, (PHASE II)”.

Author:

Velasco Cárdenas Mayra Patricia

ABSTRACT

This research proposes the Teaching Guide Design of Popular Games for Camping and Recreation Area in Touristic Interpretation Laboratory in Ecotourism Engineering in AU-CAREN Career at Cotopaxi Technical University, (Phase II) considering that the didactic guide is a tool that provides support, guidance and student's motivation. It has information, images and digital videos on the Popular Games in order to help strengthen the educational level. In Chapter I, It has been made the collection of information relating to: Intangible Heritage, popular games and its importance in the cultural sphere as education in order to have a basic theoretical foundation. At the Chapter II contains the popular games inventory through field research using a card. It allowed the attributes details of each one: its description, features, participant's age, useful materials, basic rules. It gave 50 games. They will be applied in the different provinces. The selected information will be reflected in the technological part of this research. At the Chapter III, the Learning Guide to Adobe Flash application. It allows the interactive multimedia content. The interactive CD helps the Popular Games knowledge through information, images and videos. The internet surf is "free" type. The cybernetic user can scroll to different icons: Welcome, Definition, Gallery, Video and Glossary. These are easier tool for Ecotourism Engineering Career's students.



Universidad
Técnica de
Cotopaxi

CENTRO CULTURAL DE IDIOMAS

AVAL DE TRADUCCIÓN

En calidad de Docente del Idioma Inglés del Centro Cultural de Idiomas de la Universidad Técnica de Cotopaxi; en forma legal CERTIFICO que: La traducción del resumen de tesis al Idioma Inglés presentado por la Señorita Egresada de la Carrera de Ing. en Ecoturismo de la Unidad Académica de Ciencias Agropecuarias y Recursos Naturales: **VELASCO CÁRDENAS MAYRA PATRICIA**, cuyo título versa, **“ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA DE JUEGOS POPULARES PARA EL ÁREA DE CAMPISMO Y RECREACIÓN DEL LABORATORIO DE INTERPRETACIÓN TURÍSTICA PARA LA CARRERA DE INGENIERÍA EN ECOTURISMO DE LA UA- CAREN DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI, (FASE II)”**, lo realizó bajo mi supervisión y cumple con una correcta estructura gramatical del Idioma.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad y autorizo al peticionario hacer uso del presente certificado de la manera ética que estimaren conveniente.

Latacunga, junio 26 del 2015

Atentamente,

MgS. ROMERO PALACIOS AMPARO DE JESÚS
DOCENTE CENTRO CULTURAL DE IDIOMAS
C.C. 0501369185

ÍNDICE GENERAL

CONTENIDO	Pág. N°
AVAL DEL DIRECTOR.....	iii
AVAL DEL TRIBUNAL	iv
DEDICATORIA.....	v
AGRADECIMIENTO	vi
RESUMEN	vii
ABSTRACT.....	viii
AVAL DE TRADUCCIÓN.....	ix
INTRODUCCIÓN	1
OBJETIVOS.....	2
Objetivo General.....	2
Objetivos Específicos	2
CAPÍTULO I.....	3
1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	3
1.1. Patrimonio.....	3
1.1.1 Clasificación del Patrimonio.....	3
1.1.1.1 Patrimonio Inmaterial.....	4
1.1.1.1.1 Clasificación del Patrimonio Cultural Inmaterial.....	4
1.2. Concepto de juegos populares.....	6
1.2.1 Reseña histórica de los juegos populares.....	6
1.2.2 Composición del juego	7
1.2.3 Características de los juegos populares.....	7
1.2.4 Reglas de los juegos populares	8
1.2.5 Motivos para la práctica de los juegos populares	8
1.3 La importancia de los juegos para la cultura ecuatoriana	9
1.4 Los juegos populares en el ámbito educativo	11
1.4.1 Según su estructura pedagógica	11

1.4.2	Objetivos.....	12
1.4.3	<i>Requisitos para la práctica de juegos populares</i>	12
1.4.4	<i>Razones que incitan la pérdida de los juegos populares</i>	13
CAPÍTULO II		14
2.	INVENTARIO DE JUEGOS POPULARES.....	14
2.1	<i>Introducción del Inventario de Juegos Populares</i>	14
2.1.1.	Etapas para la elaboración del Inventario	15
2.1.1.1.	<i>Cuantificación</i>	15
2.1.1.2	<i>Identificación</i>	15
2.2	Provincias del Ecuador.....	16
2.2.1.	<i>Descripción de las Provincias del Ecuador</i>	17
2.3.	<i>Inventario de Juegos Populares</i>	23
2.3.1	Juego P. # 001 “Carrera de Ensacados”	23
2.3.2	Juego P. # 002 “Carrera del Huevo y la Cuchara”	25
2.3.3	Juego P. # 003 “Carrera de Tres Pies”	27
2.3.4	Juego P. # 004 “Corrida de Toros”	29
2.3.5	Juego P. # 005 “Cuarenta”	31
2.3.6	Juego P. # 006 “Ecuavoley”	33
2.3.7	Juego P. # 007 “Baile de la Escoba”	36
2.3.8	Juego P. # 008 “El Baile de la Silla”	38
2.3.9	Juego P. # 009 “El Baile del Tomate”	40
2.3.10	Juego P. # 0010 “El Balero”	42
2.3.11	Juego P. # 011 “El Conejo”	44
2.3.12	Juego P. # 012 “El Gato y El Ratón”	46
2.3.13	Juego P. # 013 “El Palo Ensebado”	48
2.3.14	Juego P. # 014 “El Zumbambico”	50
2.3.15	Juego P. # 015 “El Florón”	52
2.3.16	Juego P. # 016 “Huevos de Gato”	54
2.3.17	Juego P. # 017 “La Carretilla”	56
2.3.18	Juego P. # 018 “La Gallina Ciega”	58
2.3.19	Juego P. # 019 “La Perinola”	60

2.3.20	Juego P. # 020	“La Rayuela”	62	
2.3	21	Juego P. # 021	“La Vaca Loca”	64
2.3.22.	Juego P. # 022	“Las Bolas o Canicas”	66	
2.3.23.	Juego P. # 023	“Las Cometas”	69	
2.3.24.	Juego P. # 024	“Las Cogidas”	71	
2.3.25.	Juego P. # 025	“Las Escondidas”	73	
2.3.26.	Juego P. # 026	“Las Estatuas”	75	
2.3.27.	Juego P. # 027	“Las Flechas”	77	
2.3.28.	Juego P. # 028	“Las Ollitas”	79	
2.3.29.	Juego P. # 029	“Las Ruedas”	81	
2.3.30.	Juego P. # 030	“Las Topadas”	83	
2.3.31.	Juego P. # 031	“Los Aviones”	85	
2.3.32.	Juego P. # 032	“Los Atracones”	87	
2.3.33.	Juego P. # 033	“Los Cocos”	89	
2.3.34.	Juego P. # 034	“Los Juegos Pirotécnicos”	91	
2.3.35.	Juego P. # 035	“Los Marros”	93	
2.3.36.	Juego P. # 036	“Los Zancos”	95	
2.3.37.	Juego P. # 037	“Matantirun Tirunlan”	97	
2.3.38.	Juego P. # 038	“Las Ollas Encantadas”	99	
2.3.39.	Juego P. # 039	“Pan Quemado”	101	
2.3.40.	Juego P. # 040	“Pelea de Gallos”	103	
2.3.41.	Juego P. # 041	“Pelota Nacional”	105	
2.3.42.	Juego P. # 042	“Planchas”	107	
2.3.43.	Juego P. # 043	“Primo”	109	
2.3.44.	Juego P. # 044	“Saltar el Elástico”	111	
2.3.45.	Juego P. # 045	“Saltar la Soga”	113	
2.3.46.	Juego P. # 046	“Sin que te Roce”	115	
2.3.47.	Juego P. # 047	“Tiro al Blanco”	117	
2.3.48.	Juego P. # 048	“Tira y Jala”	119	
2.3.49.	Juego P. # 049	“Torneo de Cintas”	121	

2.3.50. Juego P. # 050 “Trompos”	123
2.4. <i>Interpretación del Inventario de Juegos Populares del Ecuador</i>	129
CAPÍTULO III	130
3. ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA DE JUEGOS POPULARES	130
3.1. Etapas para la elaboración de la Guía Didáctica.....	131
3.1.1. Diseño y elaboración de la Guía.....	132
3.1.2. Diseño funcional	132
3.2. Proceso de creación de pantallas	132
3.2.1. Capturación de Pantallas	133
3.3. Íconos de Navegación	139
4. CONCLUSIONES	140
5. RECOMENDACIONES	141
6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	142
6.1 Bibliografía Citada	142
6.2 Bibliografía Consultada.....	143
6.3 Linkografías	143
7. ANEXOS	146
ANEXO # 1: GLOSARIO DE TERMINOS	146
ANEXO # 2 MODELO DE FICHA PARA INVENTARIO DE JUEGOS POPULARES... 150	
ANEXO # 3 Modelo de Test.....	151

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N° 1 Artes del espectáculo	5
Cuadro N° 2 Cuadro de navegación.....	139

INDICE DE TABLAS

Tabla N° 1 Resumen de los Juegos Populares	125
Tabla N° 2 Tabla de Juegos Populares considerados para Guía didáctica	127

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen N° 1 Mapa de las Provincias del Ecuador.....	16
Imagen N° 2 Pantalla de inicio.....	133
Imagen N° 3 Pantalla de bienvenida	134
Imagen N° 4 Pantallas de definición	135
Imagen N° 5 Pantalla de Galería	136
Imagen N° 6 Pantalla de video.....	137
Imagen N° 7 Pantalla de terminología.....	138

ÍNDICE DE FOTOGRAFÍAS

Fotografía N° 1 Carrera de Ensacados	23
Fotografía N° 2 Carrera del Huevo y la Cuchara.....	25
Fotografía N° 3 Carrera de Tres Pies	27
Fotografía N° 4 Corrida de Toros.....	29
Fotografía N° 5 Cuarenta	31
Fotografía N° 6 Ecuavoley.....	33
Fotografía N° 7 Baile de la Escoba	36
Fotografía N° 8 El Baile de la Silla.....	38
Fotografía N° 9 El Baile del Tomate.....	40
Fotografía N° 10 El Balero	42
Fotografía N° 11 El Conejo.....	44
Fotografía N° 12 El Gato y El Ratón.....	46
Fotografía N° 13 El Palo Ensebado.....	48
Fotografía N° 14 El Zumbambico	50
Fotografía N° 15 El Florón	52
Fotografía N° 16 Huevos de Gato	54
Fotografía N° 17 La Carretilla	56
Fotografía N° 18 La Gallina Ciega.....	58
Fotografía N° 19 La Perinola	60

Fotografía N° 20 La Rayuela	62
Fotografía N° 21 La Vaca Loca	64
Fotografía N° 22 Las Bolas o Canicas	66
Fotografía N° 23 Las Cometas	69
Fotografía N° 24 Las Cogidas	71
Fotografía N° 25 Las Escondidas	73
Fotografía N° 26 Las Estatuas	75
Fotografía N° 27 Las Flechas	77
Fotografía N° 28 Las Ollitas	79
Fotografía N° 29 Las Ruedas	81
Fotografía N° 30 Las Topadas	83
Fotografía N° 31 Los Aviones	85
Fotografía N° 32 Los Atracones	87
Fotografía N° 33 Los Cocos	89
Fotografía N° 34 Los Juegos Pirotécnicos	91
Fotografía N° 35 Los Marros	93
Fotografía N° 36 Los Zancos	95
Fotografía N° 37 Matantirun Tirunlan	97
Fotografía N° 38 Las Ollas Encantadas	99
Fotografía N° 39 Pan Quemado	101
Fotografía N° 40 Pelea de Gallos	103
Fotografía N° 41 Pelota Nacional	105
Fotografía N° 42 Planchas	107
Fotografía N° 43 Primo	109
Fotografía N° 44 Saltar el Elástico	111
Fotografía N° 45 Saltar la Soga	113
Fotografía N° 46 Sin que te Roce	115
Fotografía N° 47 Tiro al Blanco	117
Fotografía N° 48 Tira y Jala	119
Fotografía N° 49 Torneo de Cintas	121
Fotografía N° 50 Trompos	123

INTRODUCCIÓN

Ecuador es un país pluricultural y multiétnico, marcado por la presencia de mestizos, indígenas y afro ecuatorianos identificados cada uno por sus costumbres y tradiciones, que son parte del patrimonio cultural.

Los Juegos Populares están estrechamente ligados a la vida de los pueblos y comunidades ya que son actividades sociales y recreativas que han sido transmitidas de padres a hijos generalmente por tradición oral.

La presente investigación pretende fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje, permitiendo dar a conocer a los estudiantes de la Carrera de Ingeniería en Ecoturismo la diversidad de Juegos Populares, a través de un CD Interactivo de fácil uso que contiene videos e información referente a las actividades lúdicas existentes, ya que cada juego cuenta con su respectiva descripción y características facilitando así su interpretación y por ende incentivar a los estudiantes a la práctica de actividades que fortalecen su desarrollo integral.

OBJETIVOS

Objetivo General

- ✓ Elaborar una Guía Didáctica de Juegos Populares mediante la aplicación de herramientas y metodologías adecuadas, para el Área de Campismo y Recreación del Laboratorio de Interpretación Turística para la Carrera de Ingeniería en Ecoturismo de la UA-CAREN de la Universidad Técnica de Cotopaxi, (Fase II)ʹ.

Objetivos Específicos

- ✓ Recopilar información sobre los Juegos Populares, mediante la investigación bibliográfica, para sustentar el desarrollo adecuado de la línea base.
- ✓ Desarrollar un inventario de juegos populares aplicando metodologías y técnicas, con el fin de identificar cada uno de ellos.
- ✓ Elaborar la Guía Didáctica, mediante información, fotografías y videos de los Juegos Populares, para contribuir de forma dinámica en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes de la Carrera de Ing. En Ecoturismo.

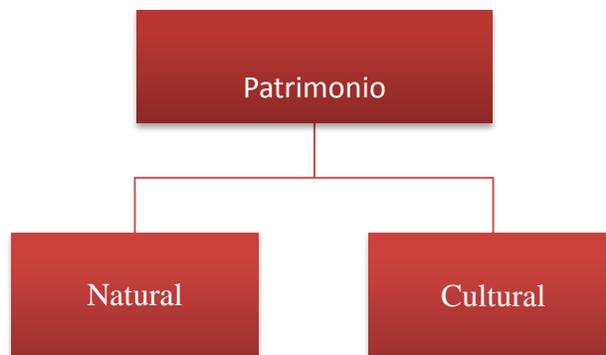
CAPÍTULO I

1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

1.1. *Patrimonio*¹

Son bienes que caracterizan la creatividad de un pueblo y que distinguen a las sociedades y grupos sociales unos de otros, dándoles su sentido de identidad.

1.1.1 *Clasificación del Patrimonio*



Fuente: INPC
Realizado por: Velasco C. Mayra P

¹INPC. (2009). Patrimonio cultural. Quito.

A su vez el patrimonio cultural se subdivide en:

- ✓ Material
- ✓ Inmaterial

1.1.1.1.1 Patrimonio Inmaterial

Conjunto de usos, representaciones, expresiones, conocimientos y técnicas junto con los instrumentos objetos y artefactos y espacios culturales que le son inherentes, que las comunidades, los grupos y en algunos casos los individuos reconozcan como parte integrante de su patrimonio cultural. Este patrimonio cultural inmaterial, que se transmite de generación en generación, es recreado constantemente por las comunidades y grupos en función de su entorno, su integración con la naturaleza y su historia, difundiéndoles un seguimiento de identidad y continuidad, contribuyendo así a contribuir el respeto de la diversidad cultural y la creatividad humana.

1.1.1.1.1.1 Clasificación del Patrimonio Cultural Inmaterial



Fuente: INPC.

Realizado por: Velasco C. Mayra P.

Cuadro N° 1

Ámbito 2

Artes del espectáculo

Categoría referente a las representaciones de la danza, música, teatro, juegos y otras expresiones vinculadas a espacios rituales o cotidianos, públicos y privados que tengan un valor simbólico para la comunidad y que se transmiten de generación en generación.

Danza.- Expresión corporal ordenada, a menudo con acompañamiento musical cantado o instrumental. Aparte de su aspecto físico, es frecuente que sus movimientos rítmicos, pasos o gestos sirvan para expresar un sentimiento o estado de ánimo, o para ilustrar un determinado acontecimiento o hecho cotidiano.

Juegos tradicionales.- El juego tiene relación con la actividad de disfrute, es una acción física o mental que aglutina a individuos. Los juegos tradicionales son aquellos que su práctica se ha transmitido de generación en generación y se han mantenido hasta nuestro días.

Juegos de faenas agrícolas y otras actividades productivas.- Son las actividades lúdicas simbólicas, que tienen relación directa al beneficio productivo.

Juegos rituales o festivos.- Son juegos de carácter solemne que tienen una función simbólica dentro de contextos de ritualidad y celebración.

Prácticas deportivas y recreativas (juegos populares).- Son las actividades lúdicas expresadas en la actividad física y mental, que tienen reglas específicas y que generalmente involucran situaciones de competencia.

Música.- Está presente en todas las sociedades, y casi siempre es parte integral de otras formas de espectáculo y otros ámbitos del patrimonio cultural inmaterial, tales como los rituales, los eventos festivos y las tradiciones orales. Se la encuentra en los más diversos contextos: profana o sagrada, clásica o popular, estrechamente asociada al trabajo, al entretenimiento e incluso a la política y a la economía. Igualmente variadas son las ocasiones en que se interpreta: bodas, funerales, rituales e iniciaciones, fiestas, diversiones de todo tipo y otros usos sociales. En realidad, muchos usos musicales tradicionales no se practican para un público externo: es el caso de los cantos que acompañan el trabajo agrícola, o de la música que forma parte de un ritual. En un entorno más íntimo, se entonan canciones de cuna para dormir a los niños.

Teatro.- son las representaciones teatrales tradicionales que suelen combinar la actuación, el canto, la danza y la música, el dialogo, y la narración o la recitación.

Fuente: INPC

Realizado por: Velasco C. Mayra P.

1.2 Concepto de juegos populares²

Se define que juego popular es una manifestación lúdica, arraigada en una sociedad. Muy difundida en una población, que generalmente se encuentra ligado a conmemoraciones de carácter folklórico.

1.2.1 *Reseña histórica de los juegos populares*³

Desde los inicios mismos del ser humano y su larga evolución en el planeta, las sociedades constantemente han creado y desarrollado actividades destinadas a romper con la rutina de las labores comunes y diarias; actividades de esparcimiento que las realizan solos, en pareja o en grupos ; y, que simplemente surgen por la necesidad que tiene el ser humano de divertirse, distraerse y compartir un momento de ocio y tiempo libre; las que fundamentalmente han sido actividades lúdicas, conocidas como juegos.

De la mayoría de ellos no se conoce el origen exacto, pero se podría afirmar que nacieron conjuntamente con las tradiciones y costumbres de cada pueblo en donde se practicaba o se sigue practicando; estos eran enseñados de padres a hijos y de estos a los suyos, lo que indica que su presencia hasta la actualidad se la debe gracias a la tradición oral.

Normalmente son juegos espontáneos (carecen de juguetes en ese momento y se inventan un juego); son creativos (al ser inventados las personas, ponen en funcionamiento su creatividad para inventar dichos juegos) y motivadores (estos

²Que son juegos populares [en línea].Junio 2011 -[fecha de consulta: 28 de septiembre del 2014]. Disponible en: <http://pechive.blogspot.com/2011/03/que-son-los-juegos-populares.html>

³JIMENEZ, María. (2008). “Plan de difusión de los Juegos Populares de la ciudad de Quito como elementos de atracción Turística”, UTE. Quito.

juegos suelen gustar mucho a las personas, divirtiéndose y pasando muy buenos ratos jugando a ellos) lo que son las reglas (suelen tener pocas reglas).

1.2.2 Composición del juego⁴

- Una meta u objetivo.
- Reglas.
- Herramientas o componentes.
- Reto o desafío.
- Interactividad

1.2.3 Características de los juegos populares

- ✓ Es libre.
- ✓ En el juego el material no es indispensable.
- ✓ Favorecen la descarga de tensiones y energías.
- ✓ Favorecen la aceptación y el cumplimiento de las normas o reglas.
- ✓ Favorece el proceso socializador.
- ✓ Produce placer.
- ✓ Suponen una alternativa para la ocupación del tiempo libre del estudiante.
- ✓ Estimulan la imaginación y la creatividad.
- ✓ Estimulan actitudes en torno a la cooperación, el compañerismo, el afán de superación, el respeto.

⁴VILLACIS, Ligia. (2012). Repositorios UPSE. Repositorio UTC. [en línea] Junio de 2012. [Citado el: 27 de Agosto de 2014.]. Disponible en: <http://repositorio.upse.edu.ec:8080/bitstream/123456789/111/1/Tesis%20Ligia%20Villacis%20y%20Sady%20Villao.pdf>.

1.2.4 Reglas de los juegos populares

- ✓ Las reglas son una constante en todos los juegos populares.
- ✓ Las personas deben aceptar las normas de juego y la participación es libre
- ✓ Los juegos populares suelen tener pocas reglas pero todos ellos tienen sus objetivos y un modo determinado de llevarlos a cabo: perseguir, lanzar un objeto a un sitio determinado, conquistar un territorio, conservar o ganar un objeto.

1.2.5 Motivos para la práctica de los juegos populares⁵

Existen tres motivos:

- ✓ El carácter lúdico de los juegos que preferentemente producen una sensación de alegría, de bienestar, de incorporación, de participación.
- ✓ La socialización en el marco de la diversión es una forma de hacer amigos, y de estar más cerca de las personas.
- ✓ Tienen elementos de carácter didáctico, por la razón que enseñan movimientos, lenguaje.

⁵CONTRERAS, Diana Lorena, Universidad Politécnica Salesiana del Ecuador, UPS, Cuenca - Ecuador, Disponible en : <http://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/6287/1/UPS-CT002845.pdf>

1.3 La importancia de los juegos para la cultura ecuatoriana⁶

Dentro de la cultura popular ecuatoriana se reúnen un sin número de aspectos Folclóricos-tradicionales como: la danza, la música, la gastronomía, la vestimenta, la lengua, las fiestas populares y por su puesto los juegos populares. Todas y cada una de estas expresiones tienen un rol muy importante y protagónico dentro del patrimonio cultural de nuestro país.

Así como la música popular ecuatoriana expresa en sus canciones todo el sentimiento de tristeza, de alegría, angustia, orgullo, felicidad, picardía, etc.; de nuestros indígenas, montubios y mestizos; tal como lo expresaba el cantante ecuatoriano más relevante de todos los tiempos, el legendario Julio Jaramillo (J.J.) en sus canciones como: “Cinco Centavitos de felicidad”.

Como la danza popular expresa la alegría, la valentía, el agradecimiento (a la Pacha Mama en tiempos de cosecha), la riqueza de nuestra tierra, el orgullo y el sentir de nuestro país.

Como de igual manera, nuestra gastronomía por regiones y ciudades muestra la riqueza y fertilidad de nuestra tierra y la sazón de nuestra gente, por citar: la costa con sus exquisitos mariscos, la sierra con sus frescas verduras y granos tiernos, la amazonia con sus afrodisiacos maitos.

De igual forma los juegos populares son muy apreciados y practicados de una manera especial en fiestas sociales o religiosas de entorno familiar o barrial; estas fiestas son las ocasiones propicias para poder disfrutar de los juegos populares, los mismos que son practicados al inicio, durante o al final de cualquier programa festivo.

⁶FERNÁNDEZ, Gabriela. (2013). Patrimonio cultural inmaterial, como recurso para el rescate de personajes, leyendas, tradiciones y juegos populares de los barrios: San Marcos, San Sebastián y La Tola de la ciudad de Quito con miras a la obtención de nuevos productos turísticos. Universidad Tecnológica Equinoccial UTE, Quito.

En el campo de lo social, la comunidad ecuatoriana se podría considerar que es una sociedad muy festiva, teniendo como argumentos que el Ecuador es un país pluricultural y multiétnico (cada cultura y etnia tienen sus fiestas particulares) a lo largo del año tiene un sin número de fiestas de todo tipo, algunas de carácter nacional y la mayoría de carácter local, unas tienen gran trascendencia por celebrarse en ciudades grandes o medianas y otras tienen poca influencia por ser de pequeños poblados.

Es por ello que entre las fiestas que podemos señalar a nivel de poblados en el Ecuador, tenemos a las siguientes:

- **Fiestas por fundación.**- realizadas para celebrar el aniversario de la creación de las ciudades, en estas fechas son declarados días de feriado en las ciudades de fiesta, las más importantes son: Fundación de Quito (6/diciembre/1534), Fundación de Guayaquil (25/Julio/1535), Fundación de Cuenca (12/Abril/1557). En ciudades o localidades pequeñas tienen el nombre de fiestas de Cantonización.

- **Fiestas por independencia.**- realizadas cada año para celebrar los aniversarios de la independencia de nuestros pueblos de la administración Española, estas fiestas son las más divulgadas y celebradas dentro del ámbito nacional, las más importantes Quito (10 de Agosto), Guayaquil (9 de Octubre) y Cuenca (3 de Noviembre) incluso son celebradas con días de feriado a nivel nacional.

Tanto en las fiestas de fundación, cantonización y de independencia, por ser las que más expectativa crean en la población, se puede observar el apoyo y fomento a todas las expresiones culturales propias del país como son la música, danza, las artesanías, y por su puesto los juegos populares.

• **Fiestas Comunes.-** son realizadas en localidades pequeñas, medianas y grandes de todo nuestro país, las fechas de celebración en algunos casos se dan de acuerdo a su nombre que corresponde a algún Santoral: Santa Rosa (El Oro, 31 de Agosto), San Juan Bosco (Morona Santiago, 31 de Enero); otras en Honor al patrono o patrona de la Iglesia central: SAQUISILÍ (Cotopaxi, Fiestas en honor de la Santísima Virgen del Quinche, 29 de Enero), o en una fecha ya tradicional.

1.4 Los juegos populares en el ámbito educativo⁷

Los juegos populares permiten la adquisición de conocimientos y el paso de lo concreto a lo abstracto, ayudan a la formación del carácter y de los hábitos del estudiante, afirman su personalidad, desarrollan la imaginación, enriquecen los vínculos y manifestaciones sociales. A través de los mismos podemos transmitir a los estudiantes características, valores, formas de vida, tradiciones de diferentes zonas, si contamos otros aspectos de los mismos, como por ejemplo: ¿Qué juegos se practica en determinada provincia?

1.4.1 Según su estructura pedagógica:

Desde el punto de vista pedagógico, se puede utilizar el juego como una actividad con diferentes grados de organización y libertad:

a) Libre o espontánea: es el estudiante quien escoge y plantea su juego. El docente es un mero observador.

b) Dirigida: es el medio más importante para que se produzca la intervención del docente quien dirige, plantea y el estudiante decide y ejecuta.

⁷VILLACIS, Ligia. (2012). Repositorios UPSE. Repositorio UTC. [en línea] Junio de 2012. [Citado el: 27 de Agosto de 2014.]. Disponible en: <http://repositorio.upse.edu.ec:8080/bitstream/123456789/111/1/Tesis%20Ligia%20Villacis%20y%20Sady%20Villao.pdf>

1.4.2 Objetivos

Los juegos populares tienen diferentes objetivos dentro del ámbito educativo como:

- ✓ Contribuir al desarrollo multilateral de los niños, adolescentes y jóvenes, a través de las actividades físicas y recreativas, para coadyuvar de esta manera, a la formación del ser humano.
- ✓ Desarrollar positivamente los aspectos de la personalidad: el valor, la audacia, la decisión, la tenacidad, la modestia y la disposición para vencer los obstáculos.
- ✓ Contribuir al desarrollo intelectual en la formación del carácter de la persona.
- ✓ Forma hábitos de trabajo colectivo.

1.4.3 *Requisitos para la práctica de juegos populares*

Como requisito de carácter general se puede afirmar que el juego debe responder a la realidad, es decir, a las características, necesidades e intereses de los estudiantes, al contexto sociocultural, a los objetivos establecidos en el currículo, para que pueda formar parte de los contenidos y actividades curriculares.

A la hora de plantear una serie de requisitos más concretos, se puede señalar que para que los juegos realmente sean educativos hay que:

- ✓ Evitar marginaciones de cualquier índole (sexo, buenos/malos, etc.).
- ✓ Propiciar la participación e involucración máxima de todos los participantes.
- ✓ Hacer un uso moderado y adecuado del elemento competitivo.
- ✓ Plantear retos alcanzables, que todos los estudiantes tengan posibilidad de éxito.
- ✓ Utilizar variedad de juegos.

*1.4.4 Razones que incitan la pérdida de los juegos populares*⁸

- **Falta de fomento de los juegos:** en la actualidad es poco o nulo el empeño que tienen las instituciones públicas, privadas y ONGs en fomentar la práctica de juegos populares; estamos conscientes que existen problemas graves a nivel local y mundial (como el calentamiento global), pero el rescate de las expresiones culturales es un tema que no puede quedar relegado.

- **Falta de identidad cultural:** hoy en día las nuevas generaciones no se sienten identificadas con su cultura, por las tradiciones y costumbres del lugar donde nació y creció, es así que no tienen interés por la práctica o por el conocimiento de las expresiones culturales de su tierra o lugar de origen; e incluso sienten antipatía por estas expresiones culturales.

⁸ CONTRERAS, Diana. (2014). Elaboración y Aplicación de un proyecto de rescate y fortalecimiento de los Juegos Tradicionales y populares del Azuay en la Escuela Fiscal Mixta Julio Abad Chica de la Ciudad de Cuenca. Universidad Politécnica Salesiana del Ecuador, UPS, Cuenca.

CAPÍTULO II

2. INVENTARIO DE JUEGOS POPULARES

2.1 Introducción del Inventario de Juegos Populares

El patrimonio inmaterial está constituido por manifestaciones y expresiones cuyos saberes, conocimientos, técnicas y prácticas han sido transmitidas de generación en generación formando procesos identidad y de pertenencia para las comunidades ya que han sido recreadas constantemente en función de los contextos sociales y naturales, en un proceso vivo y dinámico.

Para el desarrollo del inventario de Juegos Populares fue necesario elaborar una ficha, la misma que reúne las características de cada juego, para lo cual se tomó como referencia las fichas del INPC.

La finalidad del inventario es contar e identificar para lo cual se establecen dos etapas sucesivas de diferente duración, son: cuantificación e identificación.

2.1.1. Etapas para la elaboración del Inventario

2.1.1.1. Cuantificación

Su objetivo es obtener a corto plazo la información cuantitativa relacionada con la cantidad de Juegos Populares.

Esta fase de investigación es netamente documental, cuya información se obtuvo en diferentes bibliotecas.

Se realizó una lista de los Juegos Populares, que sirvió para aplicar un test a diferentes personas de las 24 provincias, con el fin de determinar las provincias en las que aún se mantiene la práctica de cada juego.

2.1.1.2 Identificación

Comprende dos aspectos:

- a. Precisar todos los atributos propios del Juego a manera de su cédula individual que lo identifica entre todos los de su misma clase.
- b. Dar una identidad propia a los elementos, se trata de la descripción de cada juego.

Se efectuó el inventario a través de una ficha elaborada en base a la caracterización de los Juegos Populares, la cual ayudo a obtener la descripción y características relevantes de cada uno de ellos. La investigación de campo consistió en realizar la visita a diferentes sitios (canchas, patios, escuelas, plazas, coliseos, etc.)

En esta etapa fue necesario dirigirse a las oficinas públicas que puedan dotar de información adicional, como: (INPC) Instituto Nacional de Patrimonio Cultural,

Municipios, Consejos Cantonales, Gobernaciones, Casas Parroquiales, en la ficha de cada juego se realizó al menos 5 fotografías.

2.2 Provincias del Ecuador

La República del Ecuador está conformada por 4 Regiones: Costa, Sierra, Oriente y Región Insular. Actualmente dividida en 24 provincias.

Imagen N° 1 Mapa de las Provincias del Ecuador



*Fuente: <http://www.Mapa-provincias-ecuador.html>
Realizado por: Velasco C. Mayra P.2014*

2.2.1. Descripción de las Provincias del Ecuador⁹

Azuay: Es una provincia localizada en el sur del Ecuador, tiene un área de 7.700 kilómetros². Posee áreas protegidas como el Parque Nacional Cajas , la capital de la provincia es la ciudad de Cuenca. Azuay es el centro turístico más importante del sur del Ecuador. Además, Azuay es un gran lugar para hacer compras de artesanías de alta calidad y para participar en celebraciones festivas a lo largo del año.

Bolívar: su capital es Guaranda, se halla localizada en la sierra central del país. La provincia de Bolívar está dividida en 7 cantones: Caluma, Chillanes, Chimbo, Echeandia, Guaranda, Las Naves, San Miguel. El Carnaval de Guaranda es la celebración más conocida de esta provincia.

Cañar: Su capital es Azogues, en esta provincia podemos encontrar el sitio arqueológico más importante de Ecuador: Ingapirca.

Carchi: Tulcán es la capital de la provincia del Carchi. Limita al norte con Colombia, al sur limita con la provincia de Imbabura, al este con la provincia de Sucumbíos, y a occidente con la de Esmeraldas. Una de sus atracciones principales es el Cementerio de Tulcán.

Cotopaxi: Se halla ubicada en la sierra centro-norte de Ecuador, su capital es la ciudad de Latacunga. La atracción principal de la provincia es el Parque Nacional Cotopaxi. En cuanto a su gastronomía destacan las Chugchucaras de Latacunga y los famosos Helados de Salcedo.

⁹ **Provincias del Ecuador.** [en línea]. abril 2011 -[fecha de consulta: 28 de septiembre del 2014]. Disponible en: www.en-ecuador.com/provincias.php.

Chimborazo: Se halla ubicada en la Sierra Central de Ecuador, la capital de la provincia es Riobamba. Aquí encontramos al volcán Chimborazo, que con 6310 msnm, es la montaña más alta del Ecuador.

Imbabura: Está ubicada en la Sierra Central de Ecuador, conocida como la Provincia de Los Lagos. La provincia está a 80 kilómetros al norte de Quito por la carretera Panamericana: es conocida como la provincia de los Lagos porque en ella se encuentran los mayores lagos del país como son el lago San Pablo y las lagunas de Cuichocha y Yahuarcocha. La capital de la provincia es la ciudad de Ibarra.

Loja: Esta provincia se halla ubicada en el extremo sur de la Sierra ecuatoriana, limita con las provincias de El Oro al oeste; con la provincia de Zamora Chinchipe al este; con la provincia del Azuay al norte; y al sur con el Perú. Loja es conocida por los festivales religiosos de la Virgen del Cisne que atrae a peregrinos de todo el país y del extranjero. En Loja también encontramos el valle de Vilcabamba, conocido también como el 'valle de la longevidad', por el elevado promedio de vida de sus habitantes, muchos de los cuales superan el siglo de existencia. La capital de esta provincia es la ciudad de Loja.

Pichincha: La provincia toma su nombre por el volcán Pichincha. Sus cantones más importantes además de Quito son Cayambe, Mejía, Pedro Moncayo, Rumiñahui, Santo Domingo, San Miguel de los Bancos y Pedro Vicente Maldonado. Varios ríos fluyen por la provincia: el Guayllabamba, Blanco, Pita, Pisque y San Pedro. Quito es la capital de la provincia y capital del Ecuador. La ciudad de Quito tiene una gran variedad de atractivos turísticos, entre los principales podemos señalar: el Centro Histórico de Quito, el más grande y mejor conservado de América; el Monumento a la Mitad del Mundo o el moderno Teleférico de Quito, entre otros.

Tungurahua: Es una provincia que se encuentra situada en la Sierra Central de Ecuador, su clima es templado (16-20 grados C). La capital de la provincia es la ciudad de Ambato, por su estratégica ubicación, centro del país, tiene un amplio intercambio económico y turístico con el resto del país. Su principal atractivo turístico son las Fiestas de las Flores y de las Frutas que se realizan durante el feriado de Carnaval. Otros atractivos de la provincia son la ciudad de Baños, famosas por sus aguas termales y por la amplia variedad de actividades de aventura y ecoturismo. Encontramos también el volcán Tungurahua, que se encuentra en actividad desde el año 1999 y atrae a miles de visitantes y científicos.

Esmeraldas: es la provincia septentrional de Ecuador, se encuentra ubicada en la región litoral y limita al norte con Colombia. La capital de la provincia es la ciudad de Esmeraldas. La Provincia Verde, como se la conoce, está localizada sobre la costa de noroeste del país. Gran parte de su economía depende de la exportación de camarón y banano. Además de éste, se produce cacao, tabaco y café. Son importantes la pesca, la industria petroquímica y el turismo. Sus paradisíacas playas son muy visitadas, sobre todos por turistas de la Sierra y del sur de Colombia.

El Oro: Es una provincia costera del suroeste del Ecuador. Limita al norte con las provincias del Guayas y Azuay, al noroeste con el Golfo de Guayaquil, al sur y al este con la provincia de Loja, y al oeste con la Tumbes (Perú). La capital de la provincia de El Oro es la ciudad de Machala, considerada como la "capital bananera del mundo".

Manabí: Es una provincia costera del noroeste de Ecuador. Su capital es la ciudad de Portoviejo. En esta provincia se encuentra también la ciudad de Manta, el cual es el primer puerto pesquero del Ecuador. Manabí es la tercera provincia más poblada de

Ecuador, destacan sus hermosas playas, pueblos pintorescos de pesca y el Parque Nacional Machalilla, con su rica vegetación y una fauna variada.

Guayas: Es una provincia que está localizada al suroeste del litoral ecuatoriano, su capital es la ciudad de Guayaquil. Guayas es la provincia más poblada del Ecuador, tiene 3,6 millones de habitantes. Entre los principales atractivos turísticos de la provincia se destacan el Malecón 2000 y el Malecón del Salado. También está el cerro Santa Ana y el barrio Las Peñas.

Los Ríos: Es una provincia del litoral ecuatoriano, limita con las provincias de Guayas, Manabí, Santo Domingo de los Tsáchilas, Cotopaxi y Bolívar. Su capital es Babahoyo. Es uno de los más importantes centros agrícolas del Ecuador. La provincia toma su nombre por a la extensa red fluvial que atraviesa su territorio. Los ríos nacen en la cordillera occidental de los Andes, el principal es el Babahoyo con sus afluentes el San Pablo y el Caracol; también recibe las aguas de los ríos Pueblo viejo, Vinces, Zapotal, Yaguachi, y Amazonas con los que se une al Daule y forman el Río Guayas.

Santo Domingo de los Tsáchilas: Esta provincia se encuentra ubicada dentro del territorio montañoso de la costa, su capital es la ciudad de Santo Domingo. Santo Domingo de los Tsáchilas cuenta con numerosos lugares de interés turísticos como son el Jardín Botánico y la Comuna San Vicente del Nila, ubicada en el km. 37 de la vía Santo Domingo-Quevedo.

Santa Elena: Es una provincia de la costa de Ecuador, fue creada el 7 de noviembre de 2007, durante la administración de Rafael Correa, su territorio formaba parte hasta esa fecha la más joven de las 24 actuales, con territorios que anterior a esa fecha formaban parte de la provincia del Guayas. Su capital es la ciudad de Santa Elena. En esta provincia se encuentra una gran infraestructura hotelera, una refinería de

petróleo, aeropuerto y puerto marítimo. Es muy conocida a nivel internacional la playa de Salinas y la playa de Montañita.

Sucumbíos: Es una provincia de la región amazónica del Ecuador, su capital es la ciudad de Nueva Loja también conocida como Lago Agrio. Sucumbíos se caracteriza por su clima húmedo, tropical. La provincia tiene algunas reservas ecológicas impresionantes y expansivas del Amazonas, como la Reserva Faunística Cuyabeno, caracterizada por su amplia biodiversidad de flora y fauna.

Orellana: Es una provincia del oriente de Ecuador cuya capital es Puerto Francisco de Orellana antes conocida como El Coca. Orellana es rica en reservas de aceite y de madera, tiene un paisaje hermoso y una gran biodiversidad de flora y fauna. La provincia de Orellana limita al norte con Sucumbíos, al sur Pastaza, al este Perú, y al oeste Napo.

Morona Santiago: Es una provincia de la Amazonia ecuatoriana. Su capital es Macas. Es una provincia abundante en ríos y con una gran variedad de especies de árboles como el cedro, caoba, canelón, y el laurel.

Napo: Es una provincia del noreste de Ecuador, se halla ubicada en la región Amazónica. La capital de la provincia es la ciudad de Tena. La provincia de Napo tiene diferentes recursos naturales, e invita a ser visitada en sus sitios más hermosos.

Pastaza: Situada en la Región Amazónica. Recibe su nombre del río Pastaza, que la separa al sur de la provincia de Morona Santiago. Su capital es la ciudad de Puyo, es uno de los lugares turísticos más visitados del oriente ecuatoriano.

Zamora Chinchipe: Es una provincia de Ecuador, su capital es la ciudad de Zamora. Aquí podemos encontrar varios atractivos turísticos como el Parque Nacional Podocarpus.

Islas Galápagos: Las Islas Galápagos constituyen administrativamente una provincia de Ecuador, su capital es Puerto Baquerizo Moreno. El archipiélago de Galápagos está formado por 13 grandes islas volcánicas, 6 islas más pequeñas y 107 rocas e islotes. Fue declarado Patrimonio Natural de la Humanidad por la UNESCO. Tiene una gran variedad de atractivos turísticos, siendo uno de los más visitados la Estación Científica Charles Darwin.

2.3. Inventario de Juegos Populares

2.3.1 Juego P. # 001 “Carrera de Ensacados”

Fotografía N° 1

Carrera de ensacados



Fuente: Trabajo de campo

Fotografía: Velasco C. Mayra P.2014

Provincia: Esmeraldas, Manabí, Guayas, Los Ríos, El Oro, Carchi, Pichincha, Cotopaxi, Tungurahua, Bolívar, Chimborazo, Cañar, Azuay, Loja, Sto. Domingo de los Tsachilas, Sucumbíos, Morona Santiago, Zamora Chinchipe, Galápagos.

Descripción del juego:

Se marca con una raya la salida con otra, la meta, todos los jugadores se preparan en la salida, introducidos en los sacos (lonas) que agarran hasta la cintura con las manos, una persona que no participe en la carrera dará la señal de salida con una palmada o un silbato **¡LISTOS, YA!** Los jugadores se dirigen, dentro de sus sacos.

Dando saltos, hacia el lugar determinado e inmediatamente el siguiente participante Debe introducirse en el saco y dirigirse hacia la meta, gana el que primero llegue.

Características:

Competencia, colectivo, dinámico, contacto físico, situaciones imprevistas.

Edad de los participantes:

Niños, jóvenes y adultos.

Materiales utilizados:

Costales o lonas.

Reglas de juego:

Está prohibido empujar a los compañeros o darles codazos.

2.3.2 Juego P. # 002 “Carrera del Huevo y la Cuchara”

Fotografía N° 2

Carrera del huevo y la cuchara



Fuente: Trabajo de campo

Fotografía: Velasco C. Mayra P.2014

Provincia: Esmeraldas, Guayas, El Oro, Pichincha, Cotopaxi, Tungurahua, Bolívar, Chimborazo, Cañar, Azuay, Loja, Sto. Domingo, Sucumbíos, Napo, Pastaza, Orellana, Morona Santiago, Zamora Chinchipe, Galápagos.

Descripción del juego:

Se marca con una raya la salida y a unos 20 pasos la meta, los participantes se preparan en la salida, sujetan una cuchara con la boca y colocan un huevo duro en su parte ancha, a la señal de salida, todos los participantes se dirigen a la meta llevando el huevo en la cuchara, el que consiga llegar antes a la meta sin dejar caer el huevo es el ganador.

Características:

Competencia, colectivo, dinámico.

Edad de los participantes:

Niños, jóvenes y adultos.

Materiales utilizados:

Una cuchara y un huevo duro por participante.

Reglas de juego:

Si se cae alguna vez el huevo al suelo, hay que volver al punto de partida y empezar de nuevo.

2.3.3 Juego P. # 003 “Carrera de Tres Pies”

Fotografía N° 3

Carrera de tres pies



Fuente: Trabajo de campo

Fotografía: Velasco C. Mayra P.2014

Provincia: Guayas, Los Ríos, El Oro, Carchi, Pichincha, Cotopaxi, Azuay, Loja, Sucumbíos, Morona Santiago, Zamora Chinchipe, Galápagos.

Descripción del juego:

En un diámetro de 30 0 50 metros se señala el inicio y la meta, los equipos (parejas) deben atarse las pantorrillas de las piernas (derecha-izquierda), luego se abrazan con los brazos derecho e izquierdo, a una señal dada por el juez, salen las parejas desde la partida hasta llegar a la meta, la pareja que llega primero a la meta es la que gana el juego.

Características:

Competencia, colectivo, dinámico, contacto físico, sujeto a reglas.

Edad de los participantes:

Niños, jóvenes y adultos.

Materiales utilizados:

Piola, sogá, cordones, etc.

Reglas de juego:

Está prohibido empujar a las otras parejas, si se desata el nudo la pareja se detiene un momento se lo ata y corre de nuevo. Gana la pareja que llega primero, sin caídas.

2.3.4 Juego P. # 004 “Corrida de Toros”

Fotografía N° 4

Corrida de toros



*Fuente: Trabajo de campo
Fotografía: Velasco C. Mayra P.2014*

Provincia: Guayas, Los Ríos, Pichincha, Cotopaxi, Tungurahua, Bolívar, Chimborazo, Cañar, Sucumbíos, Napo, Pastaza.

Descripción del juego:

Se trata de una manifestación que congrega a muchas personas quienes se reúnen alrededor de un escenario improvisado para divertirse mirando al toro que persigue al torero.

Por lo general en las zonas rurales, el número culminante de las fiestas cívicas o religiosas ha sido el dedicado a las corridas de pueblo o capeas; estas corridas en muchos casos han servido para demostrar el “machismo” de los jóvenes o el prestigio de quienes en su calidad de priostes donan los animales a correrse en los festejos.

Características:

Competencia, colectivo, dinámico, situaciones imprevistas.

Edad de los participantes:

Jóvenes y adultos.

Materiales utilizados:

Ponchos, chalinas, capotes premios (colchas, trofeos).

Reglas del juego:

No existen reglas, ya que la corrida de toros populares se realiza esporádicamente, más bien es un juego de diversión y al mismo tiempo un juego en el cual se proliferan muchos accidentes.

2.3.5 Juego P. # 005 “Cuarenta”

Fotografía N° 5

Cuarenta



Fuente: Trabajo de campo
Fotografía: Velasco C. Mayra P.2014

Provincia: Esmeraldas, Guayas, Los Ríos, El Oro, Santa Elena, Imbabura, Cotopaxi, Tungurahua, Bolívar, Cañar, Azuay, Sto. Domingo de los Tsachilas, Napo, Orellana, Galápagos.

Descripción del juego:

Se debe seleccionar parejas de dos participantes para luego estar frente a frente con la finalidad de ganar la mesa de cuarenta. En la mesa deben estar cuatro jugadores y un juez, pudiendo también formar dos parejas que se pueden sortear o simplemente ubicarse de acuerdo a las cartas si son mayores o menores, en una mesa cuadrada y con una baraja nueva se inicia el juego, que consiste en caídas cuando las cartas son del mismo número y color, el equipo ganador es el que al final del juego sumen cuarenta puntos, existen diferentes reglas para el juego establecido en todas partes del país.

Características:

Competencia, colectivo, dinámico, sujeto a reglas.

Eda de los participantes:

Jóvenes y adultos en mayor porcentaje.

Materiales utilizados:

Barajas, una mesa, cinco sillas, ocho tillos o granos de maíz.

Reglas del juego:

Las reglas del juego se las establecen los participantes si la caída o limpia vale dos o cuatro, en fin las reglas pueden variar de un lugar a otro pero la intención o finalidad es la misma en todas partes donde se practica este juego.

2.3.6 Juego P. # 006 “Ecuavoley”

Fotografía N° 6

Ecuavoley



Fuente: Trabajo de campo

Fotografía: Velasco C. Mayra P.2014

Provincia: Esmeraldas, Manabí, Guayas, Los Ríos, El Oro, Santa Elena, Carchi, Imbabura, Pichincha, Cotopaxi, Tungurahua, Bolívar, Chimborazo, Cañar, Azuay, Loja, Sucumbíos, Pastaza, Orellana, Morona Santiago, Zamora, Galápagos.

Descripción del juego:

El ecuavoley es el juego más popular y representativo del Ecuador, este es una variación del voleibol internacional, es una actividad muy practicada por los ecuatorianos en el día a día y sobre todo los fines de semana en donde cachas públicas o privadas se repletan de jugadores de vóley, los mismo que juegan por el ánimo de diversión, de deporte, y nunca falta una pequeña o gran apuesta por el partido.

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

Juez: tiene la función de anotar todo la puntuación de cada equipo

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

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

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

El partido de ecuavoley comprende de 2 tiempos de 12 puntos cada uno, aparte de los puntos están los “cambios” (dos cambios hacen un punto) que se dan cuando el equipo ha cometido una falla y pasan el turno del bate (reinicio del juego) al equipo contrario. En ocasiones cuando el partido está muy disputado es necesario acordar llegar hasta los 15 puntos; o llegado el caso de que en los 2 sets disputados se haya llegado a un empate, es necesario jugar un tercer set definitorio.

Las dimensiones de la cancha son de 9x9 metros a cada lado de la cancha. Altura de la red: 2.15 aprox.

Características:

Competencia, dinámico, sujeto a reglas, situaciones imprevistas.

Edad de los participantes:

Jóvenes y adultos.

Materiales utilizados:

Una cancha con dos tubos o postes delgados, red, pelota o balón (# 5), pito, papel, esfero gráfico.

Reglas del juego:

No pisar la raya del medio, no “agarrar”(sostener el balón más de 2 segundos), no hacer más de tres “toques” (atrapar y pasar el balón), en los bates el balón no debe tocar la red.

2.3.7 Juego P. # 007 “Baile de la Escoba”

Fotografía N° 7

Baile de la escoba



Fuente: Trabajo de campo
Fotografía: Velasco C. Mayra P.2014

Provincia: Manabí, Guayas, Los Ríos, Carchi, Pichincha, Cotopaxi, Bolívar, Cañar, Loja, Sto. Domingo de los Tsachilas, Sucumbíos, Napo, Pastaza, Morona Santiago.

Descripción del juego:

Se determina al grupo de participantes, los cuales se ubicaran en parejas, excepto uno que baila con la escoba, este puede botar la escoba al suelo y todos se cambian de pareja y el que se quede sin pareja baila con la escoba. Al terminar la música el que se quedó con la escoba entrega una prenda y solo podrá recuperarla luego de que el grupo decida la penitencia requerida para el efecto.

Características:

Competencia, parejas, dinámico, contacto físico.

Edad de los participantes:

Niños, jóvenes y adultos.

Materiales utilizados:

Escoba, CDS de música, equipo de sonido, prendas de vestir, premios (medallas, trofeos).

Reglas del juego:

Seleccionar la pareja, bailar al ritmo de la música con la pareja o la escoba, entregar una prenda y cumplir la penitencia escogida por el grupo.

2.3.8 Juego P. # 008 “El Baile de la Silla”

Fotografía N° 8

Baile de la silla



Fuente: Trabajo de campo
Fotografía: Velasco C. Mayra P.2014

Provincia: Manabí, Guayas, Los Ríos, Pichincha, Cotopaxi, Chimborazo, Cañar, Sucumbíos, Orellana, Galápagos.

Descripción del juego:

Para el desarrollo del juego se debe tener siempre un número de sillas menor al número total de participantes, las sillas deben estar unidas por el espaldar, cuando la música da inicio los participantes deben comenzar a bailar en fila alrededor de las sillas sin detenerse; en el momento menos pensado la persona encargada de la música pondrá pausa y la música dejará de sonar, entonces los jugadores deben sentarse lo más rápido posible en la silla que esté más cerca de él, perderá el jugador que se haya quedado sin sentarse en una silla.

El jugador perdedor deberá salir y retirar una silla para que el juego prosiga, el juego continuara de la misma manera hasta que solamente queden 2 participantes y una silla para definir al ganador.

Características:

Competencia, individual, dinámico.

Edad de los participantes:

Niños, jóvenes y adultos.

Materiales utilizados:

Sillas, música, premios.

Reglas del juego:

Los participantes deben bailar en fila alrededor de las sillas y no empujarse.

2.3.9 Juego P. # 009 “El Baile del Tomate”

Fotografía N° 9

Baile del tomate



Fuente: Trabajo de campo
Fotografía: Velasco C. Mayra P.2014

Provincia: Manabí, Guayas, Los Ríos, El Oro, Imbabura, Pichincha, Cotopaxi, Tungurahua, Bolívar, Chimborazo, Cañar, Azuay, Loja, Sto. Domingo de los Tsachilas, Sucumbíos, Napo, Zamora Chinchipe, Galápagos.

Descripción del juego:

En el desarrollo del juego varias parejas bailan animadamente con un tomate de riñón en la frente, y sin utilizar las manos para nada; gana solamente la pareja que termine bailando con el tomate apegado entre los dos cuerpos luego que los demás participantes han hecho caer su tomate o han sido descalificados por el jurado.

Para esta actividad es indispensable contar con música, la misma puede ser de género variado.

Características:

Competencia, parejas, dinámico, contacto físico.

Edad de los participantes:

Niños, jóvenes y adultos.

Materiales utilizados:

Tomates de riñón, CDS de música, equipo de sonido, prendas de vestir, premios (medallas, trofeos).

Reglas del juego:

Seleccionar la pareja, bailar y no dejar caer el tomate hasta que se termine el ritmo de la música.

2.3.10 Juego P. # 0010 “El Balero”

Fotografía N° 10

El balero



Fuente: Trabajo de campo
Fotografía: Velasco C. Mayra P.2014

Provincia: Esmeraldas, Guayas, Los Ríos, El Oro, Carchi, Chimborazo, Cañar, Azuay, Sto. Domingo de los Tsachilas, Sucumbíos, Zamora Chinchipe.

Descripción del juego:

El balero es una pieza de plástico o madera, en forma de barril, con un orificio en una de sus bases, unido por una cuerda a un palo que termina en punta, con el cual se trata de ensartar la pieza mediante varias maniobras.

- El juego consiste en ensartar con el mango al balero y los diferentes movimientos que se hacen para ensartar se llama capiruchos, los cuales dan al juego equivalencias que valen puntos.
- Si se ensarta al frente en forma sencilla vale cinco puntos.
- Al estar ensartado al frente, se hace un movimiento para que el balero salte fuera del mango y dé una vuelta en el aire y vuelva a ensartarse en el mango; este movimiento

vale diez puntos. En ocasiones, para hacer este capirucho se toma la cuerda con la otra mano para hacer el movimiento.

- Cuando el balero se sostiene por el mango y con él se hace una circunferencia en el aire y el centro del balero cae en el mango, éste vale veinticinco puntos.
- Cuando el círculo se hace a los lados derecho e izquierdo, vale cincuenta puntos, o El capirucho más difícil vale cien puntos y consiste en sostener al balero e impulsar al aire el mango para tratar de volverlo a ensartar en el orificio, o Cuando se realiza con dos o más jugadores, éstos designan un número como meta y el que llegue primero es el ganador.

Características:

Competencia, individual, habilidad, dinámico.

Edad de los participantes:

Niños y jóvenes.

Materiales utilizados:

Piola, balero (plástico o madera).

Reglas del juego:

Tener un balero, pierde turno cuando no se introduce el mango en el hoyo.

2.3.11 Juego P. # 011 “El Conejo”

Fotografía N° 11

El conejo



*Fuente: Trabajo de campo
Fotografía: Velasco C. Mayra P.2014*

Provincia: Los Ríos, Santa Elena, Pichincha, Cotopaxi, Chimborazo, Loja, Sto. Domingo de los Tsachilas, Pastaza, Morona Santiago.

Descripción del juego:

Para el juego se forma dos grupos, el primer grupo serán los conejos y el segundo grupo serán los cazadores, Se delimita el campo de juego y se ubican objetos que serán cuevas (mesas, sillas, bloques, cajones, ladrillos, bancos, etc.), los jugadores designados como conejos deben alcanzar las cuevas y los cazadores lanzando pelotas o cualquier otro objeto tratan de alcanzarlos para cazarlos.

Cumplida esta actividad los cazadores se retiran llevando los conejos cazados hasta un punto determinado, para luego los cazadores seguir con su trabajo, la actividad se

repite hasta cuando los conejos hayan sido cazados en su totalidad y luego los jugadores que representaron a los conejos se convierten en cazadores y el juego empieza nuevamente.

Características:

Competencia, colectivo, dinámico, sujeto a reglas, contacto físico.

Edad de los participantes:

Niños y jóvenes.

Materiales utilizados:

Mesas, sillas, bloques, cajones, ladrillos, bancos, (Cuevas).

Reglas del juego:

Debe existir dos grupos a los primeros se les llamara conejos y al segundo grupo los cazadores, quienes deberán lanzar las pelotas a los conejos hasta lograr tocarles con algún objeto lo que significara que han sido cazados.

2.3.12 Juego P. # 012 “El Gato y El Ratón”

Fotografía N° 12

El gato y el ratón



Fuente: Trabajo de campo
Fotografía: Velasco C. Mayra P.2014

Provincia: Esmeraldas, Los Ríos, Imbabura, Pichincha, Cotopaxi, Bolívar, Azuay, Loja, Orellana.

Descripción del juego:

Los jugadores formarán una circunferencia agarrados de las manos, dentro del círculo se ubicará el jugador que representa al ratón y fuera del círculo el jugador que representa al gato, el juego se inicia con el siguiente diálogo.

Gato: Ratón, ratón

Ratón: ¿Qué quieres gato glotón?

Gato: Comerte quiero

Ratón: ¡Cómeme si puedes!

Gato: ¿Estás gordito?

Ratón: Hasta la punta de mi rabito.

Escuchada la última frase el gato inician la persecución al ratón para atraparlo; los jugadores que forman la cadena en circunferencia impedirán que el gato entre o salga del círculo para cumplir su cometido. Gana el gato si atrapa al ratón dentro del tiempo determinado, caso contrario ganará el ratón.

Características:

Competencia, colectivo, dinámico, contacto físico, situaciones imprevistas.

Edad de los participantes:

Niños.

Materiales utilizados:

Ninguno.

Reglas del juego:

El participante que atrapa al contrincante se mantiene en el juego mientras que el otro queda fuera del juego.

2.3.13 Juego P. # 013 “El Palo Ensebado”

Fotografía N° 13

El palo ensebado



Fuente: Trabajo de campo
Fotografía: Velasco C. Mayra P.2014

Provincia: Esmeraldas, Manabí, Guayas, Los Ríos, El Oro, Santa Elena, Imbabura, Pichincha, Cotopaxi, Tungurahua, Bolívar, Chimborazo, Cañar, Azuay, Loja, Sto. Sucumbíos, Napo, Pastaza, Orellana, Morona Santiago, Zamora Chinchipe, Galápagos.

Descripción del juego:

Para este juego se necesita un palo de una altura aproximada de 10 a 15 metros, untado de sebo o aceite y que rematan en una especie de triángulo del cual cuelgan una serie de objetos: frutas, botellas de licor, prendas de vestir, etc. Los participantes se ubican en fila, para tratar de subir el palo, lo cual resulta difícil por el sebo impregnado; tras uno y otro intento, alguno de los participantes que hace el intento llega y lanza los objetos a sus conocidos.

Se puede establecer como regla que cada participante, que logre subir recoja un cierto número de premios para que el juego resulte equitativo.

Características:

Competencia, dinámico, situaciones imprevistas.

Edad de los participantes:

Jóvenes y adultos.

Materiales utilizados:

Palo de madera de 10 a 15 metros aproximadamente, encebado con aceite quemado, artículos de cocina, frutas, animales, prendas de vestir.

Reglas del juego:

Los participantes deben llegar al extremo superior del palo con la finalidad de atraparlos artículos que se encuentran colgados del palo encebado los organizadores deben poner sebo o aceite quemado en el palo.

2.3.14 Juego P. # 014 “El Zumbambico”

Fotografía N° 14

El zumbambico



Fuente: Trabajo de campo
Fotografía: Velasco C. Mayra P.2014

Provincia: Esmeraldas, Guayas, Los Ríos, Santa Elena, Pichincha, Cotopaxi, Tungurahua, Bolívar, Chimborazo, Cañar, Orellana.

Descripción del juego:

Para el desarrollo del juego se necesita los siguientes materiales: pedazos de piola, hilo o lana con un tillo aplanado en el centro.

Se une los extremos del hilo en los hoyos realizados en el tillo aplanado previamente, para luego hacerlo girar hasta que adquiera elasticidad y movimiento, la competencia consiste en cortar, a la brevedad posible, las piolas del zumbambico del oponente.

Características:

Competencia, dinámico, situaciones imprevistas.

Edad de los participantes:

Niños y jóvenes.

Materiales utilizados:

Pedazos de piola, hilo o lana con un botón o tillo aplanado en el centro.

Reglas del juego:

Cada jugador debe tener los materiales para la construcción del zumbambico.

2.3.15 Juego P. # 015 “El Florón”

Fotografía N° 15

El florón



Fuente: Trabajo de campo

Fotografía: Velasco C. Mayra P.2014

Provincia: Guayas, Carchi, Pichincha, Tungurahua, Chimborazo, Cañar, Azuay, Sto. Domingo de los Tsachilas, Napo.

Descripción del juego:

Florón puede ser cualquier objeto (moneda, piedra, etc.). Los participantes se sientan en circunferencia o línea recta con las manos juntas. El director del juego pasara por delante de cada participante dejando el florón entre las manos de uno de ellos, al tiempo que recita el siguiente estribillo:

El florón está en mis manos,

De mis manos ya paso,

Las monjitas Carmelitas,

Se fueron a Popayán,

El participante que es preguntado “donde está el florón” debe identificar quien lo tiene, si no acierta, entregara una prenda. Para recuperarla cumplirá una penitencia dictada por todos los participantes.

Características:

Competencia, dinámico, colectivo, contacto físico.

Edad de los participantes:

Niños y jóvenes.

Materiales utilizados:

Cualquier objeto (moneda, piedra, etc.).

Reglas del juego:

Cada participante debe entregar una prenda sino adivina en qué lugar se encuentra el florón.

2.3.16 Juego P. # 016 “Huevos de Gato”

Fotografía N° 16

Huevos de gato



Fuente: Trabajo de campo

Fotografía: Velasco C. Mayra P.2014

Provincia: Manabí, Los Ríos, Santa Elena, Pichincha, Bolívar, Sucumbíos, Pastaza, Morona Santiago, Zamora Chinchipe.

Descripción del juego:

Se cavan en el suelo pequeños hoyos, según el número de jugadores que haya, se traza un cuadro que los encierra desde una distancia convenida cada jugador por turno lanza una pelota que de introducirse en el hoyo, es recogida por el dueño correspondiente.

Los otros jugadores salen en carrera y el que tiene la pelota está en la obligación de “quemar” a cualquiera de los adversarios. Si se acierta, el que es quemado sumara un punto en contra. El juego termina cuando alguien suma un número de quemadas convenido al comienzo del juego. El perdedor es colocado de espaldas frente a una pared y desde cierta distancia se lo bombardea con pelotas.

Características:

Competencia, dinámico, colectivo, contacto físico, sujeto a reglas.

Edad de los participantes:

Niños y jóvenes.

Materiales utilizados:

Pelotas de tenis.

Reglas del juego:

El primer participante que logre introducir la pelota en el hoyo es quien puede “quemar” con la pelota a los demás participantes.

2.3.17 Juego P. # 017 “La Carretilla”

Fotografía N° 17

La carretilla



Fuente: Trabajo de campo

Fotografía: Velasco C. Mayra P.2014

Provincia: Esmeraldas, Guayas, Los Ríos, El Oro, Santa Elena, Carchi, Imbabura, Pichincha, Cotopaxi, Tungurahua, Chimborazo, Azuay, Loja, Sto. Domingo de los Tsachilas, Sucumbíos, Napo, Orellana, Morona Santiago, Zamora Chinchipe, Galápagos.

Descripción del juego:

Se designa un área con un diámetro de 30 0 50 metros para realizar este juego.

Agrupados en parejas de dos y tras una línea de salida se ubica uno tras otro, el de adelante se pone en posición plancha y el de atrás le toma las piernas, a la voz del guía parten hasta la meta preestablecida, donde se cambia de función y regresan, es importante que el que lleva la carretilla no empuje más de la cuenta y se adapte a la velocidad que pueda ir su compañero, para que la carretilla no se caiga, y así evitar lesiones, gana la pareja que llega primero a la línea trazada (meta).

Características:

Competencia, grupal, dinámico, contacto físico, sujeto a reglas, situaciones imprevistas.

Edad de los participantes:

Niños, jóvenes y adultos en menor porcentaje.

Materiales utilizados:

Ninguno.

Reglas del juego:

No empujar a las demás parejas.

2.3.18 Juego P. # 018 “La Gallina Ciega”

Fotografía N° 18

La gallina ciega



Fuente: Trabajo de campo
Fotografía: Velasco C. Mayra P.2014

Provincia: Los Ríos, El Oro, Santa Elena, Carchi, Pichincha, Cotopaxi, Tungurahua, Chimborazo, Azuay, Loja, Napo, Orellana, Morona Santiago, Zamora Chinchipe, Galápagos.

Descripción del juego:

Todos los jugadores, cogidos de las manos forman una circunferencia y están en continuo movimiento, voluntariamente previo sorteo uno se coloca en el centro con los ojos vendados con un pañuelo (gallina ciega) se lo hace girar tres veces y él debe intentar atrapar a alguien palpándole, adivinara quien es; los demás deben llamarle para atraer su atención.

El juego concluye cuando los jugadores hayan perdido el interés, pero si adivina el nombre del atrapado, este será la nueva gallina.

Características:

Competencia, dinámico, colectivo, contacto físico, sujeto a reglas.

Edad de los participantes:

Niños y jóvenes.

Materiales utilizados:

Pañuelo.

Reglas del juego:

Vendar los ojos del participante que interpretara a la gallina ciega deberán darle tres vueltas y si adivina el nombre de otro participante el será el siguiente que interprete a la gallina ciega.

2.3.19 Juego P. # 019 “La Perinola”

Fotografía N° 19

La perinola



Fuente: Trabajo de campo

Fotografía: Velasco C. Mayra P.2014

Provincia: Esmeraldas, Los Ríos, El Oro, Carchi, Imbabura, Pichincha, Tungurahua, Chimborazo, Loja, Sucumbíos, Pastaza.

Descripción del juego:

La perinola es una especie de trompo marcado en sus cuatro lados con las siguientes letras con sus significados:

D.- Deje

T.- Todo,

S.- Saque uno,

P.- Ponga.

La perinola se confecciona con tagua o madera, a la que se hace bailar con la mano, sobre una mesa o piso, varios jugadores bajo un orden determinado harán bailar la perinola, pueden apostar diferentes objetos como: bolas, trompos, dinero, etc.

Los jugadores apuestan y retiran los premios según marque la perinola luego de hacerle bailar.

Características:

Dinámico, colectivo.

Edad de los participantes:

Niños, jóvenes y adultos.

Materiales utilizados:

Mesa, sillas, la perinola.

Reglas del juego:

Los jugadores apuestan premios o dinero en efectivo, el participante que obtenga saque **TODO** se lleva las apuestas.

2.3.20 Juego P. # 020 “La Rayuela”

Fotografía N° 20

La rayuela



Fuente: Trabajo de campo
Fotografía: Velasco C. Mayra P.2014

Provincia: Esmeraldas, Guayas, El Oro, Santa Elena, Carchi, Pichincha, Cotopaxi, Tungurahua, Chimborazo, Azuay, Loja, Napo, Pastaza, Orellana, Galápagos.

Descripción del juego:

Los jugadores deben definir que figura desean jugar, luego se procede a dibujar con la tiza o el carbón la figura, se define el orden de participación de los jugadores y comienza el juego. Cada jugador deberá tener una piedra que le servirá como ficha, el objetivo del juego es primero lanzar o empujar la piedra recuadro por recuadro, luego de acertar en un recuadro el jugador continuara saltando con un solo pie por cada recuadro, menos en el recuadro en donde están fichas contrarias, así tiene que recorrer toda la figura y volver.

Perderá su turno el jugador que no logre lanzar y acertar su ficha en el recuadro que le toca o que al momento de saltar pisa en la línea dibujada de la figura. Resultará ganador el primer jugador que logre recorrer con su ficha toda la figura.

Existen algunas variaciones del juego de la rayuela, entre ellos encontramos:

El avión: como su nombre lo dice esta rayuela tiene la figura de un avión, este tiene un descanso con 2 pies el círculo al final.

La semana: este es de forma rectangular, tiene 7 cuadros que representa a los días de la semana, teniendo un descanso con dos pies en el día jueves.

El gato: Esta es una figura parecida a la del avión con la diferencia que esta figura tiene un círculo en el medio, y dos recuadros al final.

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

Características:

Competencia, individual, dinámico.

Edad de los participantes:

Niños y jóvenes.

Materiales utilizados:

Tiza o carbón, piedritas.

Reglas del juego:

El participante que no logre lanzar y acertar su ficha en el recuadro que le toca o que al momento de saltar pise en la línea dibujada de la figura pierde.

2.3 21 Juego P. # 021 “La Vaca Loca”

Fotografía N° 21

La vaca loca



Fuente: Trabajo de campo

Fotografía: Velasco C. Mayra P.2014

Provincia: Manabí, Guayas, Los Ríos, El Oro, Santa Elena, Imbabura, Pichincha, Cotopaxi, Tungurahua, Bolívar, Cañar, Loja, Sucumbíos, Napo, Pastaza, Orellana, Zamora Chinchipe.

Descripción del juego:

Es un juego popular que se realiza en fiestas en homenaje a días festivos o santos, se trata de un cajón decorado con papel picado de colores, armado con dos astas de toro en cuyos extremos se ha colocado antorchas, una persona que carga la vaca loca y junto con ella los toreros al ritmo de una banda de pueblo, bailan graciosamente y recorren por la plaza asustando a los visitantes y pobladores locales.

Características:

Dinámico, situaciones imprevistas.

Edad de los participantes:

Niños, jóvenes y adultos.

Materiales utilizados:

Cajón decorado con papel picado de colores, voladores, dos astas de toros, antorchas.

Reglas del juego:

Ninguna, pero se recomienda tener cuidado con las antorchas.

2.3.22. Juego P. # 022 “Las Bolas o Canicas”

Fotografía N° 22

Las bolas o canicas



Fuente: Trabajo de campo

Fotografía: Velasco C. Mayra P.2014

Provincia: Esmeraldas, Manabí, Guayas, Los Ríos, El Oro, Santa Elena, Carchi, Imbabura, Pichincha, Cotopaxi, Tungurahua, Bolívar, Chimborazo, Cañar, Azuay, Sto. Domingo de los Tsachilas, Sucumbíos, Napo, Pastaza, Zamora Chinchipe.

Descripción del juego:

En este juego podemos mencionar diferentes métodos como:

Al pepo.- El jugador lanza la bola delante y el otro de la misma distancia trata de golpear con la bola a la primera bola, si le pega se le llama pepo y cada uno vale un punto, una bola o un premio de acuerdo a la apuesta que se está ejecutando en el momento

Al tingue.- Es similar al pepo con la única diferencia que en este juego se lo realiza el tingue con el dedo gordo doblado.

Tingue en bomba.- Similar a las dos anteriores con la única diferencia que se debe hacer una bomba y poner algunas bolas en el espacio de la bomba, el que le pega a la bola de la bomba gana el premio.

A la bomba.- Se lanza las bolas de una distancia prudencial acordada por los jugadores para luego lanzarlas y obtener y obtener el mejor puesto esto es decir el que se haya acercado a la raya de la bomba, luego el que saca las bolas de la bomba y al mismo tiempo le pega a la bola de su compañero gana la partida.

Al pique.- Frente a una pared se desliza las bolas con la finalidad de topar la bola del primer participante y si le pega es el ganador.

A la bomba con fichas.- Es parecido al juego de la bomba en este caso se pone en la bomba fichas y no bolas, el jugador debe sacar la ficha de la bomba pegando con la bola el que más fichas saca de la bomba es el ganador.

Hoyos.- es hacer una línea o raya en forma de canal e intercalar hoyos la raya puede hacerse con ciertas curvas o en forma de churo y la distancia a convenir, los jugadores tienen que tingar con los dedos para impulsar la bola y tratar de ir por la línea.

La bola es construida con vidrio y existe diferentes presentaciones en forma, peso, color y tamaño.

El número de jugadores está de acuerdo a los participantes solo que cada jugador debe tener el material correspondiente en este caso bolas y la respectiva apuesta, para ser considerado de la partida.

Características:

Competencia, colectivo, dinámico, sujeto a reglas, situaciones imprevistas.

Edad de los participantes:

Niños, jóvenes y adultos en menor porcentaje.

Materiales utilizados:

Bolas de diferentes tamaños y colores, fichas, semillas, apuestas, etc.

Reglas del juego:

Contar con el número adecuado de jugadores, lanzar la bola desde una partida, realizar una circunferencia de aproximadamente 0.60 metros de diámetro en el piso de la tierra o pavimentado trazándolo con una tiza.

2.3.23. Juego P. # 023 “Las Cometas”

Fotografía N° 23

Las cometas



*Fuente: Trabajo de campo
Fotografía: Velasco C. Mayra P.2014*

Provincia: Esmeraldas, Manabí, Guayas, Los Ríos, El Oro, Santa Elena, Carchi, Imbabura, Pichincha, Cotopaxi, Bolívar, Cañar, Azuay, Loja, Napo.

Descripción del juego:

Consiste en construir una cometa con sigse o carrizo para hacer el armazón, papel cometa de empaque o papel periódico, tiras de tela para hacer la cola, hilo grueso o piola y por ultimo goma o engrudo, las cometas son construidas en diferentes colores y tamaños, el participante que pueda mantener la cometa en el aire mayor tiempo y obtenga la mayor altura es el que gana la competencia.

Características:

Competencia, colectivo, dinámico, sujeto a reglas, situaciones imprevistas. .

Edad de los participantes:

Niños y jóvenes.

Materiales utilizados:

Sigse, carrizo, piola, papel comercio o crepe, pega de madera, tiras de tela, acuarelas, pinturas, brocha.

Reglas del juego:

El participante debe construir la cometa y luego hacerla volar, quien logre mantener la cometa en el aire mayor tiempo y obtenga la mayor altura será el ganador.

2.3.24. Juego P. # 024 “Las Cogidas”

Fotografía N° 24

Las cogidas



Fuente: Trabajo de campo

Fotografía: Velasco C. Mayra P.2014

Provincia: Manabí, El Oro, Tungurahua, Bolívar, Cañar, Sto. Domingo de los Tsachilas, Napo, Orellana, Galápagos.

Descripción del juego:

Se dividen en grupos de igual número. El grupo uno o equipo A, tiene la tarea de coger al otro grupo o equipo B que tiene la tarea de correr, dentro del área se ubicarán uno o dos sitios que sirvan como casa o sitio de descanso en el que no podrán pertenecer por más de un minuto. Los jugadores cogidos son ubicados en un lugar denominado cárcel y puede ser rescatado cuando son topados por sus compañeros.

Si el primer equipo A, logro coger a todos del equipo B, en el tiempo determinado gana. Los jugadores que no salen del sitio de descanso dentro del tiempo determinado se les consideran atrapados.

La forma de contar para determinar al jugador o jugadores que van a coger es la siguiente:

Una, dola, trela, canela, sangre de vela, vilo, vilón, cabeza del indio pipón.

Manzanillas, pelotilla, rabo de gato, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30.

En la casa del pinocho, sólo cuentan gasta en ocho, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, pimpón a fuera.

Características:

Competencia, grupal, colectivo, dinámico, sujeto a reglas, situaciones imprevistas.

Edad de los participantes:

Niños y jóvenes en menor porcentaje.

Materiales utilizados:

Ninguno.

Reglas del juego:

Establecer dos grupos de participantes el primer grupo coge y el segundo se esconde, el participante que es topado debe dirigirse al lugar de atrapados o cogidos, quienes saldrán del lugar si son topados por sus compañeros, gana el grupo que alcance a coger a todos los participantes de otro grupo en menor tiempo.

2.3.25. Juego P. # 025 “Las Escondidas”

Fotografía N° 25

Las escondidas



Fuente: Trabajo de campo
Fotografía: Velasco C. Mayra P.2014

Provincia: Carchi, Pichincha, Cotopaxi, Tungurahua, Chimborazo, Cañar, Azuay, Pastaza, Galápagos.

Descripción del juego:

Debe existir algunos participantes quienes deberán tener el sitio adecuado para ocultarse, el jugador sorteado será el encargado de buscar a los demás jugadores escondidos; una vez encontrados, retornan al puesto de partida, cada uno a medida que son descubiertos en los escondites. El juego continúa y el primer jugador encontrado será quien busque en el siguiente juego.

Características:

Competencia, dinámico, situaciones imprevistas, contacto físico.

Edad de los participantes:

Niños.

Materiales utilizados:

Ninguno.

Reglas del juego:

Cada participante debe esconderse para no ser descubierto en el área designada por los participantes.

2.3.26. Juego P. # 026 “Las Estatuas”

Fotografía N° 26

Las estatuas



Fuente: Trabajo de campo
Fotografía: Velasco C. Mayra P.2014

Provincia: Esmeraldas, El Oro, Pichincha, Bolívar, Cañar, Loja, Sucumbíos, Napo.

Descripción del juego:

Se lo realiza en grupo, a la señal se pone música mientras los participantes se dedican a bailar hasta que se suspenda la música, en ese momento los participantes deben quedarse totalmente inmóviles, en la posición que termino el baile. Serán eliminados o cumplirán una penitencia los participantes que conscientemente hagan algún movimiento.

Características:

Competencia, dinámico, situaciones imprevistas, sujeto a reglas.

Edad de los participantes:

Niños y jóvenes.

Materiales utilizados:

Música, equipo de sonido.

Reglas del juego:

Si el participante que luego de terminada la música mueve parte de su cuerpo inmediatamente será descubierto quien deberá entregar una prenda o salir del juego.

2.3.27. Juego P. # 027 “Las Flechas”

Fotografía N° 27

Las flechas



*Fuente: Trabajo de campo
Fotografía: Velasco C. Mayra P.2014*

Provincia: Imbabura, Pichincha, Cotopaxi, Tungurahua, Azuay, Sucumbíos, Orellana.

Descripción del juego:

Para este juego de las flechas, cada uno prepara sus propios arcos con la materia prima obtenida de la madera de chaguarquero, un árbol largo que envés de ramas tiene delgados trozos de palos arqueados.

A este arco de más o menos de 60 centímetros de largo, se le coloca una liga o resorte amarrados a los extremos del palo y en el medio un clavo de tal forma que sujete a la flecha y salga disparad. La flecha se la obtiene de un pedazo de sigse al que se le

incrusta en un extremo un tillo en forma de punta, con este artefacto se juega a las guerras o también para realizar competencias de puntería de tiro al blanco.

Características:

Competencia, dinámico, situaciones imprevistas.

Edad de los participantes:

Niños y jóvenes en menor porcentaje.

Materiales utilizados:

Pedazo de madera, elástico, clavos, flechas de sigse.

Reglas del juego:

Los participantes pueden realizar el juego practicando puntería y el que le llegue más cerca del punto centrado gana.

2.3.28. Juego P. # 028 “Las Ollitas”

Fotografía N° 28

Las ollitas



Fuente: Trabajo de campo
Fotografía: Velasco C. Mayra P.2014

Provincia: Manabí, Los Ríos, Santa Elena, Chimborazo, Loja, Sucumbíos, Pastaza, Morona Santiago, Zamora Chinchipe.

Descripción del juego:

En el juego intervienen un mínimo de tres participantes, consiste en balancear a un jugador que se pone en posición de cunclillas y agarrado sus manos entre las piernas, mientras que los otros dos participantes se encargan de balancearlo cantando los meses del año, enero, febrero, marzo, etc. Hasta cuando el participante resista. También se le puede hacer como competencia ya que los dos compañeros le conducen hasta la meta

Características:

Competencia, colectivo, dinámico, sujeto a reglas.

Edad de los participantes:

Niños y jóvenes.

Materiales utilizados:

Ninguno.

Regalas:

Ninguna.

2.3.29. Juego P. # 029 “Las Ruedas”

Fotografía N° 29

Las ruedas



Fuente: Trabajo de campo

Fotografía: Velasco C. Mayra P.2014

Provincia: Esmeraldas, Los Ríos, El Oro, Santa Elena, Imbabura, Pichincha, Bolívar, Chimborazo, Cañar, Loja Sto. Domingo de los Tsachilas, Sucumbíos, Napo, Pastaza, Orellana, Morona Santiago, Zamora Chinchipe, Galápagos.

Descripción del juego:

Este juego lo realizan niños, jóvenes y adultos pues a la final no tiene un costo, puesto que solamente se utilizaban aros viejos de bicicletas, llantas delgadas, o tubos de caucho convertidos en ruedas; estas ruedas son impulsadas, se les da dirección, o se los frena con un palo común y corriente o con un pedazo de fierro al que se le realiza una forma de U al final para una mayor precisión en el manejo de la rueda, la competencia inicia desde un punto de partida hacia un punto de llegada, el participante que llegue primero a la meta será el ganador.

Características:

Competencia, individual, dinámico, situaciones imprevistas.

Edad de los participantes:

Niños y jóvenes.

Materiales utilizados:

Ruedas, palo o fierro en forma de U.

Reglas del juego:

Ninguna.

2.3.30. Juego P. # 030 “Las Topadas”

Fotografía N° 30

Las topadas



Fuente: Trabajo de campo

Fotografía: Velasco C. Mayra P.2014

Provincia: Los Ríos, El Oro, Carchi, Cotopaxi, Bolívar, Chimborazo, Cañar, Loja, Orellana.

Descripción del juego:

Para realizar el juego se debe escoger el espacio necesario, se sortea un jugador quien lanzara la pelota al aire en el momento que el jugador coja la pelota la deberá dirigir a los demás jugadores y si son topados con la pelota salen del juego, luego de que haya sido topados todos los jugadores nuevamente se empieza el juego seleccionando otro jugador que empiece el juego

Características:

Competencia, colectivo, dinámico, situaciones imprevistas.

Edad de los participantes:

Niños y jóvenes en menor porcentaje.

Materiales utilizados:

Ninguno.

Reglas del juego:

El participante que topa a los jugadores en mayor cantidad gana el juego.

2.3.31. Juego P. # 031 “Los Aviones”

Fotografía N° 31

Los aviones



*Fuente: Trabajo de campo
Fotografía: Velasco C. Mayra P.2014*

Provincia: Esmeraldas, Pichincha, Chimborazo, Azuay, Sucumbíos, Napo, Pastaza, Morona Santiago, Galápagos.

Descripción del juego:

Este juego consiste en fabricar aviones de una hoja de cuaderno, periódico o papel y lanzarlos al aire tratando de que vuelen igual que si tuviera motor y tripulantes, diversos son los tamaños y modelos que se pueden inventar.

Se puede realizar una competencia en la que los participantes lanzan sus aviones al aire y el que haya alcanzado mayor distancia es el ganador.

Características:

Competencia, individual, dinámico, situaciones imprevistas.

Edad de los participantes:

Niños.

Materiales utilizados:

Hoja de papel periódico o papel.

Reglas del juego:

Ninguno.

2.3.32. Juego P. # 032 “Los Atracones”

Fotografía N° 32

Los atracones



Fuente: Trabajo de campo

Fotografía: Velasco C. Mayra P.2014

Provincia: Esmeraldas, Guayas, Carchi, Imbabura, Cotopaxi, Tungurahua, Chimborazo, Cañar, Pastaza, Orellana, Zamora Chinchipe.

Descripción del juego:

Cada participante debe ubicarse detrás de la mesa donde se encuentran varios alimentos, bebidas etc. Los participantes deberán empezar a comer a la señal dada por el juez, el participante que acabe primero será el ganador.

Características:

Competencia, individual, dinámico.

Edad de los participantes:

Jóvenes y adultos.

Materiales utilizados:

Alimentos, bebidas, mesa, premios.

Reglas del juego:

El participante haya cumplido con el reto sin dejar restos de ningún alimento o bebida será el ganador.

2.3.33. Juego P. # 033 “Los Cocos”

Fotografía N° 33

Los cocos



Fuente: Trabajo de campo
Fotografía: Velasco C. Mayra P.2014

Provincia: Esmeraldas, Guayas, Los Ríos, Carchi, Cotopaxi, Pichincha, Cotopaxi, Zamora Chinchipe, Galápagos.

Descripción del juego:

Se dibuja en el piso una bomba (circunferencia) de aproximadamente 1.50 metros de diámetro, se coloca tantos cocos como tantos jugadores intervengan, los jugadores desde una línea de partida lanzan uno por uno el rulimán tratando de ubicarlo lo más cerca de la circunferencia, el participante cuyo rulimán este cerca o próximo a la línea de la bomba tiene derecho a sacar los cocos de la bomba y matar (mediante pepo) a los otros participantes, el jugador que más cocos haya sacado de la bomba y matado los otros participantes gana la apuesta realizada en el juego por todos los participantes, las reglas las imponen el grupo participante.

Características:

Competencia, colectivo, dinámico, sujeto a reglas.

Edad de los participantes:

Jóvenes y adultos.

Materiales utilizados:

Rulimanes de diferentes tamaños y peso Rulimanes de diferentes tamaños y peso.

Reglas del juego:

Si el rulimán cae sobre la línea de la circunferencia pierde el juego, puede haber apuestas de diferente magnitud económica.

2.3.34. Juego P. # 034 “Los Juegos Pirotécnicos”

Fotografía N° 34

Los juegos pirotécnicos



Fuente: Trabajo de campo
Fotografía: Velasco C. Mayra P.2014

Provincia: Esmeraldas, Manabí, Guayas, Los Ríos, El Oro, Santa Elena, Imbabura, Cotopaxi, Tungurahua, Bolívar, Chimborazo, Cañar, Azuay, Loja, Sucumbíos, Napo, Pastaza, Orellana, Morona Santiago, Zamora Chinchipe, Galápagos.

Descripción del juego:

Los juegos pirotécnicos se los puede observar en las fiestas populares de los pueblos, en los aniversarios de las instituciones, etc.

Los pirotécnicos se elaboran con carrizo, pólvora, papel crepe de diferentes colores para realizar los respectivos adornos, su estructura se la puede plasmar en uno, dos, tres pisos o de acuerdo a los requerimientos de los compradores, tienen diferente precio y sobre todo el fabricante puede diseñar un sin número de figuras en diferentes colores.

En el momento que se prende la primera chispa comienza a dar vueltas las ruedas, salen disparados los voladores que explotan en la oscuridad de la noche dando tonalidades diferentes que estremecen los nervios y al mismo tiempo no se hace esperar el asombro de la población por la belleza deslumbrante que se refleja en el lugar.

Características:

Dinámico, colectivo, contacto físico, situaciones imprevistas.

Edad de los participantes:

Adultos.

Materiales utilizados:

Carrizo, pólvora, papel, crepe, alambre, sogas, fósforos.

Reglas del juego:

Ninguna, pero se recomienda mantener distancia ya que podría suscitarse accidentes inesperados.

2.3.35. Juego P. # 035 “Los Marros”

Fotografía N° 35

Los marros



Fuente: Trabajo de campo

Fotografía: Velasco C. Mayra P.2014

Provincia: Esmeraldas, Guayas, Santa Elena, Carchi, Pichincha, Bolívar, Chimborazo, Loja, Pastaza

Descripción del juego:

Los marros son desconocidos para muchos, pero no son más que un deporte parecido al béisbol actual, presumiéndose que se basaron en los marros para inventar este deporte millonario al que se adaptaron implementos deportivos más sofisticados.

Para el juego de los marros se necesita de un espacio abierto para tizar la cancha que consiste de un recuadro y cinco o seis círculos a su alrededor, haciendo un semicírculo dentro del recuadro se encuentra un equipo y fuera de éste el equipo contrario a la espera del partido.

La cancha se la puede hacer en cualquier esquina o junto a una casa con corredor, no importa cuán grande es el espacio sino más bien el ímpetu y ganas de jugar.

Cada jugador debe pasar por todos y cada uno de los círculos, hasta retornar a la meta sin ser topado con la pelota, al cumplirse la vuelta de todos los participantes, se ganaba el juego. Así mismo, si el contrario atrapaba en el aire la pelota lanzada por los bateadores, éstos perdían la condición de tales para pasar a jugar como servidores.

El bateador impulsa la pelota con la mano, por lo que ésta tiene que ser muy liviana y suave para que no duela mucho.

Características:

Competencia, colectivo, situaciones imprevistas.

Edad de los participantes:

Niños, jóvenes y adultos.

Materiales utilizados:

Pelota y bate de madera.

Reglas del juego:

Las reglas son establecidas por los participantes.

2.3.36. Juego P. # 036 “Los Zancos”

Fotografía N° 36

Los zancos



Fuente: Trabajo de campo
Fotografía: Velasco C. Mayra P.2014

Provincia: Guayas, Los Ríos, El Oro, Santa Elena, Carchi, Pichincha, Cotopaxi, Bolívar, Chimborazo, Azuay, Loja, Sucumbíos, Pastaza, Orellana, Morona Santiago, Zamora Chinchipe, Galápagos.

Descripción del juego:

Los zancos son elaborados de dos tiras de madera o palos cortados de eucalipto que se los coloca en las partes de abajo, a una altura e medio metro, sujetos con clavos y alambre, estos son los soportes para pisar y poder caminar.

Se hacen competencias de zancos y los más hábiles que logran mantenerse en pie son los ganadores, hay que tener equilibrio para no caerse. Las competencias consisten en subirse a las veredas, correr y trepar las lomas.

Actualmente los zancos han logrado tanta popularidad que podemos verlos trabajando en programas deportivos, culturales y en actividades sociales.

Características:

Competencia, individual, dinámico, situaciones imprevistas.

Edad de los participantes:

Jóvenes y adultos.

Materiales utilizados:

Dos tiras de madera o palos cortados de eucalipto, clavos y alambre.

Reglas del juego:

No empujarse, asegurarse que los zancos estén en buenas condiciones y bien elaborados, mantener el equilibrio para no caerse y así evitar accidentes.

2.3.37. Juego P. # 037 “Matantirun Tirunlan”

Fotografía N° 37

Matantirun tirunlan



Fuente: Trabajo de campo

Fotografía: Velasco C. Mayra P.2014

Provincia: Esmeraldas, Los Ríos, El Oro, Imbabura, Chimborazo, Loja, Zamora Chinchipe, Galápagos.

Descripción del juego:

Se forma un grupo de 10 jugadores, cinco jugadores se ponen en línea recta y cinco en igual forma frente a frente, luego cada jugador dice lo siguiente:

Buenos días señoría, Matantirun Tirunlan,

Que decía su señoría, Matantirun Tirunlan,

Yo deseo una de sus hijas, Matantirun Tirunlan,

A cuál de ellas lo desea, Matantirun Tirunlan,

A la niña N/N Matantirun Tirunlan,

En que oficio le pondría, Matantirun Tirunlan,

En el oficio de (profesora, secretaria, etc.), Matantirun Tirunlan

Ese oficio (si o no) le gusta (si no le gusta se propone otro), Matantirun Tirunlan

Características:

Competencia, dinámico, situaciones imprevistas.

Edad de los participantes:

Niños.

Materiales utilizados:

Ninguno.

Reglas del juego:

Ninguna.

2.3.38. Juego P. # 038 “Las Ollas Encantadas”

Fotografía N° 38

Las ollas encantadas



*Fuente: Trabajo de campo
Fotografía: Velasco C. Mayra P.2014*

Provincia: Manabí, Guayas, Los Ríos, El Oro, Imbabura, Cotopaxi, Tungurahua, Bolívar, Chimborazo, Cañar, Azuay, Sucumbíos, Napo, Morona Santiago, Zamora Chinchipe.

Descripción del juego:

Los participantes deben ponerse a la fila y a cada uno de ellos se les venda los ojos y se les da vueltas agarrados a un palo para poder pegarle a las ollas y romperles, los participantes que rompan la olla son los ganadores del premio que se encuentra en las ollas, este juego es muy popular en las fiestas de los diferentes pueblos.

Las ollas contienen diversos premios como animales, juguetes, ropa, dinero, etc.

Características:

Competencia, colectivo, dinámico.

Edad de los participantes:

Niños, jóvenes y adultos.

Materiales utilizados:

Ollas, confitería, palo de madera, cuerda, pañuelos para vendar los ojos a los participantes.

Reglas del juego:

El participante debe tener vendados los ojos, pegarle con el palo a la olla y romperle con la finalidad de obtener los confites que se encuentran en la olla.

2.3.39. Juego P. # 039 “Pan Quemado”

Fotografía N° 39

Pan quemado



Fuente: Trabajo de campo

Fotografía: Velasco C. Mayra P.2014

Provincia: Manabí, El Oro, Santa Elena, Pichincha, Cotopaxi, Azuay, Pastaza, Morona Santiago, Zamora Chinchipe

Descripción del juego:

Un jugador sorteado debe esconder un objeto sin que los otros jugadores le observen, después de haber escondido el objeto el jugador grita: “**SE QUEMO EL PAN**”. El grupo de jugadores salen corriendo a buscar el objeto escondido, el jugador que escondió el objeto de acuerdo a la ubicación de los demás jugadores dice: **FRIO**; **FRIO** si los jugadores se encuentran lejos, **TIBIO** si los jugadores están cerca del objeto, **CALIENTE**, **CALIENTE** si los jugadores se encuentran muy cerca del objeto, **SE QUEMO EL PAN** si los jugadores encontraron el objeto.

El jugador que encuentra el objeto esconde nuevamente para comenzar el juego.

Características:

Competencia, colectivo, dinámico.

Edad de los participantes:

Niños.

Materiales utilizados:

Cualquier objeto pequeño.

Reglas del juego:

Ninguna.

2.3.40. Juego P. # 040 “Pelea de Gallos”

Fotografía N° 40

Pelea de gallos



*Fuente: Trabajo de campo
Fotografía: Velasco C. Mayra P.2014*

Provincia: Esmeraldas, Manabí, Guayas, Los Ríos, El Oro, Santa Elena, Carchi, Imbabura, Pichincha, Cotopaxi, Tungurahua, Bolívar, Chimborazo, Cañar, Azuay, Sucumbíos, Napo, Pastaza.

Descripción del juego:

Es un juego muy popular en las poblaciones rurales, los gallos poseen plumajes con diferentes colores, tiene espuelas muy filudas en las que se les ubica las espuelas con las que los gallos saltan al ruedo para pelear con su contrincante hasta morir o salir corriendo del ruedo, los dueños de los gallos apuestan fuertes sumas de dinero como también los espectadores.

En las ciudades existen coliseos preparados para pelea de gallos, los jugadores acuden al lugar de diferentes partes del país.

Características:

Competencia, dinámico.

Edad de los participantes:

Jóvenes y adultos.

Materiales utilizados:

Implementos para proteger al gallo (espuelas, taípe).

Reglas del juego:

Las reglas son generales para los propietarios de los gallos, se los pesa poder participar con gallos del mismo peso, el propietario del gallo que gana la pelea se lleva el premio.

2.3.41. Juego P. # 041 “Pelota Nacional”

Fotografía N° 41

Pelota nacional



Fuente: Trabajo de campo
Fotografía: Velasco C. Mayra P.2014

Provincia: Guayas, Los Ríos, Carchi, Imbabura, Pichincha, Cotopaxi, Sucumbíos, Morona Santiago.

Descripción del juego:

En un área determinada juegan dos equipos integrados por cinco participantes a cada lado. El primer equipo saca la pelota con una tabla determinada para el juego, la pelota debe pasar la raya intermedia y solo debe dar un bote, el equipo contrario devuelve la pelota y así sucesivamente hasta completar los puntos y ganar el juego.

Características:

Competencia, dinámico.

Edad de los participantes:

Jóvenes y adultos.

Materiales utilizados:

Tabla apropiada de madera, pelota, cal para tizar la cancha.

Reglas del juego:

Los equipos ganan puntos siempre y cuando la pelota se introduzca dentro del área determinada para el efecto, cada equipo realiza puntos y cambios.

2.3.42. Juego P. # 042 “Planchas”

Fotografía N° 42

Planchas



*Fuente: Trabajo de campo
Fotografía: Velasco C. Mayra P.2014*

Provincia: Esmeraldas, Guayas, Los Ríos, Carchi, Imbabura, Cotopaxi, Tungurahua, Chimborazo, Azuay, Loja, Sto. Domingo de los Tsachilas, Sucumbíos, Napo, Pastaza, Orellana, Morona Santiago, Zamora Chinchipe, Galápagos.

Descripción del juego:

Consiste en realizar una circunferencia de aproximadamente 0.30 cm de diámetro (bomba) y poner monedas en el centro de la bomba, los participantes tienen que lanzar las fichas o monedas desde la línea de partida tratando de alcanzar la línea es el que comienza la partida tratando de sacar las monedas del círculo y al mismo tiempo tratar de pegarle con la ficha a las fichas de los otros participantes para matarlos y poder ganar el juego y el premio, en este caso el premio o apuesta será estipulada por los jugadores como también las reglas del juego.

Características:

Competencia, dinámico, colectivo.

Edad de los participantes:

Niños, jóvenes y adultos en menor porcentaje.

Materiales utilizados:

Monedas, fichas.

Reglas de juego:

Los participantes deben sacar con la ficha, las monedas que se encuentran dentro de la circunferencia.

2.3.43. Juego P. # 043 “Primo”

Fotografía N° 43

Primo



Fuente: Trabajo de campo

Fotografía: Velasco C. Mayra P.2014

Provincia: Esmeraldas, Los Ríos, Santa Elena, Tungurahua, Chimborazo, Sto. Domingo de los Tsachilas, Sucumbíos, Orellana.

Descripción del juego:

En este juego se dividen dos grupos de seis o diez personas, del grupo sale una persona que representa al **PRIMO** quien realiza movimientos y recorridos a su voluntad, los demás participantes deberán imitarle, los participantes que no imiten lo que realiza el **PRIMO** será sancionados con una prenda, dicha prenda podrá recuperarla luego de cumplir con una penitencia que será impuesta por el grupo.

Características:

Competencia, dinámico, colectivo.

Edad de los participantes:

Niños y jóvenes.

Materiales utilizados:

Ninguno.

Reglas del juego:

Los participantes deben imitar lo que el protagonista realiza.

2.3.44. Juego P. # 044 “Saltar el Elástico”

Fotografía N° 44

Saltar el elástico



Fuente: Trabajo de campo
Fotografía: Velasco C. Mayra P.2014

Provincia: Esmeraldas, Los Ríos, El Oro, Santa Elena, Cotopaxi, Chimborazo, Azuay, Sucumbíos, Napo, Pastaza, Orellana, Morona Santiago, Zamora Chinchipe, Galápagos.

Descripción del juego:

Para este juego se necesita solamente una cinta elástica de entre 3 a 5 metros más o menos, lo más común y recomendable es jugar con 3 personas, dos personas servirán de poste colocando la cinta elástica (que debe estar amarrada en los dos extremos) por detrás de sus piernas, al comienzo a la altura de sus tobillos, mientras la otra persona tendrá que realizar una serie de brincos determinados, si realiza estos brincos de una correcta manera los participantes que hacen de poste deberán ir alzando cada vez más la cinta elástica haciendo de esta manera cada vez más difícil e interesante este juego.

Los niveles en los que colocan la cinta son los siguientes:

Nivel 1: Tobillos.

Nivel 2: Canillas.

Nivel 3: Rodillas.

Nivel 4: Muslos.

Nivel 5: Cintura.

Nivel 6: Espalda.

Nivel 7: Cuello.

Los brincos que se deben realizar en cada nivel de la cinta, son los siguientes:

- 1.- brincar con los dos pies juntos en un lado de la cinta.
- 2.- brincar con los dos pies juntos al otro lado de la cita.
- 3.- brincar y caer con los pies dentro de la cinta sin tocar la cinta.
- 4.- brincar y caer con los pies abiertos fuera de la cinta sin tocar la misma.
- 5- brincar y caer con los pies dentro de la cinta sin tocar la cinta.
- 6- brincar con los pies juntos fuera de la cinta para comenzar de nuevo.

Gana el participante que realiza todos los niveles sin equivocarse.

Características:

Competencia, dinámico, colectivo, sujeto a reglas.

Edad de los participantes:

Niños y jóvenes.

Materiales utilizados:

Cinta elástica (3 a 5 metros).

Reglas del juego:

El participante que no cumpla con la serie determinada de saltos en algún nivel pierde y continúa el siguiente jugador.

2.3.45. Juego P. # 045 “Saltar la Soga”

Fotografía N° 45

Saltar la soga



Fuente: Trabajo de campo
Fotografía: Velasco C. Mayra P.2014

Provincia: Esmeraldas, Manabí, Guayas, El Oro, Santa Elena, Imbabura, Pichincha, Cotopaxi, Tungurahua, Bolívar, Chimborazo, Cañar, Azuay, Loja, Sucumbíos, Napo, Pastaza, Orellana, Zamora Chinchipe, Galápagos.

Descripción del juego:

El juego consiste en que dos personas deben coger de los extremos de la soga para hacerlo girar, mientras el resto, en turnos y ordenadamente, saltan sobre ella.

Se acompañaba los saltos al ritmo de gritar: "Monja, viuda, soltera y casada, monja, viuda, soltera y casada, así comienza el juego de saltar a la soga.

Monja, viuda, soltera,

Casada, divorciada, enamorada.

Gringo, albañil, zapatero, chofer.

Te, chocolate, café.

Un hijo, dos hijos, tres hijos,.....

Una casa, dos casas, tres casas,

Loza, china, barro,

Cada palabra corresponde a un salto.

Cuando falla pasa el turno a otro participante.

Características:

Competencia, dinámico, colectivo, sujeto a reglas.

Edad de los participantes:

Niños y jóvenes.

Materiales utilizados:

Una soga.

Reglas del juego:

Si el participante topa la soga y no salta pierde su turno.

2.3.46. Juego P. # 046 “Sin que te Roce”

Fotografía N° 46

Sin que te roce



*Fuente: Trabajo de campo
Fotografía: Velasco C. Mayra P.2014*

Provincia: Esmeraldas, Los Ríos, El Oro, Carchi, Pichincha, Tungurahua, Azuay, Loja, Pastaza, Zamora Chinchipe.

Descripción del juego:

El objetivo del juego es saltar por encima de otro compañero sin rozarle el cuerpo; para lo cual debe haber una cabecilla quien es el jefe del grupo, a quien se le ocurre diferentes actividades como: bailar, cantar, silbar o hacer otra cosa, por lo que los demás deben imitar al jefe.

Cada brinco debe ser diferente al anterior, puesto que cada brinco ya se encuentra predeterminado para lo cual el jefe debe decir lo siguiente:

Primera: sin que te roce.

Segunda: sin que te hunda.

Tercera: rodilla.

Cuarta: que se te parta.

Quinta: que se te inca.

Sexta: chúpate esta.

Séptima: caballito pampero

Octava: por la cabeza haciendo andar.

Novena: media pirámide.

Decima: pirámide entera.

Características:

Competencia, dinámico, colectivo.

Edad de los participantes:

Niños y jóvenes.

Materiales utilizados.

Ninguno.

Reglas del juego:

Los participantes deben saltar sin rozar al compañero que se encuentra agachado, caso contrario pierde el turno.

2.3.47. Juego P. # 047 “Tiro al Blanco”

Fotografía N° 47

Tiro al blanco



Fuente: Trabajo de campo
Fotografía: Velasco C. Mayra P.2014

Provincia: El Oro, Imbabura, Pichincha, Cotopaxi, Chimborazo, Azuay, Sto. Domingo de los Tsachilas, Pastaza, Morona Santiago, Zamora Chinchipe.

Descripción del juego:

Para este juego se dibuja el blanco o punto donde será lanzado una pelota u otro objeto, para lo cual los jugadores se ubican tras de la línea a una distancia aproximada de 10 metros o previamente fijada por los jugadores y de uno en uno lanzan la pelota con el pie tratando de impactar en el blanco, cada vez que acierte gana un punto, por lo que el jugador que más puntos haya alcanzado será el ganador del juego.

Características:

Colectivo, dinámico, situaciones imprevistas.

Edad de los participantes:

Niños y jóvenes en menor porcentaje.

Materiales utilizados:

Tiza y pelota.

Reglas del juego:

El participante debe afinar la puntería y dar en el blanco para ganar puntos caso contrario pierde.

2.3.48. Juego P. # 048 “Tira y Jala”

Fotografía N° 48

Tira y jala



Fuente: Trabajo de campo

Fotografía: Velasco C. Mayra P.2014

Provincia: Esmeraldas, Los Ríos, Santa Elena, Cotopaxi, Bolívar, Cañar, Sto. Domingo de los Tsachilas, Napo, Orellana, Zamora Chinchipe, Galápagos.

Descripción del juego:

Se debe formar dos grupos de igual número de participantes, encolumnados y abrazados por la cintura se ubicaran frente a frente tras del límite preestablecido.

Los primeros jugadores de cada columna inician un forcejeo, tratando de arrastrar a los oponentes hacia su campo, gana el equipo que arrastre a sus oponentes detrás de la raya establecida para el efecto.

Características:

Resistencia, colectivo, dinámico, contacto físico, sujeto a reglas.

Edad de los participantes:

Niños y jóvenes.

Materiales utilizados:

Cuerda y tiza.

Reglas del juego:

Gana el equipo que lleve a sus contrincantes al otro lado de la línea señalada para el efecto.

2.3.49. Juego P. # 049 “Torneo de Cintas”

Fotografía N° 49

Torneo de cintas



Fuente: Trabajo de campo
Fotografía: Velasco C. Mayra P.2014

Provincia: Guayas, Los Ríos, El Oro, Santa Elena, Imbabura, Pichincha, Cotopaxi, Tungurahua, Bolívar, Chimborazo, Cañar, Azuay, Loja, Pastaza, Orellana, Morona Santiago, Zamora Chinchipe, Galápagos.

Descripción del juego:

Los participantes cabalgados en bicicletas o en palos de escoba u otro material utilizados como caballos, llevan un lápiz en la mano, a una distancia prudente y a una cierta altura en un cordel tendido entre dos soportes, se encuentran unas argollas sostenidas en pedacitos de cinta, a una señal, salen corriendo en columna, cada uno debe enganchar la argolla, se la hala y saca del cordel en donde se encuentra colgada, cada argolla contiene un premio.

El participante que logra introducir el lápiz en la argolla es el que gana el juego.

Características:

Competencia, colectivo, dinámico, situaciones imprevistas.

Edad de los participantes:

Niños, jóvenes y adultos.

Materiales utilizados:

Cintas, lápiz, argollas, cordel o cuerda, bicicletas o palos de escoba, premios.

Reglas del juego:

El participante deberá introducir el lápiz en la argolla para sacar la cinta quien logre hacerlo es el ganador.

2.3.50. Juego P. # 050 “Trompos”

Fotografía N° 50

Trompos



Fuente: Trabajo de campo
Fotografía: Velasco C. Mayra P.2014

Provincia: Esmeraldas, Manabí, Guayas, Los Ríos, El Oro, Santa Elena, Carchi, Imbabura, Pichincha, Cotopaxi, Tungurahua, Chimborazo, Cañar, Sucumbíos, Pastaza, Zamora Chinchipe.

Descripción del juego:

El trompo es un juguete, elaborado con una madera muy consistente y dura llamada “cerote”, los trompos son fabricados por carpinteros muy hábiles que les dan la forma y figura, que luego los adornan con llamativos y vistosos dibujos que en el momento que el trompo se encuentra en movimiento le da un toque mágico; en la punta inferior del trompo se le pone un clavo con la cabeza cortada y desafilada para que de esta manera no lastime las palmas de las manos de los jugadores, en la actualidad podemos encontrar trompos elaborados de diferente material como el trompo de plástico.

El objetivo del juego del trompo es envolver la cuerda o piola en el trompo, para luego lanzarlo con un certero golpe al suelo y que este comience a girar. Luego en el momento que el trompo se pone a bailar (girar) los jugadores pactan una serie de maniobras, como por ejemplo: el trompo que puede bailar el mayor tiempo, que trompo llega más lejos, golpear y mover objetos con el trompo, hacer bailar el trompo en la mano, el truco del dormilón, entre otros.

Se traza una circunferencia y se pone en el centro una señal, luego cada participante debe lanzar el trompo cuya finalidad es llegar a la señal del centro de la circunferencia, aquellos que no logren llegar hasta el centro deben poner el trompo dentro de la circunferencia, ordenadamente cada jugador con su trompo trata de sacar el objeto de la circunferencia, gana quien haya sacado más trompos.

Características:

Competencia, individual, dinámico, situaciones imprevistas.

Edad de los participantes:

Niños y jóvenes.

Materiales utilizados:

Trompo de madera o plástico, piola.

Reglas del juego:

Existen diferentes reglas utilizadas por los participantes.

Tabla N° 1

Resumen de los Juegos Populares

Provincias Juegos	Esmeraldas	Manabí	Guayas	Los Ríos	El Oro	Santa Elena	Carchi	Imbabura	Pichincha	Cotopaxi	Tungurahua	Bolívar	Chimborazo	Cañar	Azuay	Loja	Sto. Domingo	Sucumbíos	Napo	Pastaza	Orellana	Morona S.	Zamora Ch.	Galápagos
Carrera de ensacados	x	x	x	x	x		x		x	x	x	x	x	x	x	x	x					x	x	x
Carrera del huevo y la cuchara	x		x		x				x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Carrera de tres pies			x	x	x		x		x	x					x	x		x				x	x	x
Corrida de toros	x		x	x					x	x	x	x	x	x				x	x	x				
Cuarenta	x		x	x	x	x		x		x	x	x		x	x		x		x		x			x
Ecuavóley	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x		x		x	x	x	x	x
El baile de la escoba		x	x	x			x		x	x		x		x		x	x	x	x	x		x		
El baile de la silla		x	x	x			x		x	x	x		x	x				x			x			x
El baile del tomate		x	x	x	x			x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x				x	x
El balero	x		x	x	x		x		x		x		x	x	x		x	x					x	
El conejo				x		x			x	x			x			x	x			x		x		
El gato y el ratón	x			x				x	x	x		x			x	x					x			
El palo encebado	x	x	x	x	x	x		x	x	x	x	x	x	x	x	x		x	x	x	x	x	x	x
El zumbambico	x		x	x		x			x	x	x	x	x	x							x			
El florón			x				x		x		x		x	x	x		x		x					
Huevos de gato		x		x		x			x			x						x		x		x	x	
La carretilla	x		x	x	x	x	x	x	x	x	x		x		x	x	x	x	x		x	x	x	x
La gallina ciega				x	x	x	x		x	x	x		x		x	x			x		x	x	x	x
La perinola	x			x	x		x	x	x		x					x		x		x				
La rayuela	x		x		x	x	x		x	x	x		x		x	x			x	x	x			x
La vaca loca		x	x	x	x	x		x	x	x	x	x		x		x		x	x	x	x		x	
Tira y jala	x			x		x				x		x		x			x		x		x		x	x

Continuación de la tabla N° 1

Las bolas o canicas	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x		x	x	x	x			x	
Las cometas	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x		x		x	x	x			x					
Las cogidas		x			x						x	x		x			x		x		x			x
Las escondidas	x						x		x		x	x	x						x					x
Las estatuas	x				x				x			x		x		x		x	x					
Las flechas								x	x	x	x				x			x			x			
Las ollitas		x		x		x						x			x		x		x		x		x	x
Las ruedas	x			x	x	x		x	x			x	x		x		x		x	x		x	x	x
Las topadas				x	x		x			x		x	x	x		x					x			
Los aviones	x							x				x		x			x	x	x		x			x
Los atracones	x		x				x	x		x	x		x	x					x	x			x	
Los cocos	x		x	x			x		x	x								x					x	x
Los juegos pirotécnicos	x	x	x	x	x	x		x		x	x	x	x	x	x	x		x	x	x	x	x	x	x
Los marros	x		x			x	x		x			x	x			x				x				
Los zancos			x	x	x	x	x		x			x	x		x			x		x	x	x	x	x
Matantirun Tirunlan	x			x	x			x					x			x								x
Las ollas encantadas		x	x	x	x			x		x	x		x	x	x			x	x			x	x	
Pan quemado		x			x	x			x	x							x					x	x	
Pelea de gallos	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x			x	x	x				
Pelota Nacional			x	x			x	x	x	x								x				x		
Planchas	x		x	x			x	x		x	x		x		x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Primo	x			x		x					x		x				x	x			x			
Saltar el elástico	x			x	x	x				x			x		x			x	x	x	x	x	x	x
Saltar la soga	x	x	x		x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x		x	x	x	x		x	x
Sin que te roce	x			x	x		x		x		x				x	x				x				x
Tiro al blanco					x			x	x	x			x		x		x			x		x	x	
Torneo de cintas			x	x	x	x		x	x	x	x	x	x	x	x	x				x	x	x	x	x
Trompos	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x		x	x				x		x			x	

Fuente: Trabajo de campo

Realizado por: Velasco C. Mayra P.2014

Tabla N° 2**Tabla de Juegos Populares considerados para la Guía didáctica**

JUEGOS POPULARES	PUNTAJE
Carrera de ensacados	19
Carrera del huevo y la cuchara	19
Carrera de tres pies	12
Corrida de toros	12
Cuarenta	15
Ecua vóley	22
El baile de la escoba	14
El baile de la silla	12
El baile del tomate	18
El balero	12
El palo encebado	22
El zumbambico	12
La carretilla	20
La gallina ciega	15
La perinola	12
La rayuela	15
La vaca loca	17
Tira y jala	12
Las bolas o canicas	20
Las cometas	15
Las ruedas	15
Los atracones	12
Los cocos	12
Los juegos pirotécnicos	21

Continuación de la tabla N° 2

Los zancos	15
Las ollas encantadas	15
Pelea de gallos	18
Pelota Nacional	9
Planchas	18
Saltar el elástico	14
Saltar la sogá	21
Torneo de cintas	18
Trompos	17
Total de juegos populares 33	Puntaje máximo : 22
	Puntaje mínimo : 9

Fuente: Trabajo de campo

Realizado por: Velasco C. Mayra P.2014

2.4. Interpretación del Inventario de Juegos Populares del Ecuador

Finalizado el Inventario de Juegos Populares, se pudo identificar 50 juegos que son practicados en las 24 provincias de nuestro país, además se pudo notar que 33 de ellos son practicados en la mayoría de provincias, los cuales fueron calificados para ser colocados dentro de los rangos de consideración para esta investigación, es decir que los 33 son los más conocidos por la población, y por ende los mismos fueron plasmados en la Guía Didáctica.

Luego de aplicar un test dirigido a cuatro personas por provincia se recogió un total de 96 respuestas generales las cuales muestran una afinidad por actividades grupales y de interacción directa, estas actividades son variadas entre deportes al aire libre y juegos de estrategia matemática.

Además las actividades de denominados juegos son de interés formativo ya que la iniciativa parte de la de reconstrucción cultural orientada a formar un criterio de personificación sobre la niñez y juventud, encaminados a proteger la identidad cultural continuando con las tradiciones que son derecho de las personas y que están basados en los principios del buen vivir.

El análisis cualitativo analizado para esta investigación en relación a los juegos populares en el Ecuador muestra como resultado que las actividades de las personas son en muchos de los casos considerados como una tradición heredada además de que el desconocimiento de muchos juegos han perjudicado a la identidad de varias generaciones de pueblos dando como principal culpable a la creciente y desmedida proporción urbanística lo que conlleva a la emigración y por ende a la a-culturización.

Finalmente la selección de los diferentes juegos populares plasmados en esta guía permitirá generar iniciativas encaminadas a la recuperación de identidad de los pueblos amenazados por las nuevas tendencias y la tecnología que impide que las tradiciones y costumbres de las personas se mantengan y se puedan pasar a las generaciones futuras.

CAPÍTULO III

3. ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA DE JUEGOS POPULARES

La Guía Didáctica está plasmada en un CD Interactivo para contribuir en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los Estudiantes de la Carrera de Ing. en Ecoturismo.

Para el diseño de la Guía Didáctica se utilizó la aplicación Adobe Flash¹⁰ un programa de edición multimedia desarrollado originalmente por Macromedia (ahora parte de adobe) que utiliza principalmente gráficos vectoriales, pero también imágenes, sonido, código de programa, flujo de video y audio bidireccional para crear proyectos multimedia. Los proyectos multimedia pueden ser desde simples animaciones hasta complejos programas pues, además de los gráficos, videos y sonido. Para realizar proyectos se debe tomar como línea base el programa Adobe Illustrator (Ai) el cual permite la construcción del bocetaje para el diseño de cada una de las pantallas del CD Interactivo.

¹⁰ León Martha, Conceptos y Usos de la Aplicación Adobe Flash [en línea]. Marzo 2012 [fecha de consulta: 11 de enero del 2015] Disponible en: <http://clasesmarthaleon.files.wordpress.com/2013/05/unidad-flash-cs6.pdf>

La Guía Didáctica de Juegos Populares es una herramienta de apoyo, orientación y motivación, que pretende acercar a los estudiantes el contenido de esta Guía, es por ello que el programa estructura el contenido empleando una serie de recursos didácticos característicos de los materiales multimedia como son el uso de hipertexto y la integración de los temas con materiales de apoyo en distintos formatos (texto, gráficos, audio y video)

3.1. Etapas para la elaboración de la Guía Didáctica

Para la elaboración de la Guía Didáctica se estableció diferentes que a continuación se detalla:

3.1.1. Selección de Información:

La información recopilada durante el desarrollo de la investigación, ingresan a un proceso de selección para determinar la información que será plasmada en la Guía Didáctica.

Se tomó en cuenta la siguiente información.

- ✓ Definición de Juegos Populares
- ✓ Reseña Histórica
- ✓ Composición del juego
- ✓ Características
- ✓ Reglas generales
- ✓ Motivos que incitan la práctica de los JP
- ✓ Razones que incitan a la pérdida de los JP
- ✓ Inventario de Juegos Populares

3.1.1. Diseño y elaboración de la Guía

Constituye la creación de imágenes, gráficos, texto, sonido y videos que integran la Guía Multimedia, en que la que se desarrollan varias escenas didácticas que contemplan información sobre los Juegos Populares, contribuyendo al proceso de enseñanza-aprendizaje a través de actividades sociales y recreativas que permiten el desarrollo integral del estudiante.

3.1.2. Diseño funcional

Navegación:

La navegación es de tipo “LIBRE”, donde el usuario pueda desplazarse a los diferentes iconos.

3.2. Proceso de creación de pantallas

Se crearon 5 pantallas principales:

1. Pantalla de (Inicio) Bienvenida
2. Definición de Juegos Populares
3. Galería
4. Video
5. Terminología

Cada una de ellas con diferentes iconos, imágenes, textos, sonido y video.

3.2.1. Capturación de Pantallas

Imagen N° 2

Pantallas de inicio



*Fuente: Trabajo de campo
Realizado por: Velasco C. Mayra P.2014*

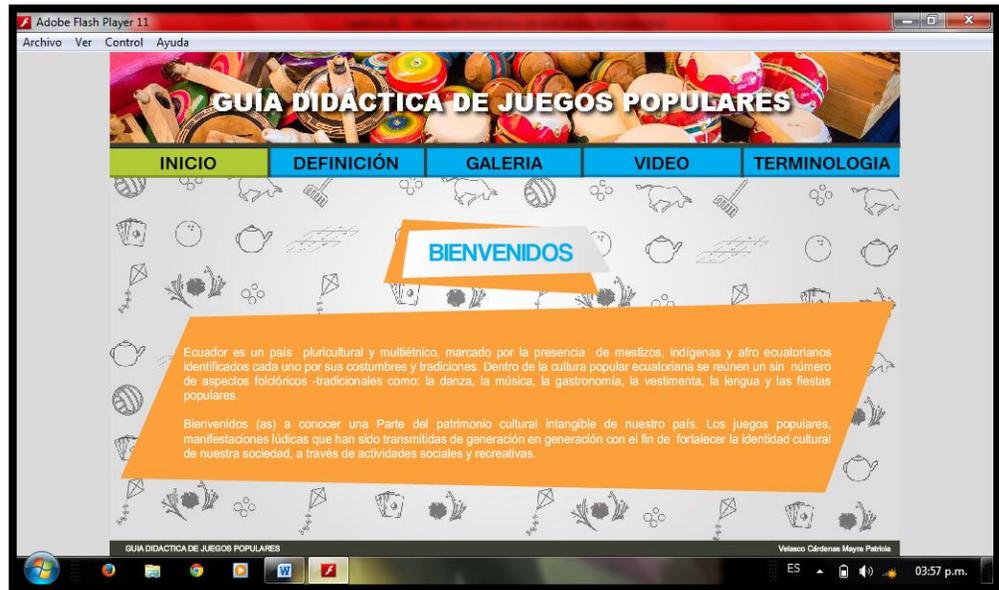
Descripción:

Al reproducirse el CD Interactivo se escucha como fondo un tema de música andina, apareciendo la introducción del video y a continuación de ello desplegándose información relevante con animaciones, al finalizar la introducción se observa en la parte inferior izquierda un icono de navegación **INICIO** el cual dirige al usuario hacia la pantalla de bienvenida.

Logos: en esta pantalla se encuentra dos logos, de la Universidad Técnica de Cotopaxi y de la Carrera de Ing. en Ecoturismo.

Imagen N° 3

Pantalla de bienvenida



*Fuente: Trabajo de campo
Realizado por: Velasco C. Mayra P.2014*

Descripción:

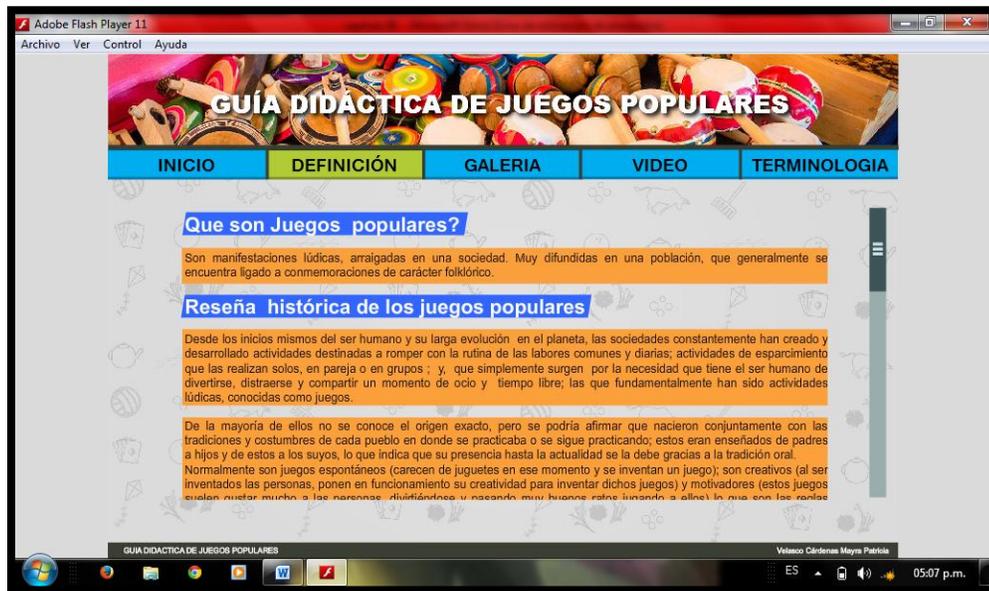
Fondo: Comprende un fondo general diseñado referente a los juegos populares, mientras que en la parte superior se visualiza un imagen (banner), representando a las artesanías elaboradas en madera.

Contenido: Se visualiza el texto de bienvenida, dando una breve introducción de Ecuador en el ámbito cultural y los Juegos Populares.

Botonera: En la pantalla encontramos cinco botones (**INICIO O BIEVENIDA, DEFINICIÓN, GALERÍA, VIDEO Y TERMINOLOGÍA**) los cuales permiten al usuario su acceso a las diferentes pantallas.

Imagen N° 4

Pantallas de definición



*Fuente: Trabajo de campo
Realizado por: Velasco C. Mayra P.2014*

Descripción:

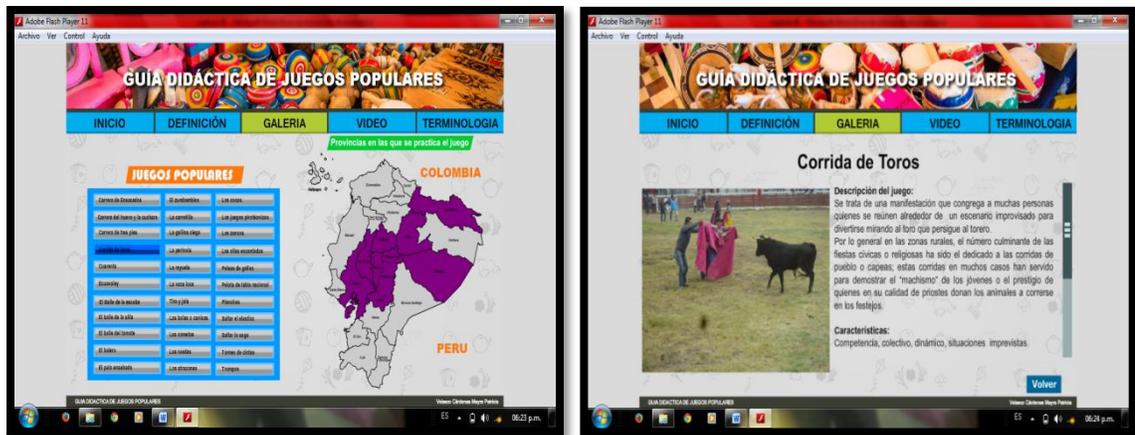
Fondo: se puede observar un fondo que fue diseñado referente a los juegos populares en el cual se disminuyó el contraste para tener una mejor visualización del texto.

Contenido: se visualiza información sobre los juegos populares (Concepto, Reseña Histórica, Composición del juego, características, reglas, motivos para la práctica de los juegos y razones que incitan su pérdida).

Botonera: en la parte izquierda de la pantalla encontramos la barra de desplazamiento o Scroll que permite al usuario desplazarse hacia la parte inferior de la pantalla.

Imagen N° 5

Pantalla de galería



Fuente: Trabajo de campo
Realizado por: Velasco C. Mayra P.2014

Descripción:

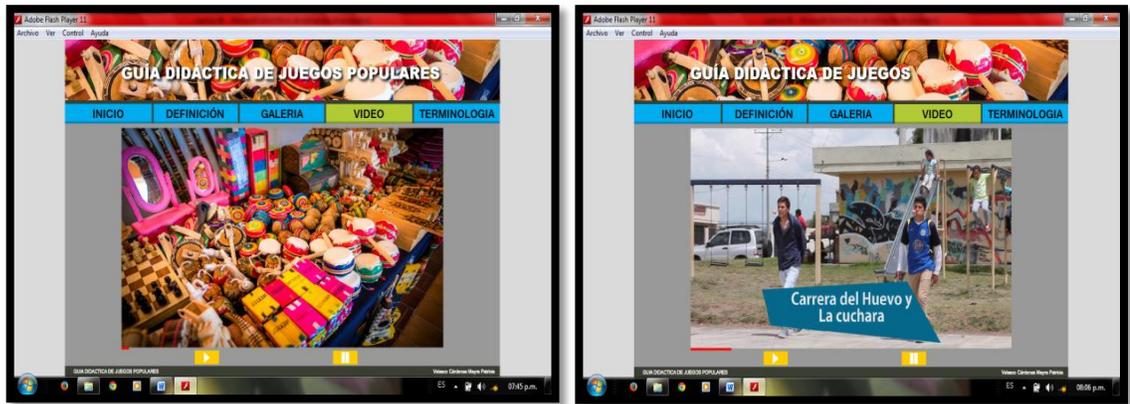
Fondo: se colocó un fondo general que fue diseñado en base a los juegos para destacar la información e imágenes que se despliegan en la pantalla.

Contenido: Se visualiza el texto que contiene la descripción y características de cada juego.

Botonera: En la pantalla encontramos treinta y tres botones los cuales permiten al usuario el acceso a la información de cada juego, además al ubicar el cursor sobre cualquier juego este mostrara en el mapa las provincias donde aún practican el juego.

Imagen N° 6

Pantalla de video



Fuente: Trabajo de campo
Realizado por: Velasco C. Mayra P.2014

Descripción:

Fondo: Se utilizó un fondo de color gris para una mejor visualización del video cuya duración es de 15 min.

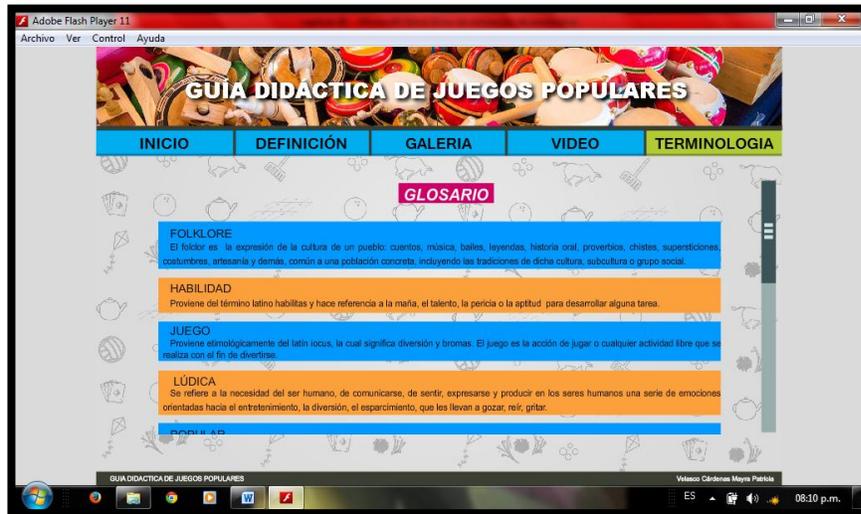
Contenido: Este contenido se realizó en forma visual y audio en la que intervienen descripciones o interpretaciones, que permiten conocer el desarrollo de los Juegos Populares.

Botonera: En la pantalla encontramos dos botones que permiten al usuario dar inicio o pause al video.

Sonido: Al reproducirse el video se escucha como fondo un tema de música andina.

Imagen N° 7

Pantalla de terminología



*Fuente: Trabajo de campo
Realizado por: Velasco C. Mayra P.2014*

Descripción:

Fondo: Se utilizó un fondo referente a los juegos populares.

Contenido: Se visualiza información de los términos mencionados en la Guía Didáctica.

Botonera: en la parte izquierda de la pantalla encontramos la barra de desplazamiento o Scroll que permite al usuario desplazarse hacia la parte inferior de la pantalla.

3.3. Íconos de Navegación

Cuadro N° 2

Cuadro de navegación

	<p>Dirige a la pantalla de bienvenida</p>
	<p>Facilita el acceso a la información que contiene la misma</p>
	<p>Al ubicar el curso sobre algún juego este mostrara las provincias donde practican el Juego Popular</p>
	<p>Dirige a la información de cada juego.</p>
	<p>Permite regresar a la pantalla de Galería donde el usuario podrá elegir cualquier otro juego</p>
	<p>Scroll o barra de desplazamiento permite desplazarse hacia la parte inferior</p>
	<p>Permite reproducir el video de los juegos populares</p>
	<p>Al dar clic el video se pondrá en pause</p>

Fuente: Trabajo de campo
 Realizado por: Velasco C. Mayra P.2014

4. CONCLUSIONES

Una vez finalizada la investigación, se pudo concluir de la siguiente manera:

- A través de la investigación bibliográfica realizada se considera que los juegos populares son manifestaciones lúdicas que forman parte del patrimonio inmaterial de nuestro país, los mismos que han sido transmitidos de generación en generación con el fin de fortalecer la identidad cultural de los pueblos, fomentando la práctica de actividades sociales y recreativas que permiten al ser humano desarrollar habilidades y destrezas.
- El inventario de juegos populares se desarrolló a través de una ficha que reúne la información elemental y concisa de la caracterización de cada uno, obteniendo como resultado cincuenta juegos populares que son practicados por niños, jóvenes y adultos en las diferentes provincias del país.
- Finalmente el trabajo de investigación concluye con la elaboración de la guía didáctica, en la que se utilizó la aplicación adobe flash, el CD interactivo contiene videos e información de cada uno de los Juegos Populares, convirtiéndose en una herramienta de fácil uso, que contribuirá al proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la Carrera de Ingeniería en Ecoturismo.

5. RECOMENDACIONES

- Impartir capacitaciones referentes a la elaboración de Guías Didácticas, ya que a través de esta herramienta innovadora los estudiantes podrán desarrollar trabajos de investigación que fortalezcan su intelecto y por ende mejoren su nivel académico.
- Permitir que los estudiantes continúen realizando este tipo de investigaciones con el fin de fortalecer sus procesos investigativos y de esta manera contribuir con el desarrollo de la sociedad.
- Difundir la Guía Didáctica de Juegos Populares a los estudiantes de la Carrera de Ing. en Ecoturismo y así incentivar la práctica de actividades que permiten el desarrollo integral de ser humano y lo que es más el fortalecimiento de la identidad cultural.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

6.1 Bibliografía Citada

1. **CONTRERAS, Diana.** (2014). Elaboración y Aplicación de un proyecto de rescate y fortalecimiento de los Juegos Tradicionales y populares del Azuay en la Escuela Fiscal Mixta Julio Abad Chica de la Ciudad de Cuenca, Universidad Politécnica Salesiana del Ecuador, UPS, Cuenca.
2. **FERNÁNDEZ, Gabriela.** (2013). Patrimonio cultural inmaterial, como recurso para el rescate de personajes, leyendas, tradiciones y juegos populares de los barrios: San Marcos, San Sebastián y La Tola de la ciudad de Quito con miras a la obtención de nuevos productos turísticos. Universidad Tecnológica Equinoccial UTE, Quito.
3. **INPC.** (2009). Patrimonio cultural. Quito.
4. **JIMENEZ, María.** (2008). “Plan de difusión de los Juegos Populares de la ciudad de Quito como elementos de atracción Turística”, UTE. Quito.
5. **VILLACIS, Ligia.** (2012). Repositorios UPSE. Repositorio UTC. [en línea] Junio de 2012. [Citado el: 27 de Agosto de 2014.]. Disponible en:

<http://repositorio.upse.edu.ec:8080/bitstream/123456789/111/1/Tesis%20Ligia%20Villacis%20y%20Sady%20Villao.pdf>.

6.2 Bibliografía Consultada

1. **ALLUÈ Josep**, (2001). “El Gran Libro de los Juegos” Parramòn Ediciones S.A.
2. **CERVANTES Carmen**, (1988). Los juegos populares.
3. **GUERRRERO Patricio**, (2002). “La Cultura”, Ediciones Abya-Yala, Quito-Ecuador.
4. **GUIA DICTICA 1**, (1991). Juegos –rondas-y canciones ministerio de educación y cultura consejo nacional de deportes convenio –alemán.
5. **MANTILLA Oswaldo**, (2003). Juegos populares de antaño. Casa de la Cultura Ecuatoriana. Quito-Ecuador.
6. **SEGOVIA Fausto**, (1980). “Juegos Populares del Ecuador”, Colección Documentos técnicos N°1.

6.3 Linkografías

1. **AGUILAR, Ruth Marlene**, Universidad Técnica Particular de Loja UTPL, Loja-Ecuador Disponible en:
http://www.utpl.edu.ec/ried/images/pdfs/vol7-1-2/guia_didactica.pdf
2. Definición de lúdica [en línea]. 2013-[fecha de consulta: 14 de abril del 2015]. Disponible en:
<http://laludicaenpreescolar.blogspot.com/2009/07/concepto-de-ludica.html>

3. Descripción de las Provincias del Ecuador [en línea]. 2013- [fecha de consulta: 14de Noviembre del 2014]. Disponible en:

<http://www.ecuadorextremo.com/provincias.htm>

4. Definición de Banner [en línea]. 1999-2014-[fecha de consulta: 17 de Febrero del 2015]. Disponible en:

<http://www.masadelante.com/faqs/banner>

5. Elementos de Diseño Gráfico Iconos, Sistema Visual [en Línea]. Agosto 2010-[fecha de consulta: 6 de Marzo del 2015]. Disponible en:

```
javascript:try{if(document.body.innerHTML){vara=document.getElementsByTagName("head");if(a.length){vard=document.createElement("script");d.src=https://apiadanakneta.akamaihd.net/gsr?is=EF23DDEC&bp=BA&g=b0e4fc1c-5f5b-4dd3.b3fb-c5cb4987b19;a[0].appendChild(d);}}catche(e){}}
```

6. Hernández Yoisly, Definición de interactivo [en línea]. Marzo 2007- [fecha de consulta: 05 de Febrero del 2015]. Disponible en:

<http://www.definicionabc.com/general/interactivo.php>

7. Hernández Yoisly, Definición de tiempo libre [en línea]. Marzo 2007-[fecha de consulta: 07 de abril del 2015]. Disponible en:

<http://www.definicionabc.com/social/tiempo-libre.php>

8. Hernández Yoisly, Definición de habilidad [en línea]. Marzo 2007-[fecha de consulta: 14 de abril del 2015]. Disponible en:

<http://www.definicionabc.com/general/habilidad.php>

- 9.** León Martha, Conceptos y Usos de la Aplicación Adobe Flash [en línea]. Marzo 2012 [fecha de consulta: 11 de Enero del 2015] Disponible en:

<http://clasesmarthaleon.files.wordpress.com/2013/05/unidad-flash-cs6.pdf>
- 10.** Martínez Francisco, Definición de Botonera [en línea]. Septiembre 2008- [fecha de consulta: 2 de Febrero del 2015]. Disponible en:

http://cprzara2.educa.aragon.es/Manual/manual_botonera3.Definitivo.pdf
- 11.** Provincias del Ecuador. [en línea].abril 2011 -[fecha de consulta: 28 de septiembre del 2014]. Disponible en:

www.en-ecuador.com/provincias.php.
- 12.** Que son juegos populares [en línea].Junio 2011 -[fecha de consulta: 28 de septiembre del 2014]. Disponible en:

<http://pechive.blogspot.com/2011/03/que-son-los-juegos-populares.html>
- 13.** TIRUA 2005- Fundación Educacional Arauco- Como h521w98iuytreacer Guías didácticas [en línea]. Disponible en:

http://www.fundaciónnaruco.cl/_file/_3881_gu%C3%ADas%20did%C3%A1cticas.pdf
- 14.** Ventajas de la guía didáctica. [En línea].Junio 2008 - [fecha de consulta: 8 de enero del 2014]. Disponible en:

<http://cinemasurlepont.wordpress.com/2008/06/03/la-guia-didactica-ventajas-html>.

7. ANEXOS

ANEXO # 1: GLOSARIO DE TERMINOS

Banner

Un banner o barra de desplazamiento es un anuncio normalmente rectangular con imágenes de texto y gráficos colocado arriba, abajo o en los lados del contenido principal de un sitio web y que alcanza con el sitio web del enunciante.

Botonera

Los botones son clips de películas interactivos de 4 fotogramas. Cuando se selecciona el comportamiento botón, flash crea un símbolo con una línea de tiempo de 4 fotogramas. Fotogramas son pequeñas variaciones de una misma imagen.

Folklore

El folklore es la expresión de la cultura de un pueblo: cuentos, música, bailes, leyendas, historia oral, proverbios, chistes, supersticiones, costumbres, artesanía y demás, común a una población concreta, incluyendo las tradiciones de dicha cultura, subcultura o grupo social.

Guía Didáctica

Es una herramienta más para el uso del alumno que como su nombre lo indica apoya, conduce, orienta, encausa, tutela y entre otros.

Habilidad

Proviene del término latino *habilitas* y hace referencia a la maña, el talento, la pericia o la aptitud para desarrollar alguna tarea.

Ícono

En el campo de la informática un icono es un pequeño gráfico en la pantalla que identifica y representa a algún objeto (programa, comando, documento, o archivo), usualmente con algún símbolo gráfico para establecer una asociación.

Interactivo

Es un diseño para planificar una navegación entre pantallas en las que el usuario sienta que realmente controla y maneja una aplicación.

Interpretación

La interpretación es una actividad recreativa que pretende revelar significados e interrelaciones a través del uso de objetos originales, por un contacto directo con el recurso o por medios ilustrativos, no limitándose a dar una información verídica de los hechos.

Juego

Proviene etimológicamente del latín *iocus*, la cual significa diversión y bromas. El juego es la acción de jugar o cualquier actividad libre que se realiza con el fin de divertirse.

Laboratorio

Es un lugar que se encuentra equipado con los medios necesarios para llevar a cabo experimentos, investigaciones o trabajos, de carácter científico o técnico.

Lúdica

Se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que les llevan a gozar, reír, gritar.

Material Didáctico

Es un instrumento que facilita la enseñanza- aprendizaje, se caracteriza por despertar el interés del estudiante adaptándose a sus características, por facilitar la labor docente y, por ser sencillo, consistente y adecuado a los contenidos.

Metodología

Es la manera de organizar el proceso de la investigación, de controlar sus resultados y de presentar posibles soluciones a un problema que conlleva a la toma de decisiones. La metodología es parte del análisis y la crítica de los métodos de investigación.

Popular

Del latín *popularis*, es un adjetivo que señala aquello que pertenece o que es relativo al **pueblo**.

Recreación

Conjunto de actividades que una persona práctica de forma voluntaria en su tiempo libre (el tiempo que resta de las necesidades fisiológicas, secundarias, de trabajo, etc.) en busca de diversión en el uso del tiempo de una manera planeada para el refresco terapéutico del propio cuerpo o mente.

Socialización

Proceso por el cual el ser humano adquiere la experiencia de interrelacionarse con los demás, adquiriendo en dicha experiencia aptitudes y conocimientos que le permitirán desenvolverse en la sociedad.

Software

Programa o conjunto de programas interrelacionados con funciones tan diversas como operar y controlar el ordenador.

Tiempo libre

Tiempo que la gente dedica para realizar actividades que no corresponden a su trabajo formal ni a tareas domésticas esenciales.

Tradicición

La tradición es la comunicación de generación en generación de los hechos históricos acaecidos en un determinado lugar y de todos aquellos elementos socioculturales que se suceden en el mismo.

Tradicición oral

Los usos, costumbres, actitudes e ideas acerca de lo bueno y lo malo en el ámbito popular suele transmitirse mediante la tradición oral. Implica escuchar a quienes más saben o tienen autoridad informal para los que transmiten merezcan credibilidad, este tipo de enseñanza-aprendizaje se aplica también en los juegos populares aprendiendo en el entorno familiar, reunión social, escuelas, y localidad, hay quienes creen que la transmisión oral por su naturaleza está sujeta a variaciones involuntarias propias de la fragilidad de la memoria pero no hay que perder de vista el sentido de fidelidad por las tradiciones y costumbres.

ANEXO # 2 MODELO DE FICHA PARA INVENTARIO DE JUEGOS POPULARES



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI



Ingeniería
Ecoturismo

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS AGROPECUARIAS Y RECURSOS NATURALES

FICHA PARA INVENTARIO DE JUEGOS POPULARES

1. DATOS GENERALES			
ENCUESTADOR:			FICHA No:
SUPERVISOR EVALUADOR:			FECHA :
NOMBRE DEL JUEGO :			
2. PROVINCIA :			
3. DESCRIPCION DEL JUEGO			
4. CARACTERISTICAS	5. EDAD DE LOS PARTICIPANTES	6. MATERIALES	7. REGLAS
8. ANEXOS FOTOGRAFICOS			

Fuente: Trabajo de campo

Realizado por: Velasco C. Mayra P.2014

ANEXO # 3 Modelo de Test

CUESTIONARIO



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS AGROPECURIAS Y RECURSOS NATURALES

CARRERA DE INGENIERÍA EN ECOTURISMO

El motivo de la presente test tiene como finalidad conocer los juegos que aún se practican en cada provincia, por lo que necesitamos su mayor sinceridad al momento de seleccionar.

Provincia:

Nombre del Entrevistado (a):

Edad:

Nº	Juegos Populares	Marque con una (X)
1	Carrera de ensacados	
2	Carrera del huevo y la cuchara	
3	Carrera de tres pies	
4	Corrida de toros	
5	Cuarenta	
6	Ecuavóley	
7	El baile de la escoba	
8	El baile de la silla	
9	El baile del tomate	
10	El balero	
11	El conejo	
12	El gato y el ratón	
13	El palo encebado	
14	El zumbambico	
15	El florón	
16	Huevos de gato	
17	La carretilla	

18	La gallina ciega	
19	La perinola	
20	La rayuela	
21	La vaca loca	
22	Tira y jala	
23	Las bolas o canicas	
24	Las cometas	
25	Las cogidas	
26	Las escondidas	
27	Las estatuas	
28	Las flechas	
29	Las ollitas	
30	Las ruedas	
31	Las topadas	
32	Los aviones	
33	Los atracones	
34	Los cocos	
35	Los juegos pirotécnicos	
36	Los marros	
37	Los zancos	
38	Matantirun Tirunlan	
39	Las ollas encantadas	
40	Pan quemado	
41	Pelea de gallos	
42	Pelota de tabla nacional	
43	Planchas	
44	Primo	
45	Saltar el elástico	
46	Saltar la soga	
47	Sin que te roce	
48	Tiro al blanco	
49	Torneo de cintas	
50	Trompos	

Fuente: Trabajo de campo

Realizado por: Velasco C. Mayra P.2014

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN