



UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS, GESTIÓN EMPRESARIAL E
INFORMÁTICA
CARRERA DE COMUNICACIÓN
TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR PREVIO A LA OBTENCIÓN
DEL TÍTULO DE LICENCIADOS EN COMUNICACIÓN

TEMA:

JUEGOS TRADICIONALES COMO MECANISMO DE GENERACIÓN DE
IDENTIDAD CULTURAL EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA
UNIDAD EDUCATIVA MILENIO SALINAS, PARROQUIA SALINAS, CANTÓN
GUARANDA, AÑO 2023

AUTORES:

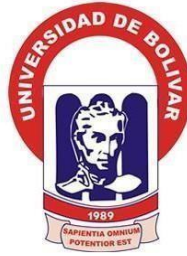
FRANKLIN ISMAEL PARCO PARCO
MARCOS MATEO ROBALINO CÓRDOVA

DIRECTORA

MGS. DIANA VASQUEZ

GUARANDA - ECUADOR

2024



UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS, GESTIÓN EMPRESARIAL E
INFORMÁTICA
CARRERA DE COMUNICACIÓN
TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR PREVIO A LA OBTENCIÓN
DEL TÍTULO DE LICENCIADOS EN COMUNICACIÓN

TEMA:

JUEGOS TRADICIONALES COMO MECANISMO DE GENERACIÓN DE
IDENTIDAD CULTURAL EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA
UNIDAD EDUCATIVA MILENIO SALINAS, PARROQUIA SALINAS, CANTÓN
GUARANDA, AÑO 2023

AUTORES:

FRANKLIN ISMAEL PARCO PARCO
MARCOS MATEO ROBALINO CÓRDOVA

DIRECTORA:

MGS. DIANA VASQUEZ

PARES ACADÉMICOS:

MGS. PILAR CHÁVEZ

MGS. JOSÉ OLEAS

GUARANDA – ECUADOR

2024

TEMA DEL ANTEPROYECTO DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

JUEGOS TRADICIONALES COMO MECANISMO DE GENERACIÓN DE IDENTIDAD CULTURAL EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA MILENIO SALINAS, PARROQUIA SALINAS, CANTÓN GUARANDA, AÑO 2023 – 2024

AGRADECIMIENTO

Agradezco a mi Dios y a la virgen Santísima de Guadalupe por haberme dado la sabiduría, fuerza y salud continuamente para poder culminar mis estudios, con profunda gratitud y emoción, deseo expresar mi sincero agradecimiento a cada uno de ustedes por haberme brindado su incondicional apoyo durante la realización de mi proyecto de investigación.

A la Facultad de Ciencias Administrativas Gestión Empresarial e Informática. Carrera de Comunicación de la Universidad Estatal de Bolívar, por la oportunidad de formar parte de la comunidad universitaria y colaboración para realizar el proyecto de investigación a la licenciada Diana Vasquez, tutora de mi proyecto de investigación quiero graficar de manera muy especial su total colaboración y constante guía en el desarrollo de cada página de mi investigación.

A mi familia, por su amor, paciencia y constante estímulo, les debo un inmenso agradecimiento. Su respaldo incondicional ha sido mi mayor fortaleza en este proceso, y por eso les estoy eternamente agradecido.

A mis profesores y mentores, quienes generosamente compartieron su conocimiento, experiencias y sabias orientaciones, les estoy profundamente agradecido. Sus invaluable aportes han enriquecido mi trabajo y mi formación académica de una manera que nunca podré olvidar.

Finalmente, a los niños, niñas, docentes y **directora de la Unidad Educativa Salinas** de la Parroquia Salinas, por permitirme realizar la investigación de campo con toda la predisposición.

Este logro no habría sido posible sin el respaldo de cada uno de ustedes. Estoy profundamente agradecido por su contribución a este importante capítulo de mi vida académica.

Franklin Ismael Parco Parco

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, me permito agradecer a Dios, por ser mi faro y fuente de fortaleza durante todo este proceso, sin su sabiduría y bendiciones, este logro no habría sido posible, a mis queridos padres y mi familia, quienes, con su amor incondicional, apoyo constante y sacrificios incalculables, han sido mi soporte en este extenso camino. Su confianza y sus palabras de aliento han sido fundamentales en cada paso, esta consecución es tanto de ustedes como mía.

A mis catedráticos e instructores, cuyo altruismo al compartir sus abundantes saberes y experiencias, les debo mi más profunda gratitud, sus aportes enriquecieron mi formación académica.

Quiero también agradecer a la MSc. Pilar Chávez, docente y par académico del presente trabajo de investigación, su dedicación, paciencia y vasto conocimiento han constituido una inspiración y guía invaluable para la realización del mismo.

Finalmente, extendiendo mi más sincero agradecimiento a los niños y niñas, así como a los docentes y la directora de la U.E del Milenio Salinas, por permitirme efectuar la investigación de campo con una colaboración excepcional, su apoyo ha sido esencial para el desarrollo y éxito de este estudio.

Marcos Mateo Robalino Córdova

DEDICATORIA

El presente trabajo se lo dedico a Dios y a la Virgen Santísima de Guadalupe quienes fueron y serán siempre mi ayuda y mi fortaleza espiritual en este camino tan relevante para mi vida.

Con todo mi cariño, deseo dedicar este trabajo a aquellos que me han acompañado en el transcurso de esta travesía académica. A mi familia, mis padres Holger Misael Parco Guingla; María Rosario Parco Rea; hermanos, abuelos y mi esposa Juana Tamame y mi hija Yorleniz, cuyo apoyo incondicional y amor han sido mi fuente de fortaleza en los momentos más desafiantes. A mis queridos amigos, por su ánimo y alegría que iluminaron mis días de estudio. A mis profesores y mentores, cuya sabiduría y guía han sido fundamentales en mi formación académica.

Cada página de este producto de investigación lleva impresa la huella de sus palabras de aliento, su paciencia y su inquebrantable confianza en mí. Este logro no habría sido posible sin su presencia constante, sus consejos sabios y su apoyo incondicional.

Con gratitud, les dedico este trabajo, llevando en mi corazón el recuerdo de cada uno de ustedes. Que este logro sea también suyo, porque juntos hemos alcanzado este importante hito en mi vida académica.

Franklin Ismael Parco Parco

DEDICATORIA

Dedico este trabajo con todo mi amor y gratitud a mis padres Luis Robalino y Sonia Córdova, quienes han sido mi mayor soporte y fuente de inspiración, con sus desvelos y consejos han forjado mi oportunidad de seguir educándome para la vida, gracias por su amor incondicional, sus sacrificios y por creer en mí, este logro es un reflejo de su dedicación y esfuerzo, a mis hermanos Donato y Sara, por estar siempre a mi lado, compartiendo risas y momentos difíciles.

Este sueño materializado también lo dedico a mis abuelitos María y Rubén, que, aunque ya no están físicamente conmigo, sus enseñanzas y su amor perduran en mi corazón y mi memoria. Su legado de perseverancia y sabiduría me ha encaminado en cada paso.

Finalmente, dedico estas palabras al Alma Mater de la Universidad Estatal de Bolívar, el lugar donde mis objetivos tomaron forma y mis aptitudes y actitudes se moldearon. Aquí encontré no solo un espacio para aprender, sino también una comunidad que me apoyó y me brindó herramientas que serán de apoyo para mi futuro.

Marcos Mateo Robalino Córdova

CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR Y PARES ACADÉMICOS



UNIDAD DE TITULACIÓN/UNIDAD DE INTEGRACIÓN
CURRICULAR
CARRERA DE COMUNICACIÓN Y CARRERA COMUNICACIÓN
MODALIDAD HÍBRIDA

FACULTAD DE CIENCIAS
ADMINISTRATIVAS,
GESTIÓN EMPRESARIAL
E INFORMÁTICA

CERTIFICADO DE VALIDACIÓN

Mgs. Diana Vásquez, Mgs. Pilar Chávez, Mgs. José Oleas, en su orden: Director y Pares Académicos del Trabajo de Titulación JUEGOS TRADICIONALES COMO MECANISMO DE GENERACIÓN DE IDENTIDAD CULTURAL EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA MILENIO SALINAS, PARROQUIA SALINAS, CANTÓN GUARANDA, AÑO 2023 desarrollado por los estudiantes PARCO PARCO FRANKLIN ISMAEL Y ROBALINO CÓRDOVA MARCOS MATEO.

CERTIFICAN

Que, luego de revisado el Trabajo de Titulación en su totalidad, cumplen con las exigencias académicas de la **Carrera de Comunicación**.

Guaranda, septiembre 2024

Mgs. Diana Vásquez

DIRECTORA/A

Mgs. Pilar Chávez

Par Académico

Mgs. José Oleas

Par Académico

DERECHOS DE AUTORIA (Acorde al modelo emitido por biblioteca general)

DERECHOS DE AUTOR

Nosotros Franklin Ismael Parco Parco y Marcos Mateo Robalino Córdova portadores de la Cédula de Identidad No 0250182748 y 1003121355 en calidad de autores y titulares de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Titulación:

JUEGOS TRADICIONALES COMO MECANISMO DE GENERACIÓN DE IDENTIDAD CULTURAL EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA MILENIO SALINAS, PARROQUIA SALINAS, CANTÓN GUARANDA, AÑO 2023, modalidad híbrida, de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN, concedemos a favor de la Universidad Estatal de Bolívar, una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservamos a nuestro favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizamos a la Universidad Estatal de Bolívar, para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de titulación en el Repositorio Digital, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Los autores declaran que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.



Franklin Ismael Parco Parco



Marcos Mateo Robalino Córdova

ÍNDICE DE CONTENIDO

TEMA DEL ANTEPROYECTO DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	i
AGRADECIMIENTO	ii
AGRADECIMIENTO	iii
DEDICATORIA	iv
DEDICATORIA	v
CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR Y PARES ACADÉMICOS	vi
DERECHOS DE AUTORIA (Acorde al modelo emitido por biblioteca general)	vii
INTRODUCCIÓN	xii
RESUMEN	xv
ABSTRACT	xvi
CAPITULO I	1
FORMULACIÓN GENERAL DEL PROYECTO	1
1.1 Descripción general del problema	1
1.2 Formulación del problema	2
1.3 Preguntas de investigación.....	2
1.4 Justificación	3
1.5 Objetivos.....	5
1.5.1 Objetivo General	5
1.5.2 Objetivos Específicos	5
1.6 Idea a defender	5
1.7 Categorización de idea a defender.....	6
CAPITULO II	8
MARCO TEÓRICO	8
2.1 Antecedentes	8
2.2 Marco Científico	9
2.3 Marco Conceptual	24
2.4 Marco Legal.....	40
2.5. Marco Geo referencial	45
CAPITULO III	47
METODOLOGÍA	47
3.1 Tipo de Investigación	47
3.2. Enfoque de la Investigación.	48
3.3 Métodos de Investigación	50
3.4 Técnicas e Instrumentos de Recopilación de Datos	Error! Bookmark not defined.
3.5 Universo, Población y Muestra	52

CAPÍTULO IV	54
4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	54
4.1 ANÁLISIS, INTERPRETACIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS DE LA ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES DE QUINTO, SEXTO Y SÉPTIMO DE BÁSICA DE LA U.E MILENIO SALINAS.	54
4.1.2 Análisis e Interpretación Entrevistas a docentes y autoridad rectora	63
4.1.3 Análisis e Interpretación Ficha de Observación	74
4.2 Análisis y Discusión de Resultados.....	79
CONCLUSIONES	80
RECOMENDACIONES	82
CAPÍTULO V	83
TÍTULO DE LAPROPUESTA	83
5. 1 Descripción de la Propuesta.....	83
5.1.1 Datos Informativos del Producto Audiovisual (Mini Documental).....	84
Preproducción.....	84
Producción.....	85
Bibliografía	90
ANEXOS	91

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	7
Tabla 2	52
Tabla 3	54
Tabla 4	55
Tabla 5	56
Tabla 6	57
Tabla 7	58
Tabla 8	59
Tabla 9	60
Tabla 10	61
Tabla 11	62
Tabla 12	63
Tabla 13	67
Tabla 14	71
Tabla 15	74
Tabla 16	77
Tabla 17.....	89

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	23
Figura 2	54
Figura 3	56
Figura 4	57
Figura 5	59
Figura 6	60
Figura 7	61

INTRODUCCIÓN

En el contexto comunicacional actual, caracterizado por una avalancha de información globalizada y la omnipresencia de plataformas digitales, se vuelve esencial explorar las formas tradicionales de comunicación que aún persisten en nuestras comunidades. Este estudio se centra en los juegos tradicionales como mecanismo de generación y fortalecimiento de la identidad cultural en los estudiantes de la Unidad Educativa del Milenio Salinas. La investigación busca entender desde el nivel exploratorio, cómo estos juegos pueden actuar como herramientas efectivas de comunicación cultural en un entorno educativo específico.

Los juegos tradicionales, transmitidos de generación en generación, representan un legado cultural invaluable que comunica valores, normas y costumbres. En un mundo saturado de mensajes estandarizados, estos juegos emergen como canales auténticos y significativos para preservar y promover la identidad local. Este enfoque responde a una necesidad urgente de revitalizar las formas de comunicación que fomenten la conexión con nuestra tradición local.

Explorar estas dinámicas permitirá profundizar en la comprensión de la comunicación como un vehículo para la construcción y preservación de la identidad cultural en contextos formativos y de comunicación intergeneracional, donde la interacción entre desiguales e iguales y la transmisión de costumbres cumplen un rol primordial.

La importancia de la comunicación no sólo radica en la transmisión de la información, sino también en la preservación y transmisión de cultura. En la U.E del Milenio Salinas, los juegos tradicionales tienen el potencial de ser más que meras actividades lúdicas; pueden convertirse en herramientas didácticas que refuercen la identidad cultural de los estudiantes.

Esta investigación se enmarca en la línea de educomunicación sociocultural, con un enfoque exploratorio y descriptivo que integra métodos cualitativos y cuantitativos para un análisis comprensivo.

La metodología de la investigación incluirá entrevistas a docentes y encuestas a estudiantes y sus respectivos representantes ante la institución educativa, observaciones participativas y análisis de casos, con el propósito de evaluar la eficacia de los juegos como vehículos de comunicación cultural. Se buscará comprender cómo estos juegos pueden facilitar la transferencia de costumbres entre distintas generaciones y cómo se relacionan con los métodos de comunicación modernos.

Se analizarán los procesos comunicacionales de aprendizaje que ocurren durante la práctica de estos sistemas de entretenimiento. Esto permitirá identificar patrones y dinámicas específicas de comunicación, tanto verbal como no verbal, que surgen en el aula, y en los entornos familiar y comunitario. La reflexión y el análisis crítico de estas experiencias de juego serán claves para desarrollar estrategias educomunicacionales efectivas. En un ambiente rural como el de Salinas, donde las tradiciones y costumbres locales aún tienen un fuerte arraigo, es crucial explorar cómo los juegos tradicionales pueden integrarse de manera efectiva en relación con el desarrollo del lenguaje, social y cognitivo de estudiantes de la entidad educativa.

El proceso de investigación se organizó por capítulos, presentados de forma secuencial y minuciosa:

Capítulo I: este capítulo abarca la formulación del trabajo de investigación, proporcionando una descripción detallada del problema y su formulación además de las variables que lo componen. Incluye, también, las preguntas de investigación, los objetivos, la justificación y la idea a defender.

Capítulo II: se presenta el marco teórico del estudio, detallando los antecedentes, a nivel macro, meso y micro. También se incluye el sustento legal y filosófico que fundamenta la investigación.

Capítulo III: está dedicado al marco metodológico, especificando las técnicas de recolección de datos empleadas. Estas técnicas fueron esenciales para obtener datos precisos y confiables que respaldan el desarrollo del proyecto de investigación.

Capítulo IV: aquí se lleva a cabo la recopilación y el estudio de la información, utilizando la tabulación de encuestas, entrevistas y fichas de observación. Esta metodología facilitó una comprensión precisa de las problemáticas de las zonas estudiadas, siguiendo los lineamientos puntuales de la investigación.

Capítulo V: el último capítulo exhibe la propuesta final, que consiste en el desarrollo de contenido educomunicacional diseñado para manifestar la lúdica detrás de la práctica de los diversos juegos de los que más se disponen para la recreación en la localidad según los resultados arrojados por los instrumentos de recopilación de datos.

Línea de Investigación: Educación sociocultural

RESUMEN

La actual investigación explora el impacto de las actividades lúdicas ancestrales en la identidad cultural de los educandos de la institución de educación primaria del Milenio Salinas perteneciente a la parroquia que lleva su mismo nombre, dentro de un ámbito marcado por la globalización y la prevalencia de las plataformas digitales. Se centra en el sistema sobre la acción como vehículos de comunicación en el marco cultural, esenciales para la transmisión y preservación de valores y costumbres en una era caracterizada por la homogeneización cultural.

Metodológicamente, la investigación adopta un enfoque mixto, combinando métodos cualitativos y cuantitativos. Se emplearon encuestas, entrevistas y observación participativa para recopilar datos precisos y detallados sobre la práctica y percepción de los juegos tradicionales en el entorno educativo. Dicho enfoque, permite una comprensión más completa de las dinámicas culturales y comunicativas en la unidad educativa.

Los resultados indican que los juegos tradicionales tienen un papel significativo en el fortalecimiento de la identidad en términos de auto identificación en los estudiantes. Porque estos juegos, entre los cuáles se destacan “la gallinita ciega, rayuela, ensacados, canicas, trompos” no sólo facilitan la comunicación intergeneracional, sino que también promueven un sentido de pertenencia y cohesión social. La práctica de juegos de origen típico en los escenarios curriculares y extra curriculares fomentan la interacción significativa y la difusión de tradiciones, contribuyendo al desarrollo sociocultural de los alumnos al revalorizar las tradiciones.

Palabras clave: actividades lúdicas, identidad cultura, globalización, preservación de costumbres, interacción intergeneracional, cohesión social, desarrollo sociocultural, patrimonio cultural.

ABSTRACT

The current research explores the impact of ancestral recreational activities on the cultural identity of the students of the Milenio Salinas primary education institution belonging to the parish that bears the same name, within an area marked by globalization and the prevalence of digital platforms. It focuses on the system of action as vehicles of communication in the cultural framework, essential for the transmission and preservation of values and customs in an era characterized by cultural homogenization.

Methodologically, the research adopts a mixed approach, combining qualitative and quantitative methods. Surveys, interviews and participatory observation were used to collect accurate and detailed data on the practice and perception of traditional games in the educational environment. This approach allows a more complete understanding of the cultural and communicative dynamics in the educational unit.

The results indicate that traditional games have a significant role in strengthening identity in terms of self-identification in students. Because these games, among which "blind man's chicken, hopscotch, bagging, marbles, spinning tops" stand out, not only facilitate intergenerational communication, but also promote a sense of belonging and social cohesion. The practice of games of typical origin in curricular and extracurricular settings encourages meaningful interaction and the dissemination of traditions, contributing to the sociocultural development of students by revaluing traditions

Keywords: recreational activities, cultural identity, globalization, preservation of customs, intergenerational interaction, social cohesion, sociocultural development, cultural heritage.

CAPITULO I

FORMULACIÓN GENERAL DEL PROYECTO

1.1 Descripción general del problema

El problema planteado en el trabajo de investigación titulado " Juegos tradicionales como mecanismo de generación de identidad cultural en los estudiantes de educación básica de la Unidad Educativa del Milenio Salinas, parroquia Salinas, cantón Guaranda año 2023 ". En relación a la adaptación de estrategias de comunicación en el nivel de educación básica de la Unidad Educativa del Milenio Salinas, se plantea que existen desafíos que no han sido abordados. Estos desafíos podrían estar relacionados con la falta de implementación de nuevas tecnologías en los métodos de enseñanza, la falta de actualización en cuanto a las estrategias de comunicación utilizadas y la falta de adaptación de estas estrategias a las necesidades de los estudiantes. Autores como Buckingham (Buckingham, 2007) ha abordado la importancia de integrar las nuevas tecnologías en los espacios de formación para garantizar la relevancia y eficacia de las estrategias comunicativas en el contexto escolar.

Se menciona que el plan de estudio de la Unidad Educativa del Milenio Salinas no integra contenidos educativos y culturales de juegos tradicionales con mensajes adaptados a estudiantes de nivel básico. Esto puede limitar la comprensión y apreciación de la cultura local por parte de los estudiantes.

El problema identificado es que en la Unidad Educativa del Milenio Salinas no se abordan de manera adecuada los desafíos relacionados con la adaptación de estrategias de comunicación en el nivel de educación básica. El plan de estudios actual no integra contenidos educativos - culturales como son los juegos tradicionales, y no se utilizan

mensajes adaptados a los estudiantes de nivel básico, lo que dificulta la transmisión de conocimientos y la valorización de la cultura local en los juegos tradicionales.

Otro desafío es la menor transmisión cultural intergeneracional en relación a juegos tradicionales debido a tendencias en las dinámicas de comunicación familiar. Con el cambio de estilos de vida y la globalización, se ha observado una posible disminución en la transmisión de estos juegos de una generación a otra, lo que contribuye a su pérdida y olvido, como lo infiere Appadurai (Appadurai, 1996).

Finalmente, la globalización está estableciendo una cultura con pensamientos únicos y universales, dejando a un lado la cultura local y su riqueza. Esto ha llevado a que los juegos tradicionales sean menos valorados y practicados, ya que se consideran obsoletos o no relevantes en el contexto actual.

1.2 Formulación del problema

¿Considera a los Juegos Tradicionales como Mecanismo de Generación de Identidad Cultural en Estudiantes de Educación Básica de la Unidad Educativa del Milenio Salinas, ¿Parroquia Salinas, Cantón Guaranda - Año 2023?

1.2 Preguntas de investigación

- ¿Cuáles son los juegos tradicionales más representativos y arraigados en la zona de la parroquia Salinas y cómo influyen en la construcción de la identidad cultural de los estudiantes?
- ¿Cuáles son las percepciones y actitudes de los estudiantes de educación básica hacia los juegos tradicionales en comparación con las formas de entretenimiento globalizadas?
- ¿Cuáles son las principales causas que contribuyen a la disminución de la práctica?

de juegos tradicionales entre los estudiantes de la Unidad Educativa del Milenio Salinas?

- ¿Qué factores específicos en las dinámicas familiares impactan más significativamente en la transmisión de juegos tradicionales de una generación a otra?
- ¿Cómo se entrelazan las prácticas comunicativas de los juegos tradicionales con los métodos de comunicación contemporáneos, y de qué manera este entramado afecta la percepción y aprecio de los estudiantes por su cultura local?
- ¿Cuáles son las estrategias más efectivas para involucrar a la comunidad educativa en la producción y difusión de contenido multimedia que resalte la importancia de los juegos tradicionales en la identidad cultural?
- ¿Cuáles son los desafíos y oportunidades que se presentan en la enseñanza y práctica de los juegos tradicionales en la Unidad Educativa del Milenio Salinas en el contexto del año 2023?

1.3 Justificación

En el contexto comunicacional actual, caracterizado por una avalancha de información globalizada y la omnipresencia de plataformas digitales, el estudio de los juegos tradicionales como mecanismo de generación de identidad cultural en estudiantes de la Unidad Educativa del Milenio Salinas adquiere una relevancia crucial (Barbero J. M., *Oficio de cartógrafo: travesías latinoamericanas de la comunicación en la cultura*, 1999). La importancia de la comunicación no solo radica en la transmisión de información, sino también en la preservación y transmisión de la cultura, una función desempeñada de manera destacada por los juegos tradicionales (Orozco, Navarro Martínez, & García Matilla, 2012). Desde una perspectiva contemporánea, la investigación responde a la urgente necesidad de

revitalizar formas de comunicación que fomenten la conexión con la cultura local. La globalización ha dado lugar a una saturación de contenidos homogéneos, y los juegos tradicionales, como formas de expresión cultural, representan canales auténticos y significativos para comunicar la riqueza y singularidad de la identidad local (García, 1989). Este enfoque se alinea con la tendencia emergente de buscar autenticidad y raíces culturales en un mundo saturado de mensajes estandarizados.

En términos teóricos, la investigación contribuye al entendimiento de cómo los juegos tradicionales actúan como medios de comunicación cultural, transmitiendo valores, normas y tradiciones de generación en generación (Sarlo, 2001). Explorar estas dinámicas permitirá profundizar en la comprensión de la comunicación como un vehículo para la construcción y preservación de la identidad cultural en contextos educativos específicos.

La utilidad metodológica del estudio desde la perspectiva comunicacional radica en la exploración de los canales y modalidades de comunicación utilizados por los juegos tradicionales en el contexto educativo, tanto en el núcleo familiar como en los espacios de formación académica, dado que corresponde a la naturaleza de la línea de investigación de educación sociocultural (Silva, 2018) Integrar enfoques cualitativos y cuantitativos permitirá analizar la eficacia de estos juegos como vehículos de comunicación cultural y evaluar cómo se relacionan con los métodos de comunicación contemporáneos.

El impacto social se reflejará en la promoción de una comunicación más rica y significativa en la comunidad de la Unidad Educativa del Milenio Salinas, se prevé que el estudio permita alcanzar un nivel de conocimiento más profundo respecto del funcionamiento de las dinámicas de juegos tradicionales como impulsor del desarrollo sociocultural del grupo poblacional vinculado directamente con la colectividad educativa (Barbero J. M., De los medios a las mediaciones: Comunicación, cultura y hegemonía, 1987) . Al resaltar la

importancia de los juegos tradicionales como elementos comunicativos, se promoverá su inclusión en el discurso educativo y comunitario, fomentando así la interacción significativa y fortaleciendo los lazos comunicativos que trascienden las barreras generacionales.

1.5 Objetivos

1.5.1 Objetivo General

Analizar el papel de los juegos tradicionales como mecanismo de generación de identidad cultural en los estudiantes de educación básica de la Unidad Educativa del Milenio Salinas.

1.5.2 Objetivos Específicos

- 1) Identificar los juegos tradicionales que forman parte del patrimonio cultural de la parroquia Salinas y su nivel de reconocimiento entre los estudiantes de la Unidad Educativa.
- 2) Desarrollar estrategias de educomunicación que promuevan la práctica y preservación de los juegos tradicionales en la comunidad estudiantil.
- 3) Elaborar una producción audiovisual sobre juegos tradicionales como mecanismo de identidad cultural del pueblo Salinerito.

1.6 Idea a defender

Los juegos tradicionales se encuentran en un estado de decadencia en la sociedad actual. A medida que avanzamos en la era digital y tecnológica, los juegos tradicionales se han visto relegados y han perdido popularidad, especialmente entre las generaciones más jóvenes.

1.7 Categorización de idea a defender

CATEGORÍAS	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEM'S	TÉCNICAS O INSTRUMENTOS
C1: Juegos tradicionales	Origen y evolución	Contexto social	<p>¿Conoce los juegos tradicionales de su localidad?</p> <p>¿Qué juegos tradicionales practica dentro de la Unidad Educativa del Milenio Salinas?</p>	<p>Técnica Encuestas Fichas de observación</p> <p>Instrumento Cuestionario de 10 preguntas 18 indicadores para la ficha de observación</p>
	Tradiciones	Valores y creencias transmitidos	<p>¿Con qué frecuencia practica los juegos tradicionales con sus compañeros?</p> <p>En qué lugar disfruta más de los juegos tradicionales</p> <p>¿Quién le enseñó a jugar estos juegos en su tiempo libre?</p>	
	Reglas y normas	Habilidades físicas del juego	<p>¿Le parece divertido aprender juegos que jugaban sus papás o abuelos cuando eras niño/a?</p> <p>¿Le gusta escuchar historias de sus abuelos o padres sobre los juegos que ellos jugaban?</p> <p>¿Si tuviera que escoger entre los juegos tradicionales?</p>	

			De la siguiente lista, escoja, ¿cuál de estos juegos digitales le gusta más?	
C2: Identidad cultural	Conocimiento ancestral	Interacción social	¿Cómo considera que la práctica de juegos tradicionales influye en el sentido de identidad cultural de nuestros estudiantes?	Técnica Entrevista Instrumento Ejecución de la guía de preguntas para la entrevista
	Cultura local	Transmisión del conocimiento generacional	¿Cómo observa que los juegos facilitan la comunicación entre los estudiantes, generan esta oportunidad de la identificación colectiva mediante el simbolismo inmerso en la práctica de juegos tradicionales?	
	Participación social	Desarrollo cognitivo, emocional y social	¿Cuáles considera que son los principales desafíos para integrar los juegos tradicionales en el contexto educomunicacional actual? ¿Ha implementado actividades relacionadas con juegos tradicionales en su enseñanza? ¿Cuáles fueron la metodología empleada y sus resultados?	

Tabla 1

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes

Este trabajo de investigación aborda la conexión entre los juegos tradicionales y la formación de la identidad cultural en estudiantes de educación básica desde una perspectiva comunicacional. Se destaca que la comunicación, entendida como un proceso simbólico y cultural, es clave para comprender cómo la participación en estos juegos contribuye al fortalecimiento de la identidad cultural. Los juegos tradicionales se definen como actividades lúdicas transmitidas de generación en generación.

La comunicación se revela como un proceso fundamental para la interacción humana, como lo señala Pérez (2020) “retomar la analogía espacial para figurar su reflexión en los espacios de una racionalidad no disciplinarizante” permite imaginar un escenario diferente de las prácticas investigativas y de la manera en que la comunicación es pensada (pág. 45), se contempla como una pieza clave para imaginar un escenario diferente de las prácticas investigativas y de la manera en que la comunicación es pensada, es retomar la analogía espacial para figurar su reflexión en los espacios de una racionalidad no disciplinarizante.

De igual manera, se consideró la siguiente investigación titulada “Juegos tradicionales: aportes al desarrollo socio cultural de los estudiantes de la institución educativa Ignacio Gil Sanabria del Municipio de Siachoque” realizada por Barragán Ardila José Noé en la Institución Educativa Ignacio Gil Sanabria en la ciudad de Boyacá de Colombia, en (Barragán, 2021), publicada por la revista digital Actividad Física y Deporte, cuyo trabajo evidencia que los juegos tradicionales son fundamentales para la interacción comunitaria y la preservación del patrimonio cultural de una región. Se concluye que estos juegos fomentan la expresión de los estudiantes en su entorno sociocultural.

Para Tenezaca Guamán Jonathan Estuardo (2023) en su trabajo de investigación denominado “Juegos tradicionales en el aprovechamiento del tiempo libre de estudiantes de bachillerato” publicado por la Universidad Nacional de Chimborazo, fue relevante conocer que se encontró que muchos optan por actividades digitales, aunque aún existe un porcentaje significativo que participa en juegos tradicionales como la carrera de sacos.

Además, otro estudio resalta la importancia de incorporar los juegos tradicionales como estrategia didáctica innovadora en el ámbito educativo, como se propone en la investigación desarrollada por Paredes Armando (2022), cuyo título es “Estrategias didácticas en la motivación hacia los juegos tradicionales en estudiantes de educación general básica” trabajo que trata sobre estrategias didácticas en la motivación hacia los juegos tradicionales en estudiantes de educación general básica. Esto con el fin de fortalecer competencias, desarrollar vínculos socioculturales y conocimientos en las nuevas generaciones.

2.2 Marco Científico

2.2.1 Comunicación

Para Freire, “Comunicación es una interacción que se basa en la dialogicidad. Es decir, es un encuentro entre partes a un mismo nivel, donde el conocimiento no se transmite de uno a otro (entre pares), sino de manera conjunta. Es así que los interlocutores llegan a poseer saberes y significados propios, por lo que deben comprender y crear una estructura de intercambio y retroalimentación que actúe de forma recíproca (Freire, 1968)

La comunicación es la forma de interacción entre dos o más personas, ya sea mediante la palabra hablada o escrita, gestos, ademanes, expresiones emocionales, etc., cuyo resultado

es el intercambio de significados que conducen a la comprensión y, en el mejor de los casos a un acuerdo, a un comportamiento adecuado. Hay que aclarar que existe diferencia entre información y comunicación. Podemos decir que comunicar es también transmitir información. La transmisión de información se realiza a través de instrumentos y medios muy variados (radio, televisión, teléfono, etc.)

2.2.2 Corriente filosófica del Particularismo Histórico

Franz Boas y sus alumnos desarrollaron el particularismo histórico a principios del siglo XX. Este enfoque sostiene que cada sociedad posee un desarrollo histórico único y debe ser comprendida dentro de su propio contexto cultural y ambiental específico, prestando especial atención a su proceso histórico. La premisa central de esta perspectiva es que la cultura es un “conjunto de ideas o símbolos compartidos por un grupo de personas que se ven a sí mismas como un grupo social” (Darnell, 2013). Los particularistas históricos criticaron la teoría de la evolución social del siglo XIX por considerarla no científica y se declararon libres de ideas preconcebidas. Boas creía que podían derivarse leyes universales a partir del estudio comparativo de las culturas, pero consideraba que la base de datos etnográfica aún no era lo suficientemente sólida para identificar dichas leyes. Por ello, él y sus alumnos recopilaban una gran cantidad de datos culturales de primera mano mediante trabajos de campo etnográficos. A partir de estos datos, describieron culturas particulares en lugar de intentar formular teorías generales aplicables a todas las sociedades.

Los particularistas históricos valoraron el trabajo de campo y la historia como métodos esenciales para el análisis cultural. Sin embargo, los antropólogos de esta escuela tenían diferentes opiniones sobre la relevancia de los individuos en una sociedad. Por ejemplo, Franz Boas veía a cada individuo como el componente fundamental de una sociedad. Recolectaba información de informantes individuales y consideraba estos datos valiosos

para el análisis cultural. En contraste, Alfred Kroeber no consideraba a los individuos como los elementos básicos de una sociedad. Creía que una sociedad evoluciona según sus propias leyes internas, que no se originan directamente de los individuos. Denominó este aspecto cultural como superorgánico y afirmó que una sociedad no puede ser explicada sin considerar esta fuerza impersonal.

El particularismo histórico fue una tendencia dominante en la antropología durante la primera mitad del siglo XX. Uno de los logros de los particularistas históricos fue eliminar el racismo de la antropología. Los evolucionistas del siglo XIX explicaban similitudes y diferencias culturales clasificando a las sociedades en categorías superiores e inferiores. Los particularistas históricos demostraron que esta clasificación se basaba en pruebas insuficientes y afirmaron que las sociedades no podían ser clasificadas según los juicios de valor de los investigadores. Además, los particularistas históricos subrayaron la importancia de un trabajo de campo intensivo y prolongado para producir descripciones precisas de las culturas, destacando la necesidad de aprender el idioma del grupo de estudio.

2.2.3 Teoría Antropológica Cultural

La Antropología Cultural se ocupa de la descripción y análisis de las culturas, las tradiciones socialmente aprendidas del pasado y del presente. Tiene una subdisciplina, la etnografía, que se consagra a la descripción sistemática de culturas contemporáneas, así lo refiere (Marvin, 2004). Este pensador sostiene que la comparación de culturas proporciona la base para hipótesis y teorías sobre las causas de los estilos humanos de vida. Su propuesta se centra de manera fundamental en los hallazgos de los antropólogos culturales.

2.2.4 La antropología de la comunicación

La antropología de la comunicación Si bien la noción de comunicación no se concibe hoy fuera de su dimensión antropológica, sobre todo desde una perspectiva interaccionista,

la relación antropología- comunicación es resultado de una construcción epistemológica relativamente reciente. Así, enseguida se exponen los antecedentes de tal reciprocidad y se identifican las bases sobre las cuales se puede continuar la construcción de una antropología de la comunicación. Dell Hymes (1967) observa que en un primer momento el término comunicación se usa de manera técnica y superficial por la antropología norteamericana. Después, la cultura, concepto central, sufre una especie de parcelación en rubros cómodos para su estudio; entonces el lenguaje aparece entre otros como la economía, la religión, el parentesco, etc. Paulatinamente se llega, no obstante, a observar una distinción entre el lenguaje y la comunicación; el primero designa un producto histórico y un comportamiento de la cultura, mientras que la segunda designa el proceso. Esta distinción es lo que sucesivamente permite a este autor concebir *The Anthropology of Communication*, proyecto fundamentado a partir del recorrido de la ramificación de la antropología y otras ciencias humanas y de la conducta según él mismo, diversas fuentes de la antropología contribuyen al desarrollo de la teoría de la comunicación humana: desde la lingüística, respaldada en la teoría matemática de la comunicación, pasando por la etología, hasta la semiótica, a partir de la cual se llega a la paralingüística, a la cinética y a la prosémica. Esto, además de las contribuciones de las disciplinas rotuladas sucesivamente como etnolingüística, psicolingüística y sociolingüística (Dell, 1967)

2.2.5 Modelo de la Negociación de Significados (Stuart Hall)

La variable independiente se concibe como un espacio donde se negocian significados culturales. Hall (*Culture, media and language*, pág. 131) propone que los individuos participan activamente en la atribución de significados a los elementos culturales, y los juegos tradicionales sirven como medio para esta negociación en el contexto de la identidad cultural.

Figura 1
Modelo de negociación de significados



Nota. Muestra el proceso en la construcción de significados. Tomado de (Culture, media and language, 1980)

Hall argumenta que “los individuos no son pasivos receptores de significados culturales, sino que participan activamente en la construcción y atribución de significados a los elementos culturales que les rodean”. En el contexto de los juegos tradicionales, esta teoría sugiere que la participación en estas prácticas lúdicas implica una constante negociación de significados culturales, donde los individuos interactúan con símbolos, reglas y dinámicas de juego, otorgándoles significados que son relevantes para su identidad cultural.

2.2.6 Formas de Comunicación

Las formas de comunicación se refieren a los distintos modos de expresión y transmisión de mensajes (Eaves & Leathers, 2017). Para entender estas formas, es necesario explorar las dimensiones verbal y no verbal de la comunicación.

2.2.7 Comunicación verbal

Existen muchos tipos de comunicación verbal, esta se caracteriza por utilizar palabras en la interacción entre emisor y receptor. Se considera que es un tipo de comunicación exclusiva de los seres humanos: pese a que hay animales que expresan sonidos que se pueden asociar a conceptos concretos de su entorno, como, por ejemplo, los perros de las

praderas (Berlo, 1969). Estos no son utilizados siguiendo unas normas de gramática ni se les da significados nuevos en función del contexto.

Existen dos tipos de comunicación oral, ya que el lenguaje o las palabras pueden expresarse de forma hablada o escrita:

2.2.8 Comunicación oral: se realiza mediante palabras habladas o signos orales. El llanto, los gritos o la risa también forman parte de la comunicación oral (Berlo, 1969).

2.2.9 Comunicación escrita: se lleva a cabo mediante códigos escritos (Berlo, 1969). Los alfabetos, jeroglíficos o logotipos también corresponden a este tipo de comunicación.

2.2.10 Comunicación no verbal

Existen muchos tipos de comunicación no verbal, esta es una comunicación realizada sin el uso de palabras. En muchos casos, se lleva a cabo de forma inconsciente (Berlo, 1969). Las posturas, los movimientos corporales, la mirada, la forma de andar o de sentarse son algunos ejemplos.

La emisión y la interpretación de estos mensajes son procesos realizados automáticamente incluso de forma de comunicación involuntaria en la mayoría de casos. El lenguaje no verbal ha tenido mayor importancia en el transcurso de la historia evolutiva del ser humano, en etapas de la evolución en las que todavía no existía el uso de palabras. No obstante, los mensajes relacionados con la comunicación no verbal son relativamente ambiguos y complicados de interpretar porque, a diferencia de la comunicación verbal, no se rige por normas aprendidas y consensuadas de manera explícita (Berlo, 1969).

2.2.11 Comunicación individual

En este tipo de comunicación interactúan únicamente un emisor y un receptor, por tanto, la comunicación se produce de individuo a individuo. Se trata de un marco de interacciones en el que se destaca la privacidad y la imposibilidad de pretender impactar a una tercera persona

que observa, incluso, a una audiencia (Berlo, 1969).

2.2.12 Comunicación colectiva

Esta comunicación sucede cuando hay más de dos personas intercambiando mensajes. En estos casos, se puede dar la situación de que, pese a dirigirse de una persona a la otra, se pretenda causar un efecto en el resto del colectivo. Según McQuail (2010, pág. 47), “la comunicación colectiva implica la transmisión de mensajes de un individuo a un grupo, con el propósito de influir en la percepción, actitud o comportamiento del colectivo”.

2.2.13 Comunicación auditiva

En la comunicación auditiva, los mensajes y la información se perciben a través del oído, como, por ejemplo, la música. Es uno de los tipos de comunicación más usados, ya que es capaz de conectar a dos personas mediante una distancia relativamente amplia. Además, facilita la localización de la fuente del mensaje. Para Scharmm (1954), “la comunicación auditiva es eficaz en la transmisión de información debido a su capacidad para captar la atención y provocar respuestas emocionales”.

2.2.14 Comunicación visual

Los mensajes transmitidos en este tipo de comunicación, como, por ejemplo, las ideas, se envían a través del medio visual. Estos elementos de la comunicación son percibidos mediante la vista, emplea imágenes para transmitir significados complejos de forma veloz y efectiva, aprovechando la capacidad innata del ser humano para procesar información visual. (Lester, 2013, pág. 22).

2.2.15 Comunicación digital o virtual

La comunicación digital o virtual es la que se produce gracias a la conexión a través de Internet. En ella se incluyen conversaciones por Skype o la escritura de un emisor y la lectura del receptor que han transformado por completo la forma en que las personas interactúan,

según Castells (2001).

2.2.16 Elementos de la Comunicación

El modelo de Shannon se describe mediante un esquema que incluye cinco elementos: una fuente, un transmisor, un canal, un receptor y un destino. Además, este modelo incorpora el concepto de ruido, que introduce cierta perturbación.

a) **Fuente:** Es el elemento emisor inicial en el proceso de comunicación, responsable de producir palabras o signos que forman el mensaje a transmitir. Por ejemplo, puede ser la persona que, al descolgar el teléfono y marcar un número, comienza a hablar. También puede ser la persona que habla a través de la radio o la televisión (Shannon & Weaver, 1987).

b) **Transmisor:** Es el emisor técnico que transforma el mensaje emitido en un conjunto de señales o códigos adecuados para el canal que los transmitirá. En nuestro ejemplo, el transmisor convierte la voz en impulsos eléctricos que pueden ser transmitidos por el canal (Shannon & Weaver, 1987).

c) **Canal:** Es el medio técnico encargado de transportar las señales codificadas por el transmisor. En el caso del teléfono, el canal puede ser los cables o la red de microondas utilizada por la empresa telefónica en comunicaciones internacionales (Shannon & Weaver, 1987).

d) **Receptor:** Se refiere al receptor técnico cuya función es inversa a la del transmisor. Su tarea es decodificar el mensaje transmitido y conducirlo a través del canal, para transcribirlo en un lenguaje comprensible para el verdadero receptor, que es el destinatario. En este caso, puede ser el aparato telefónico, el receptor de radio o el televisor (Shannon & Weaver, 1987).

e) **Destinatario:** Es el verdadero receptor al que está destinado el mensaje. Puede ser la

persona que recibe la llamada telefónica o la audiencia de la radio o la televisión (Shannon & Weaver, 1987).

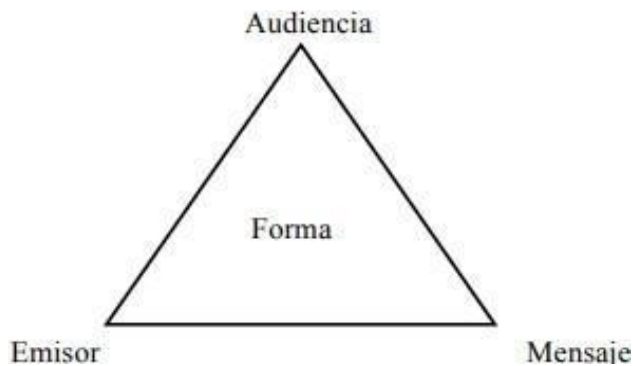
f) **Ruido:** Es un factor perturbador que altera la señal durante su transmisión. Ejemplos de ruido incluyen la "nieve" en la pantalla del televisor, el "chisporroteo" en un disco, ruidos de interferencia en la radio, una voz demasiado baja o cubierta por música. En el plano visual, puede ser una mancha en la pantalla, un cabello en el objetivo del proyector, una falla de registro gráfico, etc. También se debe considerar el ruido no técnico, que proviene del contexto psicosocial. Estos ruidos pueden provenir del canal, del emisor, del receptor o del mensaje (Shannon & Weaver, 1987).

El modelo de Shannon y Weaver es atractivo por su sencillez y flexibilidad. Sin embargo, análisis más detallados revelan que no es mucho más que una versión ampliada del modelo Emisor-Receptor. Este modelo aporta poco a la comprensión de la comunicación humana.

2.2.17 Modelos de la Comunicación

Aristóteles es autor del primer modelo de comunicación conocido, del cual Castro y Zareth (El modelo comunicativo: teóricos y teorías relevantes, 2006) señalan: “La retórica (obra de la que se obtiene el modelo comunicativo de Aristóteles) es un fenómeno enteramente occidental que se ocupó de analizar las maneras en que los seres humanos se comunican entre sí. Retomando los datos anteriores, se puede aseverar que Aristóteles, mediante su obra La retórica, es el primero en teorizar por escrito las aportaciones de los sofistas y las de Platón, las bases de la comunicación humana mediante tratados analíticos expositivos las ideas que aportó sirvieron como base para explicar el proceso de la comunicación en general”

Figura 2
Modelo de Aristóteles

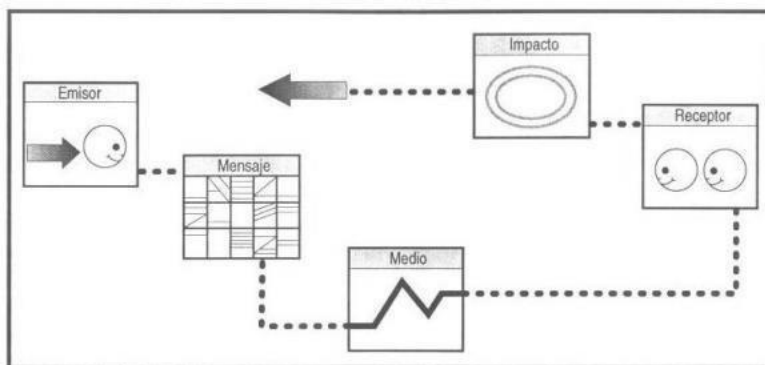


Nota. Los elementos y el resultado dependen del orador. Tomado de (Castro Lerma & Zareth , 2006)

Castro y Zareth, (2006). El modelo aristotélico sin duda alguna representa el obligado referente en el desarrollo de modelos comunicativos. Los autores afirman que: “el proceso aristotélico es lineal, audiencia, emisor, mensaje. forma, es decir, toda gira en torno a los intereses del emisor, como se plantea a través del ethos, el pathos y ellogos, la disposición de los elementos y del resultado parecen depender del orador”.

En la década de 1920 dieron inicio las primeras investigaciones de la ciencia de la comunicación, y Harold Laswell proponía una fórmula de concatenación o encadenamiento lineal de cinco preguntas-programas: “ (Mundo Comunicativo, 2019, pág. 1)¿quién – dice qué –por cuál canal – a quién – con que efecto? valioso,dado que agrupa los cinco puntos.

Figura 3
Modelo de Harold y Laswell

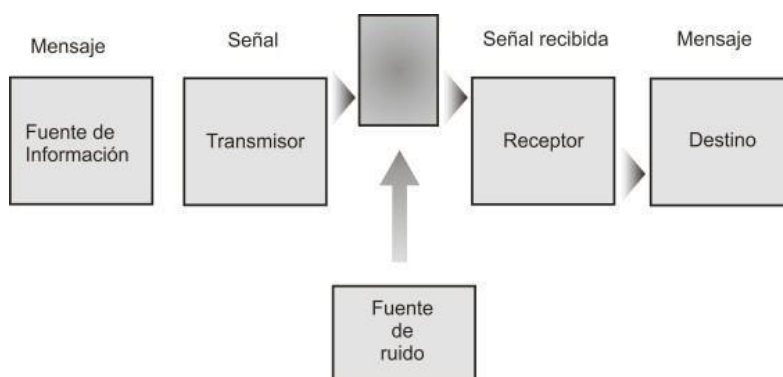


Nota. Encadenamiento lineal compuesto de cinco preguntas. Tomado de (Castro Lerma & Zareth , 2006)

Este esfuerzo de síntesis es particularmente fundamental del proceso de comunicación la fórmula de Laswell fue el punto de partida de varias mejoras, modificación y precisiones por parte de otros investigadores”. La representación gráfica del Modelo de Laswell es la siguiente: Sobre el Modelo de Harold Laswell, Ixchel Castro y Luz Zareth (2006), afirman: “Al pensar en el objetivo del estudio que Lasswell desarrollaba cuando propuso esta fórmula es obvio que el efecto representa la parte medular”.

Otro de los modelos más citados en la ciencia de la comunicación procede de Claude Elwood Shannon, quien en 1948 publicó en dos partes, en el Bell System Technichal Journal, 1 el artículo “Una teoría matemática de la comunicación”. Sobre el modelo de Shannon, (Castro Lerma & Zareth , 2006) afirma: “(Shannon) entiende la comunicación como un proceso de transferencia de información proporcionó nuevas dimensiones de la construcción de un modelo de comunicación humana, aunque era básicamente un modelo físico de las comunicaciones radiales y telefónicas. Desde entonces en el vocabulario de la comunicación aparecieron conceptos como entropía, redundancia, bit, capacidad del canal, ruido y feedback”.

Figura 4
Modelo de Shannon



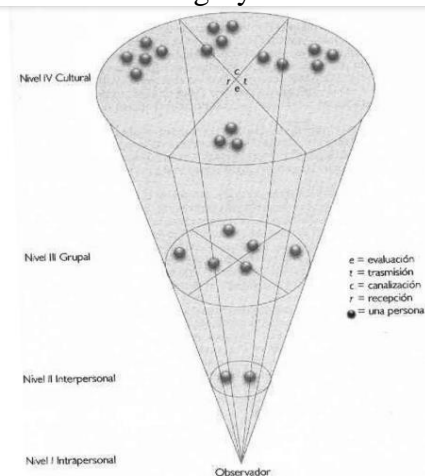
Nota. Proceso de transferencia de información. Tomado de (Castro Lerma & Zareth , 2006)

Del trabajo desarrollado por Claude Shannon con Warren Weaver derivó el primer modelo

de comunicación de la llamada “teoría matemática de la comunicación”, en el cual Shannon y Weaver incorporaron conceptos como información, fuente, mensaje, transmisor, señal, canal, ruido, receptor, destino, probabilidad de error, codificar, decodificar, ruta de la información, capacidad del canal. Sobre el modelo comunicativo de Shannon y Weaver, Galeano (1997) sostiene: “El modelo de Shannon y Weaver es muy atractivo debido a su relativa sencillez y flexibilidad. No obstante, análisis más detenidos muestran que en realidad no es mucho más que un modelo de E-R ampliado, sin embargo, el modelo de Shannon y Weaver ha demostrado ser muy útil”.

Otro de los modelos más conocidos es el desarrollado por Gregory Bateson, del cual Castro y Zareth (2006) afirman: “Se toman en consideración factores personales de los comunicantes o comunicadores, además de la relación entre dos o más personas. Se establecen cuatro niveles de comunicación que van de la intrapersonal a la interpersonal, después a la grupal y finalmente a la cultural en este sentido, Bateson afirma que “el concepto de comunicación incluye todo el proceso a través del cual la gente se influye mutuamente, de ahí advierte un doble vínculo en la acción comunicativa”.

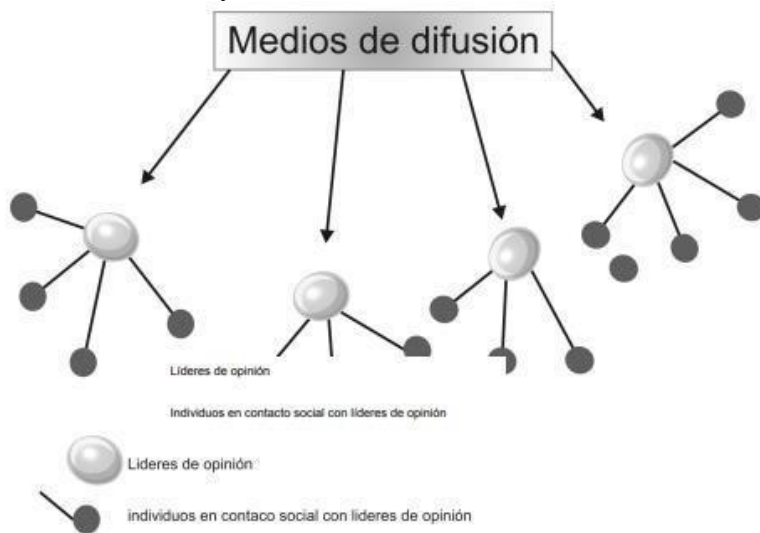
Figura 5
Modelo de Gregory Bateson



Nota. Se fragmenta en cuatro niveles de comunicación. Tomado de (Castro Lerma & Zareth , 2006)

Elihu Katz y Paul Felix Lazarsfeld, dos de los autores más destacados en la escuela EstructuralFuncionalista, propusieron un interesante modelo de comunicación, del cual Castro y Zareth (2006) afirman: “su modelo muestra que el impacto de los medios de comunicación de masas no es tan fuerte como lo señalaban teóricos e investigadores anteriores con postulados similares a los de la aguja hipodérmica los mensajes que transmiten los medios de comunicación masiva no llegan directamente a las personas, sino que son mediados por líderes de opinión de esta manera es el grupo primero o de liderazgo social el que determina la formación de la opinión, pues éste recibe la información de los medios masivos de comunicación y es quien interactúa con ellos, para después llevarlo al resto del público”

Figura 6
Modelo de Katz y Lazarsfeld



Nota. El proceso comunicacional es parte de un sistema social. Tomado de (Castro Lerma & Zareth , 2006)

Ernesto Galeano (1997) destaca que Katz y Lazarsfeld rápidamente emprendieron la crítica de su propio modelo, advirtiendo lógicos desfases entre el modelo propuesto y la realidad: “realizaron un amplio análisis de la investigación y encontraron que había una adecuación muy pobre entre los modelos y la realidad. Manifestando que los procesos de

comunicación son siempre parte de un sistema social la audiencia no es solamente receptores pasivos: hay un proceso de retroalimentación o feedback que hace la que comunicación humana sea una interacción. Basados en este argumento, Riley y Miley idean un modelo teórico que tiene amplia implicación totalizadoras del fenómeno comunicacional”.

2.2.18 Comunicación no verbal

La comunicación no verbal ayuda a que personas de idiomas diferentes puedan alcanzar un grado de comprensión.

La comunicación no verbal consiste en transmitir significados en la forma de mensajes no verbales. Se utilizan signos no lingüísticos. Ejemplos de comunicación no verbal incluyen los gestos, las expresiones faciales, la expresión corporal, el contacto visual, la manera de vestir, la háptica (comunicación por medio del tacto), la cronémica (significado del tiempo en la comunicación) y la kinésica (lenguajecorporal). Comunicación verbal (Berlo, 1969).

La comunicación verbal o comunicación lingüística es aquella que utiliza las palabras como signos. No puede ser aislada de una serie de factores para que sea efectiva, lo que incluye la comunicación no verbal, las habilidades de escucha y la clarificación.

El lenguaje humano puede ser definido como un sistema de símbolos o signos lingüísticos (Berlo, 1969), conocidos como lexemas y reglas gramaticales en los cuales los símbolos son manipulados.

La palabra "lenguaje" se refiere además a las propiedades comunes del mismo. Con estos signos se representan los objetos y hechos de la realidad, y uniéndolos mediante las reglas dela gramática se construyen mensajes complejos, es decir, las oraciones, con las cuales se representan pensamientos (Berlo, 1969). En el caso de que dos personas hablen el mismo idioma, reconocerán los signos que cada uno pronuncia, y su significado, de tal manera que

evocar en la mente un pensamiento o una idea que es la que se querrá transmitir.

Comunicación escrita

La invención de la escritura marcó el inicio de la historia de la humanidad. En la imagen, el llamado papiro de Artemidoro, que contiene el primer mapa de la península ibérica. Es un rollo de tres metros de largo escrito en el siglo I antes de Cristo, tal vez en Alejandría.

Figura 7

Papiro de Artimodoro



Nota. El pictograma, una de las formas más primitivas de escritura. Tomado de (Castro Lerma & Zareth , 2006)

Papiro de Artemidoro

La comunicación escrita, a diferencia de la verbal, tiene otra manera de interacción entre emisor y receptor desde la perspectiva de Ong Walter (1982), produciéndose en el tiempo o incluso nunca, aunque lo escrito puede perdurar. A través de la historia, este tipo de comunicación se ha desarrollado gracias al impacto de las tecnologías y de la ciencia. Estos procesos de desarrollo se dividen en tres etapas: Los pictogramas como las formas más primitivas de escritura humana; el desarrollo de alfabetos en diferentes lenguas escritos sobre soportes físicos como la piedra, la cera, la arcilla, el papiro y, finalmente, el papel; y por último la información transmitida a través de medios electrónicos.

2.3 Marco Conceptual

Tipos de Comunicación

Los tipos de comunicación abarcan aspectos como la comunicación verbal y no verbal, intrapersonal, interpersonal y grupal. En este contexto, se busca comprender cómo los juegos tradicionales actúan como vehículos de diferentes tipos de comunicación (Wood J., 2019). Si tenemos en cuenta los medios a través de los cuales comunicamos, los tipos pueden ser:

Comunicación directa

Es aquella comunicación que se produce entre el emisor y el receptor o los receptores sin ayuda de herramientas. Es también denominada comunicación cara a cara.

Comunicación indirecta

Este tipo de comunicación se da también, como en el caso anterior, entre el emisor y el receptor, pero con la diferencia que la comunicación se transmite a través de una herramienta o instrumento, ya que ambos están a distancia. A su vez, este tipo de comunicación puede ser personal o colectiva. Es personal cuando se da entre un solo emisor y un solo receptor (Wood, 2019), por ejemplo, cuando se habla por teléfono, al enviar un correo electrónico, etc. En cambio, la comunicación es colectiva cuando el emisor es uno solo y dirige su comunicación hacia un grupo de receptores ayudado por una herramienta o instrumento (periódicos, televisión, radio, conferencias, etc.).

Comunicación descendente

Es la comunicación que se genera y fluye desde los niveles superiores hacia los inferiores dentro de lo que es la estructura de la organización mediante canales formales.

A este tipo de comunicación también se la denomina “comunicación unidireccional”, ya que la información fluye solamente en una dirección, del personal de mayor al de menor

jerarquía sin obtener una retroalimentación. Este tipo de comunicación se podía encontrar en empresas de años atrás donde la jefatura era de un estilo más autoritario, donde se consideraba que así la comunicación fluía de una forma más rápida y fácil (Wood, 2019), pero no se tomaba en cuenta las consecuencias que tenía como la desmotivación que provocaba sobre los empleados, la falta de integración entre jefes y empleados, etc.

Comunicación ascendente

Es la inversa a la anterior. La comunicación fluye de los niveles inferiores a los superiores dentro de la organización. Este tipo de comunicación se da en contextos más actuales, ya que para que la comunicación se genere de arriba hacia abajo y la información que se transmita sea útil los jefes deben fomentar este tipo de comunicación, dándole participación a sus empleados, demostrándole interés por estar conectados con ellos y utilizando ésta como una fuente de motivación, construyendo relaciones de confianza, lealtad y credibilidad (Wood J. , 2019).

De lo contrario la información suministrada puede sólo contener información favorable para el emisor omitiendo las malas noticias, para evitar que el jefe desconfíe de él, para demostrar que son competentes, etc.

Comunicación horizontal

A diferencia de los tipos de comunicación anteriores, esta se produce entre personas de un mismo nivel jerárquico.

En este tipo de comunicación la forma de trabajo en equipo es muy favorable ya que permite compartir información, coordinar y resolver problemas entre pares, proporcionar apoyo emocional entre ellos, etc.

Aunque este tipo de comunicación muy pocas veces utiliza los canales formales utilizados por la empresa, ya que generalmente es informal la información que fluye en este sentido

horizontal (Wood, 2019).

Si diferenciamos los contenidos de aquella información que fluye dentro de las empresas, los tipos de comunicación pueden ser:

Comunicación formal

Es aquella información cuyo contenido está referido a aspectos laborales (Wood J. , 2019).

El medio utilizado para transmitirla son los que pone a disposición la empresa, como ser correoselectrónicos, reuniones de trabajo, comunicados, etc.

Este tipo de comunicación por lo general es lento debido a que se deben cumplir todas las formalidades burocráticas.

Comunicación informal

Es aquel tipo de comunicación cuyo contenido, a pesar de ser de aspectos laborales, utiliza canales no oficiales, por ejemplo, reuniones alrededor de la máquina de café, encuentros en los pasillos, etc. Es la comunicación informal que se produce de manera espontánea y que recorre la institución sin respetar canales y a la velocidad de la luz (Wood J. , 2019). Este tipo de comunicaciones la que se conoce como rumor o radio pasillo.

Niveles de Comunicación

Los niveles de comunicación se refieren a la profundidad y complejidad de la interacción.

La comunicación puede ser superficial o profunda, afectando la forma en que se transmiten las identidades culturales a través de los juegos tradicionales (Wood J. , 2019).

Comunicación Intercultural

La comunicación intercultural involucra la interacción entre personas de diferentes culturas. En este contexto, se analizará cómo los juegos tradicionales actúan como medios de comunicación intercultural en la Unidad Educativa del Milenio Salinas, citando también a Ayala (2014) en las realidades geográficas y poblacionales diversas se han ido

consolidando a lo largo de nuestra historia, entidades regionales con perfiles culturales y políticos propios.

Comunicación Intergeneracional

La comunicación intergeneracional se centra en la transmisión de mensajes entre distintas generaciones. Se examinará cómo los juegos tradicionales facilitan la comunicación y la transmisión de identidad cultural entre diferentes grupos de edad (Pedraza, 2014)

Educomunicación

La educomunicación aborda la integración de la educación y la comunicación. Se explorará cómo los juegos tradicionales pueden ser utilizados como herramientas educomunicativas para fortalecer la identidad cultural en el entorno educativo (Barbero J. M., 2002).

Comunicación Intrafamiliar

La comunicación intrafamiliar se refiere a la interacción comunicativa dentro de la familia. En el contexto de los juegos tradicionales, se investigará cómo la comunicación intrafamiliar influye en la transmisión de estos juegos y la identidad cultural (Galvin, Braithwaite, Schordt, & Bylund, 2019)

Factores que influyen en la comunicación

Son varios los factores por los que la comunicación se puede ver influenciada. Vamos a enumerar y describir cada uno de ellos:

Percepciones

Son el punto de vista particular que cada individuo tiene sobre aquellos hechos o situaciones que ocurren en el entorno que le rodea. Están constituidas por los objetivos y las expectativas de cada persona (Hall, 2005). En ocasiones, puede dificultar la comunicación, sobre todo, cuando las personas que están comunicándose entre sí tienen formas distintas de percibir las cosas.

Escala de valores

Indica aquellos puntos importantes para una persona. Afecta a la manera en que una persona expresa sus ideas y en cómo pudiesen ser interpretadas por las demás personas (Hall, 2005).

Espacio y territorialidad

Los individuos mantienen de una forma consciente una distancia adecuada cuando interaccionan con otra persona. El profesional de Enfermería debe de saber mantener la distancia adecuada cuando interaccione con el paciente para que la relación entre ambos se terapéutica y no sea considerada por el paciente como una invasión de su espacio íntimo (Hall, 2005). Lo ideal es trabajar a una distancia de 45 cm-1,2 m.

Emociones

Son los sentimientos subjetivos que tiene cada individuo en relación con determinados acontecimientos y que determinan la relación y la comunicación de la persona con las demás personas y con su entorno (Hall, 2005). El profesional de Enfermería, como persona que es, posee sus propias emociones y, en el momento de prestar su atención y cuidados profesionales, debe saber manejar sus propias emociones para que no interfieran en su actividad profesional.

Identidad

La identidad se relaciona con la percepción individual y colectiva de quiénes somos. Desde una perspectiva cultural, la identidad puede ser tanto local como global. Es aquella que permite a las entidades auto identificarse, y diferenciarse de las demás. La comunicación de la identidad es una dimensión implícita en todo acto de comunicación: todas las organizaciones, de manera consciente o inconsciente, proyectan de manera constante sus atributos identitarios.

La identidad, según la perspectiva de Mead (1962), se desarrolla a través del proceso de

interacción social. Mead sugiere que la identidad no es algo innato, sino que se forma en relación con los demás durante el proceso de socialización. Para Mead, la identidad no es algo estático, sino dinámico y en constante evolución, construido a través de la interacción continua con el entorno social.

En su teoría, Mead (Mead, 1962) destaca la importancia del "otro generalizado", un proceso mental mediante el cual internalizamos las expectativas y normas de la sociedad y las incorporamos en nuestra propia imagen de nosotros mismos. Esta internalización nos permite ver cómo nos perciben los demás y ajustar nuestra identidad en consecuencia. La identidad, según Mead (1962), es el resultado de la interacción social y el proceso de internalización de las normas y expectativas sociales, que influyen en cómo nos vemos a nosotros mismos y cómo nos presentamos ante los demás.

Identidad Cultural

La identidad cultural involucra la conexión de un individuo con las tradiciones, valores y prácticas de su cultura. Se explorará cómo los juegos tradicionales contribuyen a la formación de la identidad cultural de los estudiantes. Además, la identidad cultural es un conjunto de valores, tradiciones, símbolos, creencias y modos de comportamiento que funcionan como elemento cohesionador dentro de un grupo social y actúan como sustrato para que los individuos que lo forman puedan fundamentar su sentimiento de pertenencia. Edward Tylor (1977) definía a la cultura como todo aquello que se aprende siendo parte de la sociedad, su moral, su conocimiento, su arte.

Identidad Local

La identidad local se centra en la conexión de un individuo con su entorno inmediato. La identidad local ha sido caracterizada con una serie de teorías que tratan de explicar por qué adquirimos percepciones particulares y conductas, con respecto del entorno geográfico y

cultural al que pertenecemos y nos diferencian de otras esferas culturales, en las que interactuamos. Algunos autores señalan que la identidad es una construcción social en evolución, que se va transformando, enriqueciendo, renovando, sin que esto implique descalificación o pérdida de los parámetros (Burnett Taylor, 1977). Se examinará cómo los juegos tradicionales refuerzan la identidad local en la Parroquia Salinas.

Cultura

La cultura comprende las creencias, valores y prácticas compartidas por un grupo de personas. De acuerdo con la Declaración Universal sobre la Diversidad Cultural de la UNESCO (2001) "la cultura debe ser considerada como el conjunto de los rasgos distintivos espirituales y materiales, intelectuales y afectivos que caracterizan a una sociedad o a un grupo social y que abarca, además de las artes y las letras, los modos de vida, las maneras de vivir juntos, los sistemas de valores, las tradiciones y las creencias.

Cultura Ludomedia

La cultura ludomedia explora la relación entre los medios de comunicación y la cultura lúdica. Se investigará cómo los juegos tradicionales son representados en los medios y cómo esto afecta su preservación, para los autores Grodal, Granqvist, Comelissen y Lounsbury (2019). La ludomedia se dedica al desarrollo de soluciones para apoyar la investigación cualitativa. Su visión es contribuir a la construcción del conocimiento, a través de productos/servicios de alto rigor científico, guiados por la Innovación y la Calidad.

Globalización Cultural

La globalización cultural examina cómo las interacciones globales impactan las culturas locales además la diversidad cultural son dos aspectos que están conectados y desempeñan un papel fundamental en el mundo empresarial actual. A medida que los avances en tecnología, transporte y comunicación han acercado a las personas de diferentes partes del

mundo, las empresas se han metido a un entorno empresarial cada vez más globalizado. Se analizará cómo la globalización afecta la preservación y práctica de juegos tradicionales en la Parroquia Salinas (Tomlinson, 2016)

Tradicionalidad

La tradicionalidad se refiere a la adhesión a prácticas y costumbres transmitidas a lo largo del tiempo. También la tradición es un modelo mental heredable, que se transmite de manera individual o colectiva, con base en las enseñanzas o experiencias adquiridas en las diferentes etapas de la vida de los seres humanos (Horkheimer & Adorno, 1969).

Costumbre

La costumbre representa las prácticas habituales y compartidas en una sociedad Kelsen se refiere a la costumbre en general como procedimiento que engloba tanto la costumbre negativa como la costumbre positiva (Horkheimer & Adorno, 1969). Por lo tanto, ambos tipos de costumbre tienen un mismo procedimiento creador de norma, el que el autor describe en su obra.

Desafíos de Representación y Autenticidad Cultural

Sin embargo, la representación mediática también plantea desafíos, especialmente en términos de autenticidad cultural. La teoría crítica de los medios (Horkheimer & Adorno, 1969) advierte sobre el riesgo de la estandarización y la pérdida de autenticidad cultural cuando los medios homogenizan las representaciones. Es esencial abordar estos desafíos para garantizar que la visibilidad mediática de los juegos tradicionales respete y preserve la diversidad cultural y local.

Digitalidad y Transformación de Prácticas Lúdicas

La era digital introduce un elemento de transformación en las prácticas lúdicas tradicionales. La teoría de la convergencia cultural de Jenkins (2006) ofrece una perspectiva para entender

cómo las prácticas lúdicas se entrelazan con las formas digitales de entretenimiento. En este contexto, la digitalización no solo representa un desafío para la preservación de juegos tradicionales sino también una oportunidad para su revitalización y difusión a través de nuevas plataformas comunicativas.

Preservación del Patrimonio Cultural y Transmisión de Saberes

La UNESCO (2009) destaca la importancia de la transmisión intergeneracional de saberes para la preservación del patrimonio cultural. Los juegos tradicionales, al ser portadores de conocimientos y prácticas ancestrales, se convierten en una herramienta activa para la transmisión de saberes culturales (UNESCO, 2009). La preservación de prácticas locales a través de estos juegos se vuelve esencial para mantener viva la identidad cultural de la Parroquia Salinas.

Los juegos tradicionales, al encapsular conocimientos y prácticas ancestrales, se convierten en poderosas herramientas educativas que trascienden las aulas y se integran en la vida cotidiana de la comunidad. La UNESCO (2009) subraya la importancia de estas prácticas lúdicas como portadoras de la memoria colectiva, actuando como puentes que conectan el pasado con el presente. La transmisión de saberes culturales a través de estos juegos no solo implica la enseñanza de reglas y estrategias, sino que también encapsula valores, tradiciones orales y rituales significativos que definen la identidad cultural única de la Parroquia Salinas. La preservación de prácticas locales encuentra en los juegos tradicionales un vehículo dinámico. La UNESCO (2009) reconoce que la vitalidad de las expresiones culturales depende en gran medida de su arraigo en las comunidades locales y su capacidad para transmitirse de generación en generación. Los juegos tradicionales, al arraigarse en la vida diaria de la Parroquia Salinas, se convierten en catalizadores de la continuidad cultural, asegurando que las tradiciones locales no se desvanezcan en el flujo

del tiempo.

Niveles de Comunicación

Según (Adler, 2018) los niveles de comunicación se refieren a la profundidad y complejidad de la interacción además la comunicación puede ser superficial o profunda, afectando la forma en que se transmiten las identidades culturales a través de los juegos tradicionales.

Comunicación Intercultural

De acuerdo con (Samovar, 2019) la comunicación intercultural involucra la interacción entre personas de diferentes etnias y culturas. En este contexto, se analizará cómo los juegos tradicionales actúan en los medios de comunicación intercultural en la Unidad Educativa del Milenio Salinas.

Comunicación Intergeneracional

La comunicación intergeneracional como lo expresa Hargie (2019) se centra en la transmisión de mensajes entre distintas generaciones. Se examina cómo los juegos tradicionales facilitan la comprensión y la comunicación a la transmisión de identidad cultural entre diferentes generaciones.

Educomunicación

Es primordial que la educomunicación llega a la integración de la educación y la comunicación. Se explorará cómo los juegos tradicionales pueden ser utilizados como herramientas educomunicativas para fortalecer la identidad cultural en el entorno educativo de la unidad del milenio Salinas.

Comunicación Intrafamiliar

Ángela Giraldo nos cuenta que la comunicación familiar es el proceso de interacción que se da entre los integrantes de un hogar, así mismo, el hogar es el espacio donde transcurre

la vida cotidiana de sus integrantes, allí avanza el desarrollo de los niños y niñas, de la adecuada comunicación que se dé al interior de esta, depende las relaciones que se establecen a lo largo de la vida, ya que es el medio por el cual nos expresamos o comprendemos lo que los demás piensan y sienten, de igual manera es el medio por el cual nos unimos y vinculamos. (Giraldo, 2022)

Identidad

La identidad se relaciona con la percepción individual y colectiva de quiénes somos. Desde una perspectiva cultural, la identidad puede ser tanto local como global.

Según Erikson (1956) describió la difusión de la identidad como la ausencia o pérdida de la capacidad normal para autodefinirse, reflejada en desajuste emocional en los momentos de intimidad física, decisiones laborales y competencias, y de un aumento de la necesidad de autodefinición psicosocial.

Identidad Cultural

La identidad cultural es un conjunto de valores, tradiciones, símbolos, creencias y modos de comportamiento que funcionan como elemento cohesionador dentro de un grupo social y actúan como sustrato para que los individuos que lo forman puedan fundamentar su sentimiento de pertenencia. Edward Tylor definía a la cultura como todo aquello que se aprende siendo parte de la sociedad, su moral, su conocimiento, su arte. No obstante, las culturas no son homogéneas; dentro de ellas se encuentran grupos o subculturas que forman parte de su diversidad interna en respuesta a los intereses, códigos, normas y rituales que comparten dichos grupos dentro de la cultura dominante.

Identidad Local

La Identidad local en el área de las ciencias sociales, el concepto de identidad es cada vez más relevante en tanto que es un elemento fundamental en la vida social, que permite la

interacción misma entre las personas y da sentido a sus acciones a realizar según Jenkins (2004).

Cultura

La cultura abarca aspectos como la religión, la moral, las artes, el protocolo, la ley, la historia y la economía de un determinado grupo. El término se utiliza para referirse a las distintas manifestaciones del ser humano y, según algunas definiciones, La cultura lúdica se refiere a las prácticas y actitudes relacionadas con el juego en una sociedad. Se analizará cómo la cultura lúdica influye en la adopción y transmisión de juegos tradicionales (Etecé, 2022)

Dinámica Sociocultural

La dinámica sociocultural implica a la interacción entre la sociedad y la cultura. Los juegos tradicionales, se constituyen como expresiones lúdicas que hacen parte del acervo cultural de las regiones y permiten identificar costumbres y tradiciones. Estas prácticas recreativas, además de fortalecer la identidad cultural, favorecen habilidades sociales y dinamizan los procesos de aprendizaje en contextos educativos, gracias a su valor pedagógico (Saroglou, 2018)

Globalización Cultural

La globalización cultural examina cómo las interacciones globales impactan las culturas locales. Se analizará cómo la globalización afecta la preservación y práctica de juegos tradicionales dentro de la unidad educativa Salinas de la Parroquia Salinas de Guaranda (Tomlinson, 2016)

Simbolismo Tradicional

El simbolismo tradicional aborda el significado y la importancia de símbolos que se quiere dar a conocer en la cultura. Se explorará en la Parroquia Salinas cómo los juegos

tradicionales llevan consigo simbolismos que refuerzan la identidad cultural de generación en generación (Turner, 2017)

Tradición Oral

La tradición oral implica la transmisión de conocimientos a través de sucesos o relatos orales. Se examinará cómo los juegos tradicionales son transmitidos oralmente en ese momento y como se ejecuta, contribuyendo a la preservación de prácticas culturales a través de los mismos (Foley, 2017)

Ritual

Un ritual (a veces llamado rito) es un conjunto de acciones ceremoniales que se realizan de forma reiterada, y que poseen un valor simbólico o representativo. Se trata de acciones inscritas en un credo, una ideología o una tradición cultural específica. El ritual en la tradición se refiere a prácticas ceremoniales y simbólicas. Se investigará cómo los juegos tradicionales actúan como rituales que refuerzan la identidad cultural (Bell, 2019)

Costumbre

La costumbre representa las prácticas habituales y compartidas en una sociedad. Para el filósofo y jurisconsulto alemán H. Ahrens, la “costumbre” es un producto de la voluntad de los individuos, nacida de una serie de actos idénticos y sucesivamente respetados, que toma su forma bajo el impulso inmediato de las necesidades de las personas (Ahrens, 2004)

Desarrollo

El desarrollo integral aborda el crecimiento holístico de un individuo o varios individuos, incluyendo aspectos físicos, cognitivos, emocionales y sociales según Papalia (2018). En el contexto de los juegos tradicionales, se explorará cómo estas actividades contribuyen al desarrollo integral de los estudiantes de la Unidad Educativa del Milenio Salinas en el periodo 2024.

Desarrollo de habilidades de comunicación

El desarrollo de habilidades de comunicación implica la adquisición y mejora de competencias verbales y no verbales según DeVito (2020). Se examinará cómo la participación en los distintos juegos tradicionales facilita el desarrollo de habilidades comunicativas en los estudiantes de educación Básica en la Unidad Educativa del Milenio Salinas.

Patrimonio

Conjunto de los bienes y derechos propios adquiridos por cualquier título. En el patrimonio incluye las prácticas culturales y ancestrales en los distintos juegos tradicionales que se practican y son transmitidas a través del tiempo (Smith, 2006)

Transmisión de saberes

La transmisión de saberes se refiere a la transferencia de conocimientos impartida a otros y prácticas que se lo realizan de una generación a otra (UNESCO, 2009). De esta manera se investigará cómo los juegos tradicionales actúan como vehículos para la transmisión de saberes culturales.

Preservación de prácticas locales

La preservación de prácticas locales se centra en mantener viva la riqueza cultural de una comunidad que está en constante ejecución de la misma (Lähdesmäki, 2015) Se analizará el papel de los juegos tradicionales y la importancia en la preservación de la práctica local en la Parroquia Salinas.

Juego

El juego es una actividad recreativa que implica participación activa de dos más personas a la vez en donde existen reglas establecidas para dichos juegos tradicionales que se lo realizan de forma divertida y a gusto en espacios libres, parques, lugares de recreación e

instituciones que tengan espacios para recreación entre estudiantes y más (Huizinga, 1955)

Juego Tradicional

Los juegos tradicionales son transmitidos a lo largo del tiempo de generación en generación, heredados de nuestros antepasados que lo realizaban de forma sana y divertida (Pérez, 2012). Se explorará la importancia de los juegos tradicionales como elementos de la identidad cultural en la Parroquia Salinas.

Recreación

La recreación se refiere a la participación en actividades de ocio y entretenimiento como por ejemplo la práctica deportiva, los juegos tradicionales (Brown, 1978). Se examinará cómo la recreación de las actividades se llevará a cabo a través de los distintos juegos tradicionales contribuye a la identidad cultural de los estudiantes.

Niñez

La niñez es la etapa inicial de la vida humana, caracterizada por el crecimiento y desarrollo del ser humano incorpora el lenguaje, los hábitos y conductas propias del entorno en que nace y se desarrolla, su capacidad para jugar, las emociones fundamentales, la estructura de la forma de sus pensamientos, es motivo de alegría durante todo el año. (Corsaro, 2017)

Infancia

La infancia es el periodo específico de la niñez que abarca desde el nacimiento hasta la adolescencia período de tiempo que comprende diferentes etapas de la vida de niños y niñas, se refiere, no solo a sus condiciones biológicas o físicas, sino a esos momentos y condiciones sociales, culturales y de la calidad de vida (Gupta, 2017). Se explorará cómo los juegos tradicionales impactan la experiencia de la infancia en la Unidad Educativa del Milenio Salinas.

Etapas de educación básica

La etapa de educación básica se refiere al periodo educativo que abarca la educación primaria y secundaria es el ciclo educativo que se inicia en la primera infancia y finaliza en los últimos años de la adolescencia (Eurydice, 2009). Se analizará la relación entre los juegos tradicionales y la experiencia educativa en esta etapa.

Interacción en la niñez

La interacción en la niñez se centra en la conexión social y cultural de los niños con su entorno es la base fundamental para los procesos de socialización del momento en el que se encuentre el niño, pero también en las futuras socializaciones, lo que permite adoptar formas de ser, actuar y vivir frente a determinadas situaciones (Perry, 2019). Se investigará cómo los juegos tradicionales facilitan la interacción entre los estudiantes de la Parroquia Salinas.

Medios

Los medios son canales de comunicación utilizados para transmitir información y mensajes, Un medio de comunicación es un instrumento o forma de contenido por el cual se realiza el proceso de comunicación. Usualmente se emplea el término para hacer referencia a los medios de comunicación de masas, sin embargo, otros medios de comunicación, como el teléfono, no son masivos sino interpersonales (McQuail, 2010).

Medios de comunicación

Los medios de comunicación son herramientas como la radio, la televisión y la prensa que difunden información a gran escala son instrumentos en permanente evolución ya que, a través de los años, los avances tecnológicos han logrado incrementar su difusión e inmediatez. Muy probablemente, la primera forma de comunicarse entre humanos fue la de los signos y señales empleados en la prehistoria, cuyo reflejo en la cultura material son las distintas manifestaciones del arte prehistórico. (Davis, 2015) Se analizará el papel de los

medios de comunicación en la representación de juegos tradicionales.

Medios de representación

Los medios de representación se refieren a las formas en que se presentan y comunican eventos culturales en diferentes ámbitos es la manera en que los medios de comunicación retratan a grupos de individuos con distintas características. Es la forma en la que algunos aspectos, como el género, la edad, las capacidades físicas, la edad o la raza, son presentados a la sociedad (Thwaites, 2002) Se examinará cómo los medios representan los juegos tradicionales en el contexto local.

Visibilidad mediática

La visibilidad mediática se refiere a la presencia y representación de temas en los diferentes medios de comunicación tradicionales y digitales (Couldry, 2012). Se analizará cómo la visibilidad mediática afecta la percepción y práctica de juegos tradicionales.

Digitalidad

La digitalidad se refiere al impacto de la tecnología digital en la sociedad y la cultura a digitalidad (también conocida como digitalismo) suele significar la condición de vivir en una cultura digital (Dijk, 2013). Se explorará cómo la digitalidad influye en la práctica de juegos tradicionales en la era contemporánea.

2.4 Marco Legal

Constitución de la República del Ecuador.

La Constitución de la República del Ecuador (2008) menciona en relación a los argumentos que sostienen el proyecto de investigación lo siguiente:

Art. 1.- El Ecuador es un Estado constitucional de derechos y justicia, social, democrático, soberano, independiente, unitario, intercultural, plurinacional y laico. Se organiza en forma de república y se gobierna de manera descentralizada.

La soberanía radica en el pueblo, cuya voluntad es el fundamento de la autoridad, y se ejerce a través de los órganos del poder público y de las formas de participación directa previstas en la Constitución (2008).

Art. 3.- Son deberes primordiales del Estado:

Garantizar sin discriminación alguna el efectivo goce de los derechos establecidos en la Constitución y en los instrumentos internacionales, en particular la educación, la salud, la alimentación, la seguridad social y el agua para sus habitantes.

Garantizar y defender la soberanía nacional (2008). Fortalecer la unidad nacional en la diversidad.

Garantizar la ética laica como sustento del quehacer público y el ordenamiento jurídico.

Planificar el desarrollo nacional, erradicar la pobreza, promover el desarrollo sustentable y la redistribución equitativa de los recursos y la riqueza, para acceder al buen vivir.

Promover el desarrollo equitativo y solidario de todo el territorio, mediante el fortalecimiento del proceso de autonomías y descentralización.

Proteger el patrimonio natural y cultural del país.

Garantizar a sus habitantes el derecho a una cultura de paz, a la seguridad integral y a vivir en una sociedad democrática y libre de corrupción.

Los recursos naturales no renovables del territorio del Estado pertenecen a su patrimonio inalienable, irrenunciable e imprescriptible.

Art. 16.- Todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho a:

Una comunicación libre, intercultural, incluyente, diversa y participativa, en todos los ámbitos de la interacción social, por cualquier medio y forma, en su propia lengua y con sus propios símbolos.

El acceso universal a las tecnologías de información y comunicación.

La creación de medios de comunicación social, y al acceso en igualdad de condiciones al uso de las frecuencias del espectro radioeléctrico para la gestión de estaciones de radio y televisión públicas, privadas y comunitarias, y a bandas libres para la explotación de redes inalámbricas.

El acceso y uso de todas las formas de comunicación visual, auditiva, sensorial y otras que permitan la inclusión de personas con discapacidad.

Integrar los espacios de participación previstos en la Constitución en el campo de la comunicación (2008).

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional (2008).

Ley Orgánica de Comunicación

Se cita a continuación los artículos de la LOC (Asamblea Nacional del Ecuador, 2013)

Art. 10.- Normas deontológicas. - Todas las personas naturales o jurídicas que participen en el proceso comunicacional deberán considerar las siguientes normas mínimas, de acuerdo a las características propias de los medios que utilizan para difundir información y opiniones: 1. Referidos a la dignidad humana: a. Respetar la honra y la reputación de las personas; b. Abstenerse de realizar y difundir contenidos y comentarios discriminatorios; y,

c. Respetar la intimidad personal y familiar.

2. Relacionados con los grupos de atención prioritaria: a. No incitar a que los niños, niñas y adolescentes imiten comportamientos perjudiciales o peligrosos para su salud; b.

Abstenerse de usar y difundir imágenes o menciones identificativas que atenten contra la dignidad o los derechos de las personas con graves patologías o discapacidades; c. Evitar la representación positiva o a valorativa de escenas donde se haga burla de discapacidades físicas o psíquicas de las personas; d. Abstenerse de emitir imágenes o menciones identificativas de niños, niñas y adolescentes como autores, testigos o víctimas de actos ilícitos; salvo el caso que, en aplicación del interés superior del niño, sea dispuesto por autoridad competente; e. Proteger el derecho a la imagen y privacidad de adolescentes en conflicto con la ley penal, en concordancia con las disposiciones del Código de la Niñez y Adolescencia; y, f. Abstenerse de emitir contenidos que atenten contra la dignidad de los adultos mayores, o proyecten una visión negativa del envejecimiento (2013, pág. 6).

Art. 32.- Protección integral de las niñas, niños y adolescentes. - Las niñas, niños y adolescentes tienen derecho a la expresión de sus ideas, pensamientos, sentimientos y acciones desde sus propias formas y espacios en su lengua natal, sin discriminación ni estigmatización alguna. Los mensajes que difundan los medios de comunicación social y las demás entidades públicas y privadas, privilegiarán la protección integral de las niñas, niños y adolescentes, especialmente contra la revictimización en casos de violencia sexual, física, psicológica, intrafamiliar, accidentes y otros. La revictimización así como la difusión de contenidos que vulneren los derechos de los niños, niñas y adolescentes, de acuerdo a lo establecido en el Código de la Niñez y Adolescencia, será sancionada administrativamente por la Superintendencia de la Información y Comunicación con una multa de 5 a 10 remuneraciones básicas mínimas unificadas, sin perjuicio de que el autor de estas conductas

responda judicialmente por la comisión de delitos y/o por los daños causados y por su reparación integral (2013, pág. 12).

Art. 36.- Derecho a la comunicación intercultural y plurinacional. - Los pueblos y nacionalidades indígenas, afro ecuatorianas y montubias tienen derecho a producir y difundir en su propia lengua, contenidos que expresen y reflejen su cosmovisión, cultura, tradiciones, conocimientos y saberes. Todos los medios de comunicación tienen el deber de difundir contenidos que expresen y reflejen la cosmovisión, cultura, tradiciones, conocimientos y saberes de los pueblos y nacionalidades indígenas, afro ecuatorianas y montubias, por un espacio de 5% de su programación diaria, sin perjuicio de que, por su propia iniciativa, los medios de comunicación amplíen este espacio. El Consejo de Regulación y Desarrollo de la Información y la Comunicación establecerá los mecanismos y la reglamentación para el cumplimiento de esta obligación. La falta de cumplimiento de este deber por parte de los medios de comunicación, será sancionada administrativamente por la Superintendencia de la Información y la Comunicación con la imposición de una multa equivalente al 10% de la facturación promediada de los últimos tres meses presentada en sus declaraciones al Servicio de Rentas Internas, sin perjuicio de que cumpla su obligación de difundir estos contenidos (2013, pág. 13).

Ley Orgánica de Educación Intercultural

La Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI, 2017) menciona sobre los derechos y responsabilidades de la comunidad en relación a los estudiantes que:

Art. 9.- De la participación y representación estudiantil. - En los programas de cada uno de los niveles de educación, se integrarán contenidos que estimulen la participación ciudadana de las y los estudiantes. Asimismo, se pondrá énfasis especial en el conocimiento, profundización y aplicación de la Constitución de la República. Las y los estudiantes de

todos los niveles ejercerán libremente el derecho a organizarse y a tener representación entre sus compañeros, en todos los niveles intraescolares e interescolares (2017, pág. 24).

Art. 18.- Obligaciones.- Las y los miembros de la comunidad tienen las siguientes obligaciones: a. Propiciar la convivencia armónica y la resolución pacífica de los conflictos en la comunidad educativa; b. Mantener un ambiente propicio para el desarrollo de las actividades educativas, alrededor de los planteles escolares; c. Respetar y cuidar las instalaciones y recursos educativos; así como participar, en lo que fuera posible en el mantenimiento y mejoramiento de las instalaciones físicas de las instituciones educativas públicas; d. Respetar y proteger la integridad física, psicológica y sexual de las y los estudiantes y en general de todos los miembros de la comunidad; y, e. Cumplir con los deberes que deriven de su participación en formas asociativas para la prestación de servicios no académicos relacionados con el quehacer educativo (2017, pág. 32).

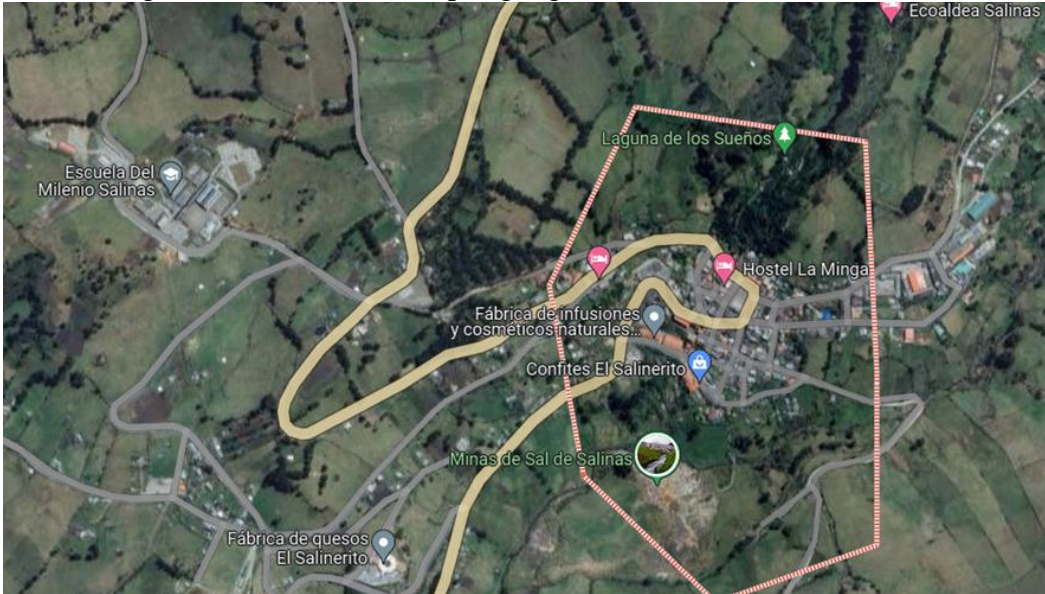
Código Nacional de la Niñez y Adolescencia.

Art. 6.- Igualdad y no discriminación. - Todos los niños, niñas y adolescentes son iguales ante la ley y no serán discriminados por causa de su nacimiento, nacionalidad, edad, sexo, etnia; color, origen social, idioma, religión, filiación, opinión política, situación económica, orientación sexual, estado de salud, discapacidad o diversidad cultural o cualquier otra condición propia o de sus progenitores, representantes o familiares (2022, pág. 1).

2.5. Marco Geo referencial

La presente investigación fue desarrollada en la parroquia Salinas correspondiente al cantón Guaranda, ubicada en la provincia de Bolívar en la Unidad Educativa del Milenio Intercultural Salinas, está ubicado en el kilómetro 1.5 vía a Simiatug, sector Kuktio. Este centro educativo, perteneciente a la Zona 5 de Ecuador, se erige como un bastión del conocimiento, brindando educación de calidad a niños y jóvenes de la región.

Figura 8
Ubicación geo referencial referida por google



Nota. Parroquia Salinas. Fuente: Google Maps.

Figura 9
Establecimiento Unidad Educativa Salinas



Nota. Patio central U.E Intercultural del Milenio Salinas. Fuente: elaboración propia.

CAPITULO III

METODOLOGÍA

3.1 Tipo de Investigación

Descriptiva

Este tipo de investigación descriptiva es fundamental en el estudio de juegos tradicionales porque se centra en documentar y comprender estos juegos en su contexto cultural y social específico. Al describir detalladamente las reglas, las prácticas, y los significados asociados a los juegos tradicionales, los investigadores pueden capturar la esencia de cómo y por qué estos juegos se practican en diferentes comunidades. Este enfoque permite identificar variaciones locales y regionales, así como comprender la función que los juegos desempeñan en la transmisión de valores culturales, la socialización de los jóvenes y la cohesión comunitaria. La riqueza de los datos descriptivos proporciona una base sólida para apreciar la diversidad y la singularidad de los juegos tradicionales en distintas culturas.

El propósito de esta investigación descriptiva en el proyecto de juegos tradicionales es múltiple. Primero, busca preservar un aspecto vital del patrimonio cultural inmaterial que podría estar en riesgo de desaparecer debido a la globalización y la modernización. Al documentar minuciosamente los juegos tradicionales, se crea un registro que puede ser utilizado tanto por las comunidades para revitalizar y mantener sus tradiciones, como por los académicos para futuros estudios. Segundo, esta metodología descriptiva ayuda a dismantelar prejuicios y estereotipos que a menudo se tienen sobre las culturas consideradas "periféricas" o "menos desarrolladas". Al proporcionar una descripción detallada y contextual de los juegos, se demuestra que estas prácticas tienen un valor intrínseco y una complejidad que merecen ser reconocidas y respetadas.

Finalmente, la investigación descriptiva de los juegos tradicionales también tiene un

propósito educativo y de difusión cultural. Los datos recopilados pueden ser utilizados para desarrollar programas educativos y materiales didácticos que promuevan la apreciación y el conocimiento de las culturas tradicionales entre el público general. Además, al proporcionar un registro detallado, se facilita el análisis comparativo y la formulación de teorías sobre la función de los juegos en diferentes contextos sociales y culturales. En resumen, este enfoque descriptivo no solo enriquece el conocimiento antropológico sobre los juegos tradicionales, sino que también contribuye a la preservación y valoración del patrimonio cultural inmaterial a nivel global.

3.2. Enfoque de la Investigación

Este trabajo investigativo se desarrolla siguiendo los lineamientos de la investigación científica desde un enfoque cualitativo, basado en la lógica de un proceso inductivo en razón a que se parte de la interpretación de los hechos o situaciones presentes en un entorno propio, para luego desarrollar conceptos y/o perspectivas teóricas. De esta manera se busca comprender y analizar las situaciones que registran los estudiantes, desde un ambiente propio como parte de un entorno socio cultural, en cuanto a la forma en que se genera la apropiación social del conocimiento, producto del acercamiento a las expresiones y prácticas propias del contexto en el que se desarrollan.

El enfoque de investigación del proyecto de tesis "Juegos Tradicionales como Mecanismo de Generación de Identidad Cultural en Estudiantes de Educación Básica de la Unidad Educativa del Milenio Salinas" se basa principalmente en un enfoque cualitativo. Este enfoque cualitativo se elige para explorar en profundidad las experiencias, percepciones y significados asociados con la práctica de juegos tradicionales en la comunidad de la Unidad Educativa del Milenio Salinas. Se utilizarán técnicas cualitativas como entrevistas

semiestructuradas, grupos focales y observación participante para capturar la complejidad y la riqueza de las interacciones sociales en torno a los juegos tradicionales. Estos métodos permitirán una comprensión holística de cómo los juegos tradicionales influyen en la identidad cultural de los estudiantes, así como en las dinámicas familiares y comunitarias en la Parroquia Salinas.

Además del enfoque cualitativo, se incorporará un enfoque mixto que integra elementos cuantitativos para complementar y enriquecer la comprensión de los juegos tradicionales y su relación con la identidad cultural. Se diseña un cuestionario estructurado para recopilar datos cuantitativos sobre la frecuencia de participación en juegos tradicionales, las actitudes hacia ellos y su percepción de la identidad cultural. Estos datos cuantitativos proporcionarán una visión más amplia y generalizable de la práctica de juegos tradicionales en la comunidad estudiantil de la Unidad Educativa del Milenio Salinas, así como posibles correlaciones con variables demográficas o socioeconómicas.

El enfoque cualitativo y mixto permitirá una investigación completa y equilibrada que capture tanto la profundidad como la amplitud del fenómeno estudiado. Al combinar métodos cualitativos y cuantitativos, se podrán explorar las experiencias subjetivas de los participantes mientras se obtienen datos objetivos que respalden y enriquezcan las interpretaciones cualitativas. Este enfoque también facilitará la triangulación de datos, lo que aumentará la validez y fiabilidad de los hallazgos. En última instancia, el objetivo es generar un conocimiento sólido y significativo sobre el papel de los juegos tradicionales en la generación de identidad cultural en los estudiantes de educación básica en la Parroquia Salinas, contribuyendo así al desarrollo de estrategias educativas y culturales pertinentes y efectivas.

Paradigma de Investigación

De Sousa Santos (2019), en la ecología de saberes, resalta “el contexto cultural dentro de la diversidad sociocultural, que en las últimas [...] cuatro décadas ha cobrado fuerza, para favorecer el reconocimiento de la diversidad epistemológica y la pluralidad como una de sus dimensiones” (pág. 184). En tal sentido, la investigación se enmarca dentro de un paradigma histórico hermenéutico, en virtud a que se busca identificar la interrelación del contexto socio cultural de los estudiantes con los juegos tradicionales como estrategia para la apropiación social de conocimiento, articulando dichas expresiones con su desarrollo sociocultural, desde una mirada crítica, para el reconocimiento de la actividad física, como espacio cultural, que signifique al sujeto en su contexto, y mejorar las condiciones de vida de los actores vinculados al proceso investigativo, en la transformación de las realidades. En relación con lo anterior, el paradigma hermenéutico permite enfatizar en la comprensión e interpretación de la realidad de los estudiantes y su relación con los juegos tradicionales desde su propio contexto. al “[...] permitir una insospechada forma de complementariedad. Todo ello depende del uso de procedimientos adecuados de traducción intercultural” (pág. 192), al 57 favorecer procesos de indagación, problematización, deconstrucción, reconstrucción y resignificación, en coherencia con las lógicas de las epistemologías de sur, mediados por el auto re flexibilidad, dentro del análisis de los límites de la interpretación, realizada por De Sousa.

3.3 Métodos de Investigación

La metodología desarrollada en las diferentes fases del estudio se fundamenta en el modelo de la investigación acción, en razón a que se permite intervenir al mismo tiempo que se investiga. De esta manera se puede llevar a cabo un trabajo de intervención desde la práctica

docente, posibilitando la apropiación del conocimiento a partir de estrategias elaboradas conjuntamente entre los diferentes actores de la comunidad y desarrolladas en un entorno propio, a fin de generar un cambio en las percepciones y realidades de los participantes.

En tal sentido, esta metodología busca que los estudiantes logren la apropiación de costumbres y prácticas culturales de su entorno local, acudiendo a los juegos tradicionales como medio para la significación de su proceso formativo, permitiendo además reflexionar acerca del aporte de estos en su desarrollo sociocultural.

El **método descriptivo** se centra en observar y documentar fenómenos tal como se presentan en la realidad. En el estudio de juegos tradicionales, esto implica registrar las reglas, los participantes, el contexto y los significados de cada juego de manera detallada y sistemática. Los investigadores utilizan técnicas como la observación participante, entrevistas con los miembros de la comunidad y la recopilación de historias orales para obtener una comprensión profunda y precisa de los juegos. Este método es esencial para crear un registro fiel y detallado que capture la esencia de las prácticas culturales en su contexto original.

El **método inductivo** parte de la recopilación de datos específicos para formular generalizaciones o teorías. En la investigación de juegos tradicionales, los investigadores primero recopilan una amplia variedad de ejemplos de juegos y sus características en diferentes comunidades. Analizando estos datos, buscan patrones comunes y tendencias que puedan sugerir principios generales sobre la función y el significado de los juegos en la cultura. Este enfoque permite desarrollar teorías basadas en evidencia concreta y específica, evitando suposiciones preconcebidas y respetando la diversidad de las manifestaciones culturales.

El **método deductivo** comienza con una idea general sometida a defensa o teoría general y

luego busca evidencia específica para probar o refutar esa idea. En el contexto de los juegos tradicionales, un investigador podría partir de una teoría sobre la función social de los juegos (por ejemplo, que los juegos tradicionales ayudan a reforzar la identidad cultural y la cohesión social). A continuación, se recopilan datos específicos sobre diferentes juegos en diversas culturas para ver si estos datos confirman o desafían la teoría inicial. Este enfoque permite probar teorías existentes y refinar el conocimiento mediante la comparación de la teoría con la evidencia empírica recopilada.

3.4. Universo, Población y Muestra

Universo o Población

Según el registro de las autoridades competentes de educación respaldado por datos almacenados en la base de datos del Distrito de Educación 02D01 de Guaranda y el Ministerio de Educación el total de estudiantes matriculados en la institución es de 700, de los cuales, 160 pertenecen a los grados correspondientes de 5to, 6to y 7mo de educación, misma cantidad de estudiantes que fue escogida para efectuar este proyecto de titulación.

Muestra

Tabla 2 Población y muestra

Grado	Población	%
Quinto	50	31%
Sexto	60	38%
Séptimo	50	31%
Total	160	100%

Nota. Estudiantes EGB de 5to a 7mo grado U.E Intercultural Milenio Salinas /06/2024.
Elaborado. Parco I. & Robalino M.

La muestra específica para este estudio está constituida por 160 estudiantes entre niños y niñas de quinto, sexto y séptimo de básica. Al tratarse de una muestra reducida es

manejable y por tanto no se ha considerado necesario constituir una fórmula para determinar la muestra.

3.5. Técnicas e Instrumentos de Recopilación de Datos

Las técnicas que se utilizaron en el proyecto de juegos tradicionales como mecanismo de generación de identidad cultural en los estudiantes de educación básica de la Unidad Educativa del Milenio Salinas, Parroquia Salinas, Cantón Guaranda, año 2023. Métodos que podrían ser útiles para la investigación:

Encuestas: Diseñar y administrar encuestas a los estudiantes para recopilar información sobre el conocimiento, la participación y la percepción de los juegos tradicionales como parte de la identidad cultural.

Entrevistas: Realizar entrevistas estructuradas o semiestructuradas a actores clave, como autoridades educativas, líderes comunitarios y personas mayores, para obtener perspectivas sobre la importancia de los juegos tradicionales en la transmisión de la identidad cultural.

Ficha de observación: Observar y recolectar información cualitativa y cuantitativa sobre la interacción al realizar los juegos tradicionales junto con los estudiantes y miembros de la comunidad para entender mejor su papel en la formación de la identidad cultural y su impacto en la interacción social.

Análisis documental: Revisar documentos históricos, literatura académica, registros de la comunidad y otros materiales relacionados con la práctica de los juegos tradicionales y su conexión con la identidad cultural.

Guía de Encuesta 1

Grupo de estudio: estudiantes de Educación básica del primer estrato que comprende los grados académicos de segundo, tercer y cuarto grado.

CAPÍTULO IV

4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1 ANÁLISIS, INTERPRETACIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS DE LA ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES DE QUINTO, SEXTO Y SÉPTIMO DE BÁSICA DE LA U.E MILENIO SALINAS.

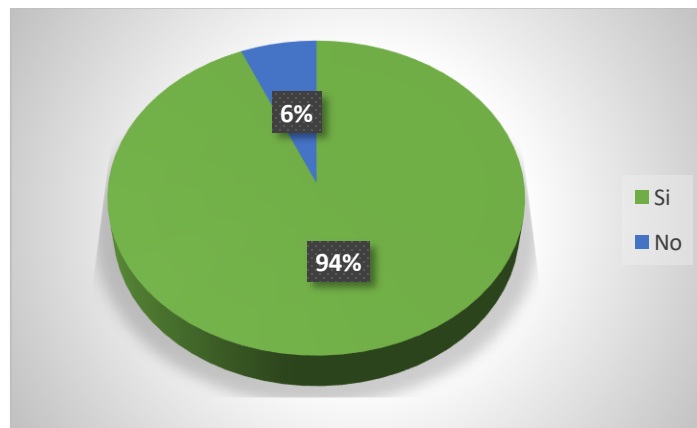
PREGUNTA 1. ¿Conoce los juegos tradicionales de su localidad?

Tabla 3. Nivel de reconocimiento

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	150	94%
No	10	6%
Total	160	100%

Nota. Estudiantes EGB de 5to a 7mo grado U.E Intercultural Milenio Salinas /06/2024.
Elaborado. Parco I. & Robalino M.

Figura 10 Nivel de reconocimiento de juegos tradicionales



Nota. Estudiantes EGB de 5to a 7mo grado U.E Intercultural Milenio Salinas /06/2024.
Elaborado. Parco I. & Robalino M.

Análisis e Interpretación

La gran mayoría de los encuestados, el 94 %, afirma conocer los juegos tradicionales de su localidad. Esto sugiere un alto nivel de reconocimiento de estas prácticas culturales entre los participantes de la encuesta. Este resultado es significativo ya que muestra una fuerte presencia y posible práctica de los juegos tradicionales dentro de la comunidad, lo que

puede ser un indicador positivo para la preservación de la identidad cultural local.

PREGUNTA 2. ¿Qué juegos tradicionales practica dentro de la Unidad Educativa del Milenio Salinas? (Opción Múltiple)

Tabla 4. Identificación y jerarquización de juegos tradicionales

INDICADORES	FRECUENCIA
La gallinita ciega	25
Trompo	60
Escondidas	55
Saltar la cuerda	65
Fútbol	110
Quemadas	55
Canicas	75
Ninguno	0
Total	445

Nota. Estudiantes EGB de 5to a 7mo grado U.E Intercultural Milenio Salinas /06/2024.
Elaborado. Parco I. & Robalino M.

Análisis e Interpretación

De los datos recogidos, se observa que el fútbol es el juego más practicado, con un 68% de los encuestados participando en esta actividad. Le siguen las canicas (46%) y saltar la cuerda (40%). Otros juegos tradicionales como el trompo, las escondidas y las quemadas también muestran una significativa participación, mientras que "La gallinita ciega" tiene el menor porcentaje de práctica con un 15%.

Los resultados indican una preferencia marcada por juegos que requieren mayor interacción física y habilidades motoras. El fútbol, al ser un deporte muy popular, destaca significativamente. Sin embargo, la práctica de otros juegos tradicionales, aunque no tan alta como el fútbol, muestra una diversidad en las actividades recreativas de los estudiantes.

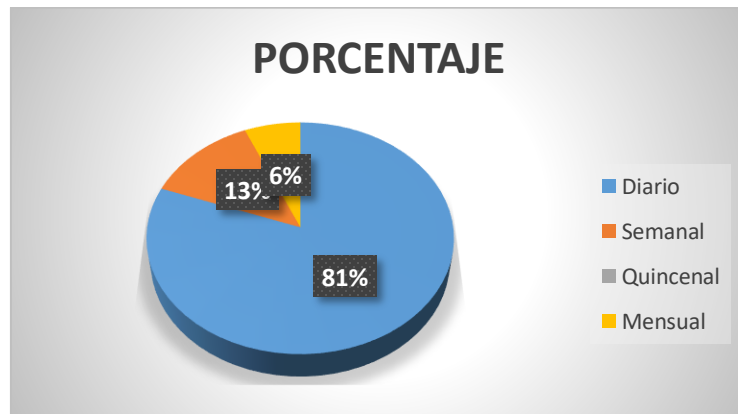
PREGUNTA 3. ¿Con qué frecuencia practica los juegos tradicionales con sus compañeros?

Tabla 5. Periodicidad de la práctica

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Diario	130	81%
Semanal	21	13%
Quincenal	0	0%
Mensual	9	6%
Total	160	100%

Nota. Estudiantes EGB de 5to a 7mo grado U.E Intercultural Milenio Salinas /06/2024.
Elaborado. Parco I. & Robalino M.

Figura 11 Periodicidad de la práctica



Nota. Estudiantes EGB de 5to a 7mo grado U.E Intercultural Milenio Salinas /06/2024.
Elaborado. Parco I. & Robalino M.

Análisis e Interpretación

Los datos indican que la mayoría de los estudiantes (81%) practica juegos tradicionales a diario, lo que sugiere una alta frecuencia de participación en estas actividades. Un menor porcentaje de estudiantes (13%) participa semanalmente, mientras que la frecuencia quincenal y mensual es mínima y nula, con 6% y 0%, respectivamente. La alta frecuencia diaria de práctica de juegos tradicionales entre los estudiantes refleja un fuerte hábito y preferencia por estas actividades en su rutina diaria.

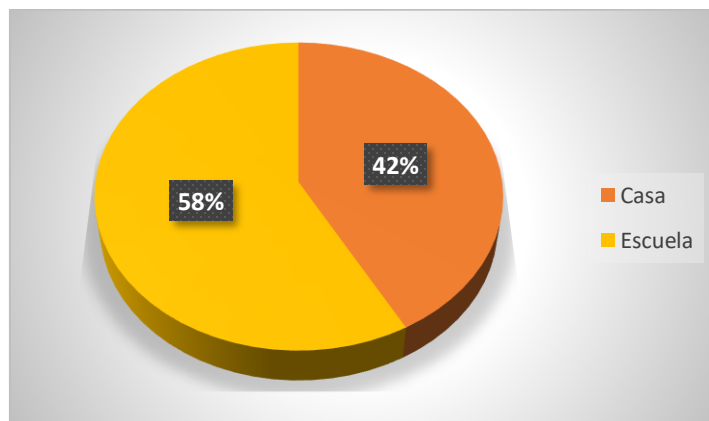
PREGUNTA 4. ¿En qué lugar disfruta más de los juegos tradicionales?

Tabla 6 Ambiente de juego preferido

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Casa	67	42%
Escuela	93	58%
Total	160	100%

Nota. Estudiantes EGB de 5to a 7mo grado U.E Intercultural Milenio Salinas /06/2024.
Elaborado. Parco I. & Robalino M.

Figura 12 Ambiente de juego preferido



Nota. Estudiantes EGB de 5to a 7mo grado U.E Intercultural Milenio Salinas /06/2024.
Elaborado. Parco I. & Robalino M.

Análisis e Interpretación

Los datos muestran que una mayoría de los estudiantes, el 58%, prefiere disfrutar de los juegos tradicionales en la escuela. En comparación, el 41% prefiere jugar en casa. La preferencia por la escuela como ambiente principal para jugar juegos tradicionales indica que los estudiantes asocian estas actividades con el entorno escolar. Esto puede deberse a varios factores, como la disponibilidad de espacio, la presencia de compañeros de juego, y la estructura de tiempo libre dentro del horario escolar.

PREGUNTA 5. ¿Quién le enseñó a jugar estos juegos en su tiempo libre: ¿la gallinita ciega, rayuela, ensacados, canicas, trompos? (Opción Múltiple)

Tabla 7 Fuente interpersonal de aprendizaje

INDICADORES	FRECUENCIA
Abuelos	15
Hermanos	50
Amigos	102
Padres	53
Otros Familiares	16
Profesores	21
Total	257

Nota. Estudiantes EGB de 5to a 7mo grado U.E Intercultural Milenio Salinas /06/2024.
Elaborado. Parco I. & Robalino M.

Análisis e Interpretación

Los datos muestran que la mayor fuente de aprendizaje de juegos tradicionales entre los estudiantes proviene de sus amigos, con un 63% de las respuestas. Los hermanos y padres también son fuentes importantes, con un 31% y un 33% respectivamente. Los profesores, abuelos y otros familiares tienen una menor participación en la enseñanza de estos juegos. La alta frecuencia de aprendizaje a través de amigos sugiere que los juegos tradicionales se transmiten principalmente en contextos de pares, destacando la importancia de la interacción social entre iguales en la preservación de estas prácticas culturales.

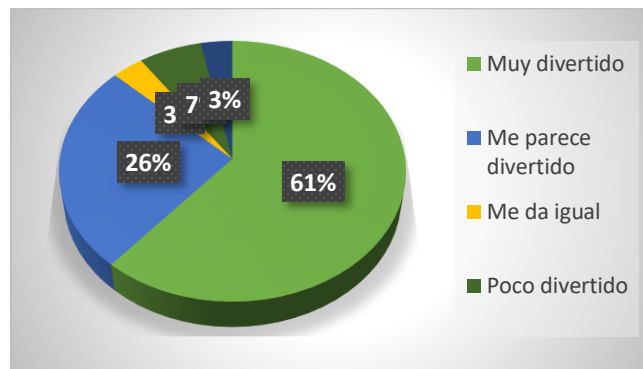
PREGUNTA 6. ¿Le parece divertido aprender juegos que jugaban sus papás o abuelos cuando eras niño/a?

Tabla 8 Percepción de entretenimiento

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy divertido	98	61%
Divertido	41	26%
Me da igual	5	3%
Poco divertido	12	7%
No es divertido	5	3%
Total	160	100%

Nota. Estudiantes EGB de 5to a 7mo grado U.E Intercultural Milenio Salinas /06/2024.
Elaborado. Parco I. & Robalino M.

Figura 13



Nota. Estudiantes EGB de 5to a 7mo grado U.E Intercultural Milenio Salinas /06/2024.
Elaborado. Parco I. & Robalino M.

Análisis e Interpretación

Los datos muestran que una gran mayoría de los estudiantes, el 61,2%, considera que aprender juegos tradicionales es "Muy divertido". Otro 25,8% también lo encuentra "Divertido". Solamente el 3,23% indicó que les "Da igual", mientras que un 6,4% y un 3,2% consideran que es "Poco divertido" o "No es divertido", respectivamente.

La percepción positiva entre la mayoría de los estudiantes indica un alto nivel de interés y disfrute en participar en actividades que conectan con el patrimonio cultural familiar.

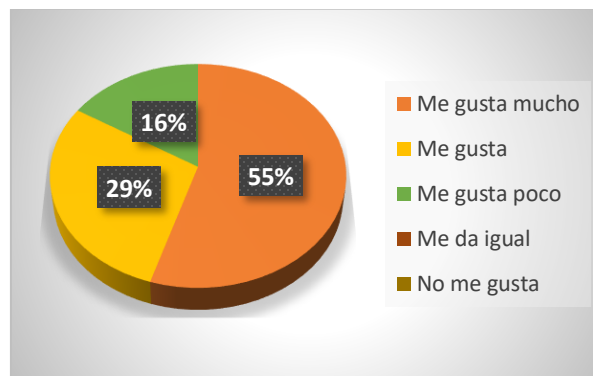
PREGUNTA 7. ¿Le gusta escuchar historias de sus abuelos o padres sobre los juegos que ellos jugaban?

Tabla 9 Importancia de la transmisión generacional

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Me gusta mucho	88	55%
Me gusta	46	29%
Me gusta poco	26	16%
Me da igual	0	0%
No me gusta	0	0%
Total	160	100%

Nota. Estudiantes EGB de 5to a 7mo grado U.E Intercultural Milenio Salinas /06/2024.
Elaborado. Parco I. & Robalino M.

Figura 14



Nota. Estudiantes EGB de 5to a 7mo grado U.E Intercultural Milenio Salinas /06/2024.
Elaborado. Parco I. & Robalino M.

Análisis e Interpretación

Los datos reflejan que una mayoría significativa de los estudiantes, el 54%, disfruta mucho escuchar historias sobre los juegos que sus abuelos o padres jugaban. Un 29% también muestra un interés positivo, indicando que les gusta escuchar estas historias. Un 16% de los estudiantes muestran un interés más bajo, indicando que les gusta poco, y ninguno de los estudiantes indicó que les da igual o que no les gusta, la apreciación de historias sobre juegos tradicionales entre los estudiantes subraya la importancia de la transmisión oral en la preservación de la identidad cultural.

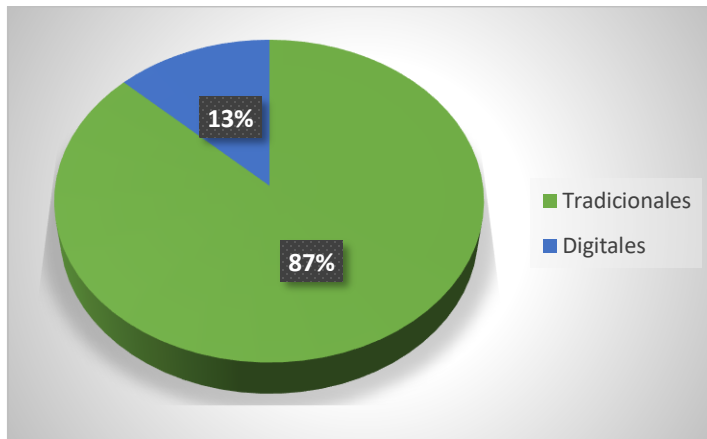
PREGUNTA 8. ¿Si tuviera que escoger entre los juegos tradicionales o digitales, ¿cuál escogería?

Tabla 10 Preferencia de formas de recreación

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Tradicional	139	87%
Digital	21	13%
Total	160	100%

Nota. Estudiantes EGB de 5to a 7mo grado U.E Intercultural Milenio Salinas /06/2024.
Elaborado. Parco I. & Robalino M.

Figura 15



Nota. Estudiantes EGB de 5to a 7mo grado U.E Intercultural Milenio Salinas /06/2024.
Elaborado. Parco I. & Robalino M.

Análisis e Interpretación

Los datos de la tabla muestran una preferencia abrumadora por los juegos tradicionales entre los estudiantes de la Unidad Educativa del Milenio Salinas. El 87% de los encuestados prefieren los juegos tradicionales sobre los juegos digitales, mientras que solo un 13% opta por los juegos digitales. Esta preferencia significativa por los juegos tradicionales indica una fuerte conexión de los estudiantes con actividades recreativas que forman parte de su herencia cultural.

PREGUNTA 9. ¿De la siguiente lista, escoja, ¿cuál de estos juegos digitales le gusta más?

(Opción Múltiple)

Tabla 11 Identificación y jerarquización de juegos digitales

INDICADORES	FRECUENCIA
Free Fire	80
Mario Bross	84
Rompecabezas	55
Minecraft	32
Superhéroes	20
Total	271

Nota. Estudiantes EGB de 5to a 7mo grado U.E Intercultural Milenio Salinas /06/2024.
Elaborado. Parco I. & Robalino M.

Análisis e Interpretación

Los datos muestran que "Free Fire" y "Mario Bross" son los juegos digitales más populares entre los estudiantes, con "Free Fire" encabezando la lista al ser elegido por el 50% de los encuestados y "Mario Bross" por el 52,5%. Los juegos "Rompecabezas" y "Minecraft" también son populares, seleccionados por el 34% y el 20% de los estudiantes respectivamente. Los juegos de "Superhéroes" son los menos populares, con solo un 9% de preferencia.

4.1.2 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN ENTREVISTAS A DOCENTES Y AUTORIDAD RECTORA

Tabla 12 Entrevista a docente de 7mo grado EGB

PREGUNTA	RESPUESTA	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN
<p>¿Desde su perspectiva, ¿cómo considera que la práctica de juegos tradicionales influye en el sentido de identidad cultural de nuestros estudiantes?</p>	<p>Los juegos tradicionales rescatan las costumbres y tradiciones de los antepasados, y al aplicar a los niños damos a conocer estas costumbres.</p>	<p>Los juegos tradicionales ayudan a mantener vivas las costumbres y tradiciones antiguas. Cuando los niños juegan estos juegos, aprenden sobre estas viejas costumbres y tradiciones.</p>
<p>¿Cómo observa que los juegos facilitan la comunicación entre los estudiantes, generan estos la oportunidad de la identificación colectiva mediante el simbolismo inmerso en la práctica de juegos</p>	<p>Los juegos tradicionales niños se integran, comparten y respetan turnos que ayudan a un mejor convivir diario.</p>	<p>Los juegos tradicionales ayudan a que los niños se relacionen entre sí, comparten y aprendan a esperar su turno, lo cual mejora la convivencia diaria.</p>

tradicionales?		
¿Cuáles considera que son los principales desafíos para integrar los juegos tradicionales en el contexto educomunicacional actual?	La falta de práctica desde casa, los padres actuales están modernizados con los juegos mecanizados.	Los niños no practican los juegos tradicionales en casa porque los padres de hoy en día prefieren los juegos electrónicos y modernos.
¿Ha implementado actividades relacionadas con juegos tradicionales en su enseñanza? ¿Cuáles fueron la metodología empleada y sus resultados?	Si se emplea de manera diaria utilizando el juego como estrategia de aprendizaje metodológico juego – trabajo.	Se utilizan los juegos todos los días como una estrategia para aprender, combinando el juego con el trabajo.
¿Ha notado algún patrón o dinámica específica de comunicación que surja durante la práctica de juegos tradicionales?	Fortalece la comunicación y el respeto entre compañeros en el sentido que se colaboran mutuamente para divertirse aun cuando la meta sea ganar.	Los juegos fortalecen la comunicación y el respeto entre compañeros, ya que colaboran entre sí para divertirse, incluso cuando el objetivo es ganar.

Cómo lo describiría.		
¿De qué manera cree que los juegos tradicionales pueden ser utilizados como herramientas para mejorar las habilidades comunicativas y sociales de los estudiantes? ¿Podría proporcionar ejemplos específicos de actividades que haya observado o implementado?	Esperar turnos, compartir los materiales y respetar a los demás, puede que conforme desarrollen otras habilidades y según su desarrollo hayan aprendido a generar conocimiento mediante el entretenimiento.	Al esperar su turno, compartir materiales y respetar a los demás, los niños también pueden desarrollar otras habilidades y aprender mientras se divierten.
Qué tan común es que los estudiantes practiquen juegos tradicionales.	En el área de inicial prácticamente el aprendizaje es mediante el juego.	En el nivel inicial, los niños aprenden principalmente a través del juego.
Conoce si existen proveedores que fabrican los implementos para	En la localidad de Chimbo hay un carpintero de nombre Rafael Ballesteros.	Existen proveedores aunque no cercanos a Salinas, como en el caso del carpintero fabricante de juegos

<p>jugar tradicionalmente, por ejemplo, un lugar donde elaboren trompos.</p>		<p>tradicionales.</p>
<p>¿Cómo cree que la integración de los juegos tradicionales en el currículo escolar puede contribuir al fortalecimiento de la identidad cultural y la cohesión social en la comunidad educativa? ¿Qué estrategias propondría para lograr esta integración de manera efectiva?</p>	<p>Recuperar los juegos tradicionales aplicándolos en los estudiantes ayudaría a mantener vivo el sentido de pertenencia de los niños y que de esta forma se siga pasando de generación en generación estas costumbres.</p>	<p>Al recuperar y enseñar los juegos tradicionales a los estudiantes, se mantiene vivo su sentido de pertenencia y se asegura que estas costumbres se transmitan de generación en generación.</p>

Nota. Docentes EGB de 5to a 7mo grado U.E Intercultural Milenio Salinas /06/2024.
Elaborado. Parco I. & Robalino M.

Tabla 13 ENTREVISTA A DOCENTE DE LA ASIGNATURA CULTURA FÍSICA

PREGUNTA	RESPUESTA	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN
<p>¿Desde su perspectiva, ¿cómo considera que la práctica de juegos tradicionales influye en el sentido de identidad cultural de nuestros estudiantes?</p>	<p>Desde mi perspectiva los juegos tradicionales tienen un valor cultural y social indiscutible. Al integrarlos en nuestras clases, estamos promoviendo la preservación de nuestras raíces y fomentando el trabajo en equipo.</p>	<p>Desde esta perspectiva, los juegos tradicionales son importantes cultural y socialmente. Al incluirlos en las clases, se promueve la preservación de nuestras raíces y se fomenta el trabajo en equipo entre los estudiantes.</p>
<p>¿Cómo observa que los juegos facilitan la comunicación entre los estudiantes, generan estos la oportunidad de la identificación colectiva mediante el simbolismo inmerso en la práctica de juegos tradicionales?</p>	<p>Los juegos tradicionales contribuyen al desarrollo integral de los niños, estimulando su creatividad, mejorando su coordinación motriz y fortaleciendo sus habilidades sociales.</p>	<p>Los juegos tradicionales tienen un impacto positivo en múltiples aspectos del desarrollo infantil. En términos técnicos, implica que estos juegos no solo son actividades recreativas, sino herramientas efectivas para estimular la creatividad de los niños.</p>

<p>¿Cuáles considera que son los principales desafíos para integrar los juegos tradicionales en el contexto educomunicacional actual?</p>	<p>Bueno el principal desafío es que las nuevas generaciones se decantan más por lo que encuentran en los teléfonos, y ahí está la dificultad de variar la forma de jugar</p>	<p>Uno de los principales desafíos para integrar los juegos tradicionales en la educación contemporánea es el predominio de las actividades digitales entre las nuevas generaciones.</p>
<p>¿Ha implementado actividades relacionadas con juegos tradicionales en su enseñanza? ¿Cuáles fueron la metodología empleada y sus resultados?</p>	<p>Sí al ser parte de los contenidos que se enseñan, los juegos tradicionales ofrecen una alternativa muy saludable dejando la tecnología durante la hora clase</p>	<p>Los juegos tradicionales se consideran una opción educativa beneficiosa y saludable cuando se incorporan como parte del contenido curricular.</p>
<p>¿Ha notado algún patrón o dinámica específica de comunicación que surja durante la práctica de juegos tradicionales? Cómo lo describiría.</p>	<p>Los niños aprenden principalmente a compartir con sus semejantes y comprenden el valor del trabajo en equipo</p>	<p>Durante la práctica de juegos tradicionales, los niños desarrollan habilidades sociales importantes como la cooperación y el trabajo en equipo. Aprenden a compartir recursos y a trabajar juntos para alcanzar metas comunes.</p>

<p>¿De qué manera cree que los juegos tradicionales pueden ser utilizados como herramientas para mejorar las habilidades comunicativas y sociales de los estudiantes? ¿Podría proporcionar ejemplos específicos de actividades que haya observado o implementado?</p>	<p>Los juegos tradicionales tienen un valor cultural y social indiscutible. Al integrarlos en nuestras clases, estamos promoviendo la preservación de nuestras raíces y fomentando el trabajo en equipo.</p>	<p>La tradicionalidad al jugar posee un significativo valor cultural y social. Al incorporarse en el ámbito educativo, se promueve activamente la preservación de las tradiciones culturales locales, contribuyendo así a fortalecer el sentido de identidad</p>
<p>Qué tan común es que los estudiantes practiquen juegos tradicionales.</p>	<p>Puede decirse que es común pero no es prolongado siempre</p>	<p>Esto podría indicar que, aunque los juegos tradicionales son parte de las actividades recreativas de los estudiantes, su participación puede variar en términos de frecuencia y duración según las circunstancias y preferencias individuales.</p>
<p>Conoce si existen proveedores que fabrican los implementos para jugar</p>	<p>Específicamente en la parroquia no hay alguno, los niños compran sus materiales en la urbe y</p>	<p>Esto destaca la falta de recursos locales para sostener la práctica de juegos tradicionales, lo que puede</p>

<p>tradicionalmente, por ejemplo, un lugar donde elaboren trompos.</p>	<p>otros los proporciona la unidad educativa</p>	<p>afectar la accesibilidad y continuidad de estas actividades en la comunidad.</p>
<p>¿Cómo cree que la integración de los juegos tradicionales en el currículo escolar puede contribuir al fortalecimiento de la identidad cultural y la cohesión social en la comunidad educativa? ¿Qué estrategias propondría para lograr esta integración de manera efectiva?</p>	<p>Explorar y disfrutar de algunos juegos tradicionales que han sido parte de nuestra cultura por generaciones. Comenzaremos con los trompos un juego que requiere agilidad y precisión.</p>	<p>Sugiere la importancia de explorar y disfrutar de juegos tradicionales arraigados en la cultura local desde hace generaciones. Se enfatiza específicamente en comenzar con los trompos, un juego que promueve habilidades como agilidad y precisión.</p>

Nota. Docentes EGB de 5to a 7mo grado U.E Intercultural Milenio Salinas /06/2024.
Elaborado. Parco I. & Robalino M.

Tabla 14 ENTREVISTA A RECTORA DE LA INSTITUCIÓN

PREGUNTA	RESPUESTA	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN
<p>¿Cómo percibe la importancia de la investigación dentro del ámbito educativo y cuál es su visión sobre el papel que debería desempeñar en la institución?</p>	<p>Estas actividades no solo promueven la diversión y el entretenimiento, sino que también fomentan la cooperación, la creatividad y el desarrollo de habilidades motoras.</p>	<p>destaca que las actividades mencionadas no solo tienen el propósito de proporcionar diversión y entretenimiento, sino que también promueven la cooperación entre los participantes. Además, estas actividades estimulan la creatividad y contribuyen al desarrollo de habilidades motoras, lo cual es crucial para el desarrollo integral de los niños y jóvenes.</p>
<p>¿Cuál considera que sería el beneficio principal de investigar los juegos tradicionales en la institución, tanto para los estudiantes como para la comunidad educativa en</p>	<p>Es positivo para saber cómo han evolucionado las maneras de buscar el momento de ocio en los estudiantes, y reconocer si mantienen nuestras tradiciones vigentes.</p>	<p>Investigar los juegos tradicionales es beneficioso para entender cómo ha cambiado la manera en que los estudiantes buscan momentos de ocio. También es importante para evaluar si estos juegos tradicionales continúan siendo practicados y si las tradiciones culturales locales se mantienen vigentes en la</p>

general?		comunidad estudiantil.
¿Cuáles considera que son los principales desafíos para integrar los juegos tradicionales en el contexto educomunicacional actual?	Más allá del ámbito pedagógico y administrativo, sería necesario voltear a ver en los escenarios familiares y de la comuna en sí también además de la educación convencional.	Integrar los juegos tradicionales de manera efectiva en el contexto educomunicacional actual, es crucial considerar no solo el ámbito pedagógico y administrativo, sino también los entornos familiares y comunitarios.
¿Qué acciones considera que podrían implementarse para fomentar la investigación sobre los juegos tradicionales entre los docentes y estudiantes?	Incluir los juegos tradicionales en los programas de cultura de la unidad educativa y proporcionar las herramientas de ser el caso. Como se lo ha venido realizando.	Implica no solo incluir los juegos tradicionales en el currículo, sino también proporcionar las herramientas necesarias para su práctica y estudio.
¿Cuál es su visión sobre el potencial impacto que la investigación sobre juegos tradicionales realizada en la	Pienso que será de especial utilidad en el contexto en que la digitalidad está ganando terreno en las instituciones y aquí por ser un área rural aún no se reemplaza completamente.	En áreas rurales, donde la cobertura digital puede ser menor o más lenta, los juegos tradicionales continúan siendo relevantes y accesibles. Esto subraya la importancia de preservar estas prácticas

podría tener en la preservación y revitalización de estas prácticas en nuestra comunidad educativa y más allá?		culturales como una forma de enriquecer la experiencia educativa y fortalecer la identidad cultural de las comunidades rurales.
---	--	--

**Nota. Docentes EGB de 5to a 7mo grado U.E Intercultural Milenio Salinas /06/2024.
Elaborado. Parco I. & Robalino M.**

4.1.3 Análisis e Interpretación Ficha de Observación

La observación directa de los juegos tradicionales en acción nos brinda una ventana única para comprender cómo estas prácticas culturales se manifiestan y contribuyen al desarrollo de nuestros estudiantes. Mediante la ficha de observación, hemos examinado elementos significativos de interacción, comunicación y aprendizaje cooperativo durante la práctica de juegos tradicionales dentro de nuestro entorno educativo. Estos registros nos permiten explorar cómo los juegos tradicionales no solo entretienen, sino que también enseñan valores esenciales y fortalecen el tejido social en nuestra comunidad escolar.

Tabla 15m Ficha de observación realizada a estudiantes de 7mo grado EGB

FICHA DE OBSERVACIÓN DE CLASE							
Institución: Unidad Educativa del Milenio Salinas			Hora de inicio: 11:00				
Docente: Ruth Yanza			Grado: 7mo EGB				
Asignatura o área: Cultura física			Fecha: 03 de junio 2024				
Hora de finalización: 12:00							
Instrucciones: Estudiar el comportamiento de los estudiantes de acuerdo a cada uno de los criterios según los parámetros dispuestos.							
Localización del sitio			Canchas multipropósito de la Unidad Educativa Intercultural del Milenio Salinas				
Descripción del sitio			Amplio, se sitúa cercano a no más de 10 metros de las aulas donde recibe clases el 7mo grado, es una cancha construida con cemento y alrededor hay espacios verdes				
Contexto cultural			Los estudiantes proceden de la parroquia Salinas y sus comunas aledañas, la mayoría se identifican cultural y étnicamente como parte de los pueblos y nacionalidades indígenas y su población se dedica predominantemente a la producción de alimentos en fábricas y agricultura.				
PARAMÉTROS							
INICIO		1	2	3	4	5	OBSERVACIONES
1	Escribe nivel de intencionalidad				X		El nivel de interés por integrarse a la actividad lúdica es elevado, pero existen excepciones

2	Instrumento de recreación predilecto					Trompo	Prefieren un poco más el trompo al resto de juegos
3	Calidad de convivencia					X	Se evidencia cultura por compartir y hablar para coordinar quién y cuándo usa los juguetes
4	Participación activa					X	Se mantiene a lo largo del tiempo de observación
5	Factor Lingüístico				X		Usan vocablos coloquiales para referirse al juego y sus dinámicas, incluyendo terminología quecha
6	Nivel de interacción social					X	Se comunican constantemente y a medida que el juego avanza evidencian los sujetos la necesidad de compartir sus experiencias en el juego y sus métodos para ganar
DESARROLLO		1	2	3	4	5	OBSERVACIONES
7	Área de juego		Pasillo			Cancha	El espacio es suficiente para el desarrollo
8	Claridad en la dinámica			X			No todos los niños demuestran conocer cómo se efectúan el juegos de canicas específicamente, pero se evidencia un proceso de enseñanza – aprendizaje desde los más experimentados a los nuevos
9	Retro alimentación				X		El docente recibe los testimonios de sus estudiantes
10	Pensamiento crítico				X		Algunos estudiantes razonan sobre modificar y negociar reglas y roles, surgen formas de resolver conflictos
11	Transmisión cultural					X	Comentan tradiciones que les enseñaron familiares, asocian el escenario escolar al del hogar
12	Participación individual y colectiva					X	Elevada, se evidencia colaboración y trabajo en equipo como unitario
CIERRE		1	2	3	4	5	OBSERVACIONES
13	Repetición de patrones				X		A medida que el juego se

							desarrolla, surgen líderes entre los niños que organizan la práctica
14	Uso de simbolismos			X			Asocian vocablos referentes al juego que se vinculan a actividades de su cotidianidad
15	Roles de género				X		Los niños muestran preferencia por las canicas, el fútbol y el trompo, las niñas eligen jugar con el “hula hula”.
16	Referenciación en adultos			X			Ocasionalmente exponen dudas a su docente sobre cómo jugar
17	Nivel de autonomía				X		Elevado, al ser un grado básico donde los estudiantes tiene entre 11 y 12 años
18	Efectividad de recursos					X	Han empleado todos los materiales

Nota. Estudiantes EGB de 5to a 7mo grado U.E Intercultural Milenio Salinas /06/2024.
Elaborado. Parco I. & Robalino M.

Ficha de Observación

En términos de participación individual y colectiva, se observó un alto grado de autonomía entre los estudiantes para organizar y participar en los juegos, lo cual es adecuado para su edad y fomenta el desarrollo de habilidades sociales y de liderazgo. Los roles de género fueron evidentes con preferencias diferenciadas por juegos entre niños y niñas, aunque ambos grupos mostraron una participación activa. La consulta ocasional de los estudiantes al docente sobre las dinámicas de juego también destacó la confianza y la relación de aprendizaje mutuo en el aula.

Los resultados de la ficha de observación indican una fuerte conexión de los estudiantes con los juegos tradicionales, los cuales no solo sirven como formas de recreación, sino también como vehículos para la transmisión cultural y el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas. La preferencia por el trompo y la activa participación reflejan un interés genuino por estas prácticas, apoyadas por un entorno educativo que fomenta la autonomía y el aprendizaje colaborativo. La presencia de vocabulario cultural y el respeto por las tradiciones locales subrayan la importancia de estos juegos en la identidad y cohesión social de los estudiantes.

Tabla 16 RESUMEN DE ENTREVISTAS A LOS DOCENTES DIRIGENTES DE GRADO DE QUINTO, SEXTO Y SÉPTIMO

Pregunta	Entrevistado	Docente 7mo grado Yolanda Llumitaxi	Docente de Cultura Física Ruth Yanza	Rectora de la U.E Intercultural Milenio Salinas Mgs. Rocío Chamorro
¿Desde su perspectiva, ¿cómo considera que la práctica de juegos tradicionales influye en el sentido de identidad cultural de nuestros estudiantes?		Los juegos tradicionales rescatan las costumbres y tradiciones de los antepasados, y al aplicar a los niños damos a conocer estas costumbres.	Desde mi perspectiva los juegos tradicionales tienen un valor cultural y social indiscutible. Al integrarlos en nuestras clases, estamos promoviendo la preservación de nuestras raíces y fomentando el trabajo en equipo.	Estas actividades no solo promueven la diversión y el entretenimiento, sino que también fomentan la cooperación, la creatividad y el desarrollo de habilidades motoras.
¿Cuáles considera que son los principales desafíos para integrar los juegos tradicionales en el contexto educacional actual?		La falta de práctica desde casa, los padres actuales están modernizados con los juegos mecanizados.	Bueno el principal desafío es que las nuevas generaciones se decantan más por lo que encuentran en los teléfonos, y ahí está la dificultad de variar la forma de jugar	Más allá del ámbito pedagógico y administrativo, sería necesario voltear a ver en los escenarios familiares y de la comuna en sí también además de la educación convencional.
¿De qué manera cree que los juegos tradicionales pueden ser utilizados como herramientas para mejorar las habilidades comunicativas y sociales de los estudiantes? ¿Podría proporcionar		Esperar turnos, compartir los materiales y respetar a los demás, puede que conforme desarrollen otras habilidades y según su	Los juegos tradicionales tienen un valor cultural y social indiscutible. Al integrarlos en nuestras clases, estamos promoviendo	Pienso que será de especial utilidad en el contexto en que la digitalidad está ganando terreno en las instituciones y aquí por ser un área rural aún

ejemplos específicos de actividades que haya observado o implementado?	desarrollo hayan aprendido a generar conocimiento mediante el entretenimiento.	la preservación de nuestras raíces y fomentando el trabajo en equipo.	no se reemplaza completamente.
¿Ha notado algún patrón o dinámica específica de comunicación que surja durante la práctica de juegos tradicionales?	Fortalece la comunicación y el respeto entre compañeros en el sentido que se colaboran mutuamente para divertirse aun cuando la meta sea ganar.	Los niños aprenden principalmente a compartir con sus semejantes y comprenden el valor del trabajo en equipo	Como se lo ha venido realizando, en las fechas especiales para la comunidad como festividades locales o culturales, la participación es masiva.
¿Cómo cree que la integración de los juegos tradicionales en el currículo escolar puede contribuir al fortalecimiento de la identidad cultural y la cohesión social en la comunidad educativa? ¿Qué estrategias propondría para lograr esta integración de manera efectiva?	Recuperar los juegos tradicionales aplicándolos en los estudiantes ayudaría a mantener vivo el sentido de pertenencia de los niños y que de esta forma se siga pasando de generación en generación estas costumbres	Explorar y disfrutar de algunos juegos tradicionales que han sido parte de nuestra cultura por generaciones. Comenzaremos con los trompos un juego que requiere agilidad y precisión.	Incluir los juegos tradicionales en los programas de cultura de la unidad educativa y proporcionar las herramientas de ser el caso.

Nota. Docentes EGB de 5to a 7mo grado U.E Intercultural Milenio Salinas /06/2024.

Elaborado. Parco I. & Robalino M.

4.2 Análisis y Discusión de Resultados

El análisis y discusión de los resultados de las encuestas revela un panorama positivo respecto a la aceptación y práctica de juegos tradicionales entre los estudiantes, destacando el papel fundamental de los padres de familia y amigos en la transmisión de estas tradiciones. Los datos muestran que una mayoría significativa de los encuestados no solo reconoce la importancia cultural de los juegos tradicionales, sino que también los practica activamente. Desde la perspectiva docente este fenómeno refleja un interés continuo y arraigado en preservar las costumbres ancestrales a través del juego, lo cual sugiere una conexión emocional y cultural profunda con estas actividades.

Para la directora de la institución, el involucramiento de los padres de familia y amigos emerge como un factor crucial en este proceso de transmisión cultural. La encuesta revela que una gran proporción de encuestados aprendió a jugar estos juegos a través de la enseñanza y participación activa de sus padres y otros adultos significativos en su comunidad. Este hallazgo subraya la importancia del entorno familiar y social en la preservación de las tradiciones lúdicas, donde la interacción intergeneracional juega un papel esencial en la continuidad y revitalización de los juegos tradicionales.

CONCLUSIONES

- La investigación reveló que la parroquia Salinas posee una rica diversidad de juegos tradicionales que son un componente vital de su patrimonio cultural. Juegos como la rayuela, el trompo, y la sogá, entre otros, no solo han sido practicados por generaciones, sino que también portan significados y enseñanzas culturales inherentes. Sin embargo, el nivel de reconocimiento de estos juegos entre los estudiantes es variado. Mientras algunos estudiantes demostraron un conocimiento y práctica activa de estos juegos, una porción significativa mostró desconocimiento o poco interés, indicando una brecha generacional en la transmisión de estos conocimientos. Este hallazgo subraya la necesidad de iniciativas educativas específicas que revaloricen y promuevan estos juegos entre las nuevas generaciones.
- Los juegos tradicionales de la cultura Tomabela no son solo actividades recreativas, sino que representan valores, historias y prácticas comunitarias esenciales. A través de los juegos, se transmiten elementos identitarios como el respeto por la naturaleza, la colaboración comunitaria, y la transmisión oral de conocimientos. Los juegos también actúan como un medio de socialización y cohesión social, fortaleciendo la identidad cultural y el sentido de pertenencia entre los participantes. Este reconocimiento de los componentes identitarios ligados a los juegos tradicionales resalta su importancia en la preservación cultural y en el fortalecimiento del tejido social de la comunidad Tomabela.
- Basándose en los hallazgos, se proponen varias estrategias de educomunicación para fomentar la práctica y preservación de los juegos tradicionales entre los

estudiantes. Estas estrategias incluyen la integración de los juegos tradicionales en el currículo escolar a través de actividades lúdicas y recreativas, la organización de festivales y competiciones de juegos tradicionales, y la creación de espacios dedicados donde los estudiantes puedan practicar estos juegos regularmente. Además, se sugiere la implementación de programas de formación para docentes y padres, que les capaciten en la enseñanza y promoción de los juegos tradicionales. Estas iniciativas no solo buscan preservar el patrimonio cultural, sino también fortalecer la identidad cultural y fomentar valores comunitarios entre los estudiantes.

RECOMENDACIONES

- Es fundamental implementar un programa educativo que integre los juegos tradicionales como parte del currículo escolar. Esto podría incluir talleres prácticos, charlas informativas y eventos culturales donde los estudiantes puedan aprender sobre la historia y significado de estos juegos. Además, se recomienda establecer colaboraciones con instituciones culturales locales y líderes comunitarios para organizar actividades que promuevan la transmisión y práctica de los juegos tradicionales dentro y fuera del ámbito escolar.
- Se sugiere desarrollar un programa de investigación continua que involucre a los estudiantes en la recopilación y documentación de historias orales, leyendas y prácticas asociadas a los juegos tradicionales Tomabela. Esto no solo fortalecerá el conocimiento cultural entre los estudiantes, sino que también contribuirá a la preservación de la memoria histórica y cultural de la comunidad. Además, es importante fomentar el diálogo intergeneracional entre los ancianos y los jóvenes para facilitar la transmisión de estos conocimientos.
- Para promover la práctica y preservación de los juegos tradicionales, se recomienda establecer un comité de promoción cultural en la escuela, compuesto por estudiantes, docentes y padres de familia. Este comité podría organizar eventos regulares, como ferias culturales y días temáticos, donde los juegos tradicionales ocupen un lugar central. Además, se deben aprovechar las plataformas digitales y las redes sociales para difundir información sobre los beneficios culturales y educativos de estos juegos, incentivando así su práctica tanto dentro como fuera del entorno escolar.

CAPÍTULO V

TÍTULO DE LA PROPUESTA

Mini documental sobre Juegos Tradicionales y su relevancia en el contexto social educativo.

5. 1 Descripción de la Propuesta

El objetivo de esta propuesta es desarrollar un documental de corta duración ilustrativo sobre el estado de reconocimiento y expresión popular de los juegos tradicionales de la localidad de Salinas de Guaranda dentro de su colectividad educativa, dirigido principalmente a informar y educar a padres y comunidad en general sobre la importancia cultural y educativa de estos juegos. El documental explorará varios juegos tradicionales significativos, destacando sus reglas, técnicas y el contexto histórico-cultural en el que se practican.

Análisis de Factibilidad

- **Recursos Humanos:** Se cuenta con profesionales en producción audiovisual y expertos locales en juegos tradicionales para guiar el contenido.
- **Equipamiento:** Disponibilidad de cámaras y equipo de edición adecuados para la producción de un documental de calidad.
- **Aprobación y Apoyo:** Necesidad de la aprobación y apoyo de la dirección de la institución educativa y colaboración de la comunidad local para acceder a locaciones y participantes.

Estado Actual de Reconocimiento de Juegos Tradicionales

Actualmente, si bien conserva la práctica recurrente de juegos tradicionales, los juegos aún no son completamente reconocidos ni practicados de manera sistemática entre los

estudiantes y la comunidad, sobre todo fuera del escenario educativo, se ha advertido gracias a los testimonios de los estudiantes, que en sus hogares se está perdiendo la cultura lúdica autóctona. Existe interés, pero se enfrentan a la competencia de tecnologías modernas y cambios en los estilos de vida familiares.

5.1.1 Datos Informativos del Producto Audiovisual (Mini Documental)

- **Nombre:** Mini documental sobre Juegos Tradicionales y su relevancia en el contexto social educativo.
- **Duración:** Ocho minutos con siete segundos.
- **Formato:** Audio y vídeo solución de 1080p (Alta Definición), adecuado para proyección en eventos educativos y difusión en plataformas digitales.
- **Contenido:** Entrevistas a Directora y docentes de la Unidad Educativa Salinas sobre los juegos tradicionales y la realización de los mismos con los estudiantes.

Preproducción

1. **Investigación y Guion:** Investigación detallada sobre juegos tradicionales locales, elaboración del guion.
2. **Planificación Logística:** Organización de locaciones, autorización de ingreso a la Unidad, permisos de filmación, entrevistas a docentes
3. **Selección de Equipo:** Planificación y selección propia de los investigadores, Trípode, guiones, camara, sonido, editor y productor.
4. **Camarógrafo:** Ismael Parco y Marcos Robalino
5. **Guion Literario:** Ismael Parco y Marcos Robalino
6. **Guion Técnico:** Ismael Parco y Marcos Robalino
7. **Voces:** Ismael Parco y Marcos Robalino

Producción

1. **Filmación:** Grabación de entrevistas, escenas de juego y contexto cultural.
2. **Registro de Imágenes:** Captura de imágenes que ilustren la dinámica de los juegos tradicionales.
3. **Grabación de Sonido:** Asegurar una grabación clara de voces de los entrevistados y sonidos ambientales.

Condición académica: Pregrado, Comunicación Modalidad Híbrida

Docente Director: Lic. Diana Vasquez Niama

Fecha: 05/07/2024

Integrantes:

- Franklin Ismael Parco Parco
- Marcos Mateo Robalino Córdoba

Descripción del Producto Audiovisual:

Título: Mini Documental sobre Juegos Tradicionales, una mirada en el contexto educativo

Duración: 15 minutos

Formato: Mini documental

Tema: Juegos Tradicionales y su Impacto en la Identidad Cultural y la Comunicación entre Estudiantes

Esta producción audiovisual explora cómo los juegos tradicionales, a través de sus prácticas y metodologías en la Unidad Educativa del Milenio Intercultural Salinas, promueven la identidad cultural y fortalecen la comunicación entre los estudiantes.

Guion Literario

Escena 1. Introducción

Título: Juegos Tradicionales y su Relación con la Identidad Cultural

Secuencia 1: Introducción

Voz en off:

"Bienvenidos a este recorrido por los juegos tradicionales que han sido parte de nuestra cultura por generaciones. Hoy conoceremos cómo cada juego contribuye a nuestra identidad cultural ya la diversión de grandes y pequeños".

Secuencia 2: Juego del Trompo

Voz en off:

"El trompo, uno de los juegos más antiguos, nos enseña sobre destreza y equilibrio. Los niños deben lanzar el trompo con precisión para lograr que gire correctamente. Un juego que ha pasado de generación en generación".

Secuencia 3: Juego de Canicas

Voz en off:

"Las canicas son un juego lleno de estrategia. Cada jugador debe golpear las canicas de su oponente fuera del círculo. Este juego ayuda a los niños a desarrollar coordinación mano-ojo y aprender a calcular movimientos".

Secuencia 4: Ula Ula

Voz en off:

"El ula ula es un juego de equilibrio y coordinación. Los niños deben mover su cuerpo en ritmo para que el aro no caiga. Además de ser divertido, fortalece los músculos y mejora la agilidad".

Secuencia 5: Rayuela

Voz en off:

"La rayuela es un juego tradicional que combina habilidad y equilibrio. Los niños deben

saltar entre los cuadros numerados sin perder el equilibrio. Cada salto es un reto para su agilidad".

Secuencia 6: Salto de Cuerda

Voz en off:

"Saltar la cuerda es un ejercicio que mejora la coordinación y resistencia. Es un juego que puede ser individual o en grupo, y que los niños disfrutan en todo el mundo".

Secuencia 7: Quemados

Voz en off:

"Quemados es un juego de estrategia y rapidez. Los jugadores deben evitar ser alcanzados por la pelota lanzada por el equipo contrario. Este juego fortalece el trabajo en equipo y la agilidad".

Secuencia 8: Conclusión y Reflexión Final

Voz en off:

"Cada juego tradicional tiene su magia y aporta al desarrollo físico, social y cultural de los niños. Nos conecta con nuestras raíces y nos permite mantener vivas nuestras tradiciones. ¿Y tú, cuál de estos juegos prefieres?"

Este guion técnico y literario combina lo visual con lo explicativo, permitiendo que los niños

comprendan y disfruten los juegos tradicionales, destacando su valor en el desarrollo y en la

identidad cultural.

Personajes:


- **Narrador:** Voz en off (Parco Ismael, Robalino Marcos)
- **Entrevistadora:** Integrante del equipo (Parco Ismael)
- **Rectora:** Lic. Rocío Chamorro Mgs.
- **Docente de Cultura Física:** Ruth Yanza
- **Docente de 7mo Grado:** Yolanda Lluitaxi
- **Estudiantes:** 7mo grado EGB, 31 participantes aprox.


Producto Comunicacional (Drive)


<https://drive.google.com/file/d/1-i3376Y5ySq79juZ3wREDJ3PfrCf6oe/view?usp=sharing>


GUION TÉCNICO


FORMATO


N° 1	ACCION	TEXTO
Se muestra el inicio del video		
SONIDO:		
PERSONAJES:		EXTRAS:
LOCACION: Intro		HORA:
DATOS TECNICOS		
ESCENA	1	
INT / EXT		
PLANO	P.A.C	
ANG.		
CAMARA		
TIEMPO:	00:00:00:05	


N° 2	ACCIO	TEXTO	
Se muestran barras de color			
SONIDO: Música instrumental			
PERSONAJES:		EXTRAS:	
LOCACION: Universidad Estatal de Bolívar		HORA:	
DATOS TECNICOS			
ESCENA	2		STORY BOARD
INT / EXT			
PLANO	Plano general		
ANG. CAMARA			
TIEMPO:	00:00:00:05		


N° 2	ACCION	TEXTO	
Se muestra la presentación del tema de la investigación			
SONIDO:			
PERSONAJES:		EXTRAS:	
LOCACION: Universidad		HORA:	
DATOS TECNICOS			
ESCENA	3		STORY BOARD
INT / EXT			
PLANO			
ANG. CAMARA			
TIEMPO:	00:00:00:03		


N° 3	ACCION	TEXTO	
Juegos tradicionales			
SONIDO: Ambiental			
PERSONAJES:			
LOCACION: Presentación Juegos tradicionales		HORA:	
DATOS TECNICOS			
ESCENA	4		STORY BOARD
INT / EXT			
PLANO			
ANG. CAMARA	General		
TIEMPO:	00:00:00:05		

N° 4	ACCION	TEXTO	
Primer juego: El trompo			
SONIDO: Fondo con música instrumental			
PERSONAJES:			
LOCACION:		EXTRAS: Ninguna	
LOCACION:		HORA:	
DATOS TECNICOS			
ESCENA	5		STORY BOARD
INT / EXT			
PLANO			
ANG. CAMARA	Paneo		
TIEMPO:	00:00:00:15		


5	CCION	EXTO
Se muestra la parte principal de la Unidad Educativa Salinas		
SONIDO: Fondo música		
PERSONAJES:		EXTRAS: Ninguno
LOCACION: Unida Educativa Salinas		ORA:
DATOS TECNICOS		
ESCENA	6	
NT / EXT		
PLANO		
ANG. CAMARA	Normal	
TIEMPO:	00:00:00:15	


N° 6	ACCION	TEXTO
Segundo juego: Canicas o boliches		Presenta.
SONIDO: Fondo música andina		
PERSONAJES: Estudiantes		EXTRAS: Ninguno
LOCACION: Unida Educativa Salinas		HORA:
DATOS TECNICOS		
ESCENA	7	
INT / EXT		
PLANO		
ANG. CAMARA	Plano medio	
TIEMPO:	00:00:1:00	


N° 7	ACCION	TEXTO
Entrevistas		
Tercer juego: El Ula Ula SONIDO: Fondo instrumental		
PERSONAJES: Estudiantes de la Unidad Educativa Salinas		EXTRAS: Ninguno
LOCACION: Unidad Educativa Salinas		HORA:
DATOS TECNICOS		
ESCENA	8	STORY BOARD
INT / EXT		
PLANO		
ANG. CAMARA	Plano medio	
TIEMPO:	00:00:1:00	
		


N° 8	ACCION	TEXTO
Juegos tradicionales El Ula Ula		
SONIDO: Música instrumental		
PERSONAJES: Estudiantes		EXTRAS: Ninguno
LOCACION: Patios de la Institución		HORA:
DATOS TECNICOS		
ESCENA	9	STORY BOARD
INT / EXT	EXTERIOR	
PLANO	P.M.	
ANG. CAMARA	Normal.	
TIEMPO:	00:00:1 :00	
		

N° 9	ACCION	TEXTO
		Guion Original.
SONIDO:		
PERSONAJES: Ruth Yanza		EXTRAS: Ninguno
LOCACION: Unidad Educativa		HORA:
DATOS TECNICOS		LA RAYUELA <hr/>
ESCENA	9	
INT / EXT		
PLANO		
ANG. CAMARA		
TIEMPO:	00:00::03	

N° 10	ACCION	TEXTO
Juegos tradicionales: la Rayuela		Voz en Off:
SONIDO:		
PERSONAJES: Estudiantes		EXTRAS: Ninguno
LOCACION: Unidad Educativa		HORA:
DATOS TECNICOS		
ESCENA	10	
INT / EXT	INTERIOR	
PLANO	P. P	
ANG. CAMARA	NORMAL	
TIEMPO:	00:00:00:06	

N° 11	ACCION	TEXTO	
Juegos tradicionales: Juego de la Rayuela		Voz en Off:	
SONIDO:			
PERSONAJES: Estudiantes		EXTRAS: Ninguno	
LOCACION: Unidad Educativa Salinas		HORA:	
DATOS TECNICOS			
ESCENA	11		STORY BOARD
INT / EXT	INTERIOR		
PLANO	P.P.P.		
ANG. CAMARA	NORMAL		
TIEMPO:	00:00:06		

N° 12	ACCION	TEXTO	
SONIDO: Fondo musical.			
PERSONAJES: Estudiantes		EXTRAS: Ninguno	
LOCACION: Unidad Educativa Salinas		HORA:	
DATOS TECNICOS			
ESCENA	12		STORY BOARD
INT / EXT	INTERIOR		
PLANO	P.M		
ANG. CAMARA	NORMAL		
TIEMPO:	00:00:00:03		

N° 13	ACCION	TEXTO	
La Rayuela		Voz en Off:	
SONIDO: Fondo musical.			
PERSONAJES: Estudiante		EXTRAS:	
LOCACION: Unidad Educativa salinas			HORA:
DATOS TECNICOS			
ESCENA	13		
INT / EXT	INTERIOR		
PLANO	P.P		
ANG. CAMARA	NORMAL		
TIEMPO:	00:00:00:03		

BIBLIOGRAFÍA

- Adler, R. P. (2018). *comunicacion* .
- Ahrens, H. (2004). *Costumbre*.
- Appadurai, A. (1996). *Modernity at large: cultural dimensions of globalization*. London: university of Minnesota.
- Asamblea Nacional del Ecuador. (21 de junio de 2013). Ley Orgánica de Comunicación. *Ley Orgánica de Comunicación*. Quito, Pichincha, Ecuador.
- Asamblea Nacional del Ecuador. (17 de enero de 2022). Código de la Niñez y Adolescencia. *Código de la Niñez y Adolescencia*. Quito, Pichincha, Ecuador.
- Ayala Mora, E. (2014). *La interculturalidad: el camino para el Ecuador*. Cuenca: Universidad del Azuay.
- Barbero, J. M. (1987). *De los medios a las mediaciones: Comunicación, cultura y hegemonía*. México: Gustavo Gili. doi:968-887-024-2
- Barbero, J. M. (1999). *Oficio de cartógrafo: travesías latinoamericanas de la comunicación en la cultura*. Santiago de Chile: FCE.
- Barbero, J. M. (2002). *La educación desde la comunicación*. Norma.
- Barbero, M. (2018). *Educomunicacion* .
- Barragán, J. N. (07 de diciembre de 2021). Juegos tradicionales: aportes al desarrollo socio cultural de los estudiantes de la institución educativa Ignacio Gil Sanabria del Municipio de Siachoque. *Juegos tradicionales: aportes al desarrollo socio cultural de los estudiantes de la institución educativa Ignacio Gil Sanabria del Municipio de Siachoque*. Boyaca, Tunja, Colombia: Universidad Tecnológica y Pedagógica de Colombia.
- Bell. (2019). *Ritual*.
- Berlo, D. K. (1969). El proceso de la comunicación: Introducción a la teoría y la práctica. En D. K. Berlo, *El proceso de la comunicación: Introducción a la teoría y la práctica* (pág. 18). El Ateneo.
- Boaventura de Sousa, S. (2019). *Sociología de las ausencias y de las emergencias desde las epistemologías del Sur*. España: Utopía y Praxis Latinoamericana.
- Brown, D. &. (1978). *Recreación*.
- Buckingham, D. (2007). *Media education: literacy, learning and contemporary culture*.

- Cambridge: Polity.
- Burnett Taylor, E. (1977). *Cultura primitiva*. Madrid: Ayuso.
- Castells, M. (2001). *La Galaxia Internet*. Oxford: Oxford University Press.
- Castro Lerma, I., & Moreno Basalto, L. Z. (2006). *El modelo comunicativo: teóricos y teorías relevantes*. México: Trillias.
- Corsaro. (2017). *Niñez*.
- Corte Constitucional de Ecuador. (2008). Constitución de la República del Ecuador. *Constitución de la República del Ecuador*. Montecristi, Manabí, Ecuador.
- Couldry. (2012). *Visibilidad Mediática*.
- Darnell, R. (2013). "Particularismo Histórico". *En Teoría en Antropología Social y Cultural: Una Enciclopedia*. Thousand Oaks: SAGE.
- Davis. (2015). *Medios de comunicación*.
- Dell , H. (1967). *Models of the Interaction of Language and Social Setting*. Pennsylvania: Journal of Social Issues.
- DeVito. (2020). *Desarrollo de habilidades de comunicación*.
- Dijk, V. (2013). *Digitalidad*.
- Eaves, M., & Leathers, D. (2017). *Successful Nonverbal Communication*. New York: Routledge.
- Erikson. (1952). *Articulos academicos para identidad segun Erikson*.
- Etecé. (2022). *Cultura*. Etecé.
- Eurydice. (2009). *Etapa de educación básica* .
- Foley. (2017). *Tradición Oral*.
- Freire, P. (1968). *Pedagogía del oprimido*. Montevideo: Tierra Nueva.
- Galeano, E. C. (1997). *Modelos de Comunicación*. Macchi.
- Galvin, K., Braithwaite, D., Schordt, P., & Bylund, C. (2019). *Family Communication*. Routledge.
- García, N. (1989). *Culturas híbridas: Estrategias para entrar y salir de la modernidad*. Ciudad de México: Grijalbo.
- Giraldo, A. (2022). *comunicacion intrafamiliar* .
- Griffin. (2019). *comunicacion* .
- Grodal. (2019). *Cultura Ludomdia*.

- Grodal, S., Granqvist, N., Comelissen, J., & Lounsbury, M. (2019). *Culture, innovation and entrepreneurship*. Boston: Routledge.
- Gupta. (2017). *Infancia*.
- Hall. (2005). *Nonverbal Communication*. Pearson Education. doi:9780205405545
- Hall, S. (1980). Culture, media and language. En S. Hall, *Culture, media and language* (págs. 129-139). Londres: Hutchinson.
- Hargie. (2019). *Comunicacion intergeneracional*.
- Horkheimer , M., & Adorno, T. (1969). *La sociedad: lecciones de sociología*. Proteo. (https://es.wikipedia.org/wiki/Cultura#cite_note-14).
- https://es.wikipedia.org/wiki/Cultura#cite_note-14.
- [doi:https://es.wikipedia.org/wiki/Cultura#cite_note-14](https://es.wikipedia.org/wiki/Cultura#cite_note-14)
- Huizinga. (1955). *Juego*.
- Jenkins. (2004). *Identidad Local*.
- Jenkins, H. (2006). *Confronting the Challenges*. Macarthur.
- Lähdesmäki. (2015). *Preservación de practicas locales* .
- Lester, P. M. (2013). Visual Communication: Images with Messages. *Cengage Learning*, 22.
- Marvin, H. (2004). *Introducción a la antropología general*. España: Alianza editorial.
- McQuail. (2010). *Medios*.
- McQuail, D. (2010). McQuail's Mass Communication Theory. En D. McQuail, *McQuail's Mass Communication Theory* (pág. 47). Sage Publications.
- Mead, G. (1962). *Mind, self and society*. The University of Chicago.
- Ministerio de Educación. (19 de mayo de 2017). LOEI. *Ley Orgánica de educación Intercultural*. Quito, Pichincha, Ecuador.
- Mundo Comunicativo. (02 de octubre de 2019). Modelo de Lasswell. *Mundo Comunicativo*, 1.
- Ong, W. (1982). *Orality and Literacy: The Technologizing of the Word*. London: Routledge.
- Orozco, G., Navarro Martínez, E., & García Matilla, A. (2012). *Desafío educativos en tiempos de auto comunicación masiva: la interlocución de las audiencias*. Huelva: Grupo Comunicar.

- Papalia, O. &. (2018). *Desarrollo*.
- Paredes Bayas, A. J. (marzo de 2022). Estrategias didácticas en la motivación hacia los juegos tradicionales en estudiantes de educación general básica. *Estrategias didácticas en la motivación hacia los juegos tradicionales en estudiantes de educación general básica*. Ambato, Tungurahua, Ecuador: Universidad Técnica de Ambato.
- Pedraza, P. (2014). *Cultura y comunicación en el Ecuador: Un enfoque intergeneracional*. . El Conejo.
- Pérez. (2012). *Juego Tradicional* .
- Pérez, G. B. (21 de agosto de 2020). Los estudios de la comunicación más allá de la disciplina. Guadalajara: Universidad de Guadalajara. Obtenido de Secuencia Mora: <https://doi.org/10.18234/secuencia.v0i108.1739>
- Perry, D. &. (2019). *Interacción en la Niñez*.
- Samovar, P. &. (2019). *Comunicación intercultural*.
- Sarlo, B. (2001). *Escenas de la vida posmoderna: Interculturales, arte y videocultura en la Argentina*. Buenos Aires: Siglo Veintiuno.
- Saroglou, C. &. (2018). *Dinámica Sociocultural*.
- Schramm, W. (1954). *The Process and Effects of Mass Communication*. Illinois: University of Illinois Press.
- Shannon, C. E., & Weaver, W. (1987). *The Mathematical Theory of Communication*. Illinois: University of Illinois Press.
- Silva, A. (2018). *Medios de comunicación y educación: Tendencias y desafíos en América Latina*. Bogotá.
- Smith. (2006). *Patrimonio* .
- Socorro, F. Y. (2000). comunicación oral y fundamentos y práctica estratégica. En *comunicación oral y fundamentos y práctica estratégica* (pág. 4). Primera edición .
- Tenezaca Guamán, E. J. (13 de marzo de 2023). Juegos tradicionales en el aprovechamiento del tiempo libre de estudiantes de bachillerato. *Juegos tradicionales en el aprovechamiento del tiempo libre de estudiantes de bachillerato*. Riobamba, Chimborazo, Ecuador: Universidad Nacional de

Chimborazo.

Thwaites. (2002). *Medios de representación*.

Tomlinson. (2016). *Globalización*.

Tomlinson. (2016). The principles of differentiation. En Tomlinson, *The principles of differentiation* (pág. 20). Chicago: Research Gate.

Turner. (2017). *Simbolismo Tradicional*.

Tylor, E. (2016). *Identidad cultural*.

UNESCO. (2001). *Declaración Universal de la UNESCO sobre la Diversidad Cultural*.

UNESCO.

UNESCO. (2009). *Transmisión de saberes*.

Wood. (2019). *tipod de comunicacion*.

Wood, J. (2019). *Gendered lives: communication, gender, and culture*. Cengage.

ANEXOS

CERTIFICADO TURNITIN

Reporte de similitud

NOMBRE DEL TRABAJO

Trabajo de Integración Curricular_Juegos Tradicionales FINAL.pdf

AUTOR

FRANKLIN ISMAEL PARCO PARCO MARCOS MATEO ROBALINO CORDOVA

RECuento DE PALABRAS

24678 Words

RECuento DE CARACTERES

148190 Characters

RECuento DE PÁGINAS

130 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

2.7MB

FECHA DE ENTREGA

Jul 12, 2024 10:53 AM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Jul 12, 2024 10:55 AM GMT-5


● 5% de similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para esta base de datos.

- 5% Base de datos de publicaciones

● Excluir del Reporte de Similitud

- Base de datos de Internet
- Base de datos de contenido publicado de Crossref
- Fuentes excluidas manualmente
- Base de datos de Crossref
- Base de datos de trabajos entregados



CERTIFICADO DE ACEPTACIÓN

República
del Ecuador

Ministerio de Educación

UNIDAD EDUCATIVA DEL MILENIO SALINAS



CERTIFICADO DE ACEPTACIÓN DE TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

A la atención de:
Esp. Rocío Chamorro
Rectora de la Unidad Educativa del Milenio Salinas

Guaranda, 15 julio de 2024

Por medio del presente, se certifica que los señores estudiantes **Franklin Ismael Parco Parco**, con cédula de identidad 0250182748, y **Marcos Mateo Robalino Córdova**, con cédula de identidad 1003121355, de la carrera de Comunicación de la Universidad Estatal de Bolívar, han obtenido la aceptación para ejecutar su Trabajo de Integración Curricular previo a obtener el título de licenciados en Comunicación, denominado " **Juegos tradicionales como mecanismo de generación de identidad cultural en estudiantes de educación básica de la Unidad Educativa Milenio Salinas, parroquia Salinas, cantón Guaranda, año 2023**".

Atentamente,



Esp. Rocío Chamorro

1802821742

0984062444

Luz.chamorro@educacion.gob.ec

RECTORA UEMS

ANEXO 3



UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

FACULTAD DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS, GESTIÓN
EMPRESARIAL E INFORMÁTICA



CARRERA DE COMUNICACIÓN

Objetivo: identificar los juegos tradicionales que forman parte del patrimonio cultural de la parroquia Salinas y su nivel de reconocimiento entre los estudiantes de la unidad educativa.

Desarrollo

1. ¿Conoce los juegos tradicionales de su localidad?

SI NO

2. Qué juegos tradicionales practica dentro de la Unidad Educativa del Milenio Salinas?

La gallina ciega Fútbol
Trompo Quemadas
Escondidas Canicas
Saltar la cuerda Ninguno

3. ¿Con qué frecuencia practica los juegos tradicionales con sus compañeros?

Diario Semanal
Quincenal Mensual

4. En qué lugar disfruta más de los juegos tradicionales

Casa Escuela

5. ¿Quién le enseñó a jugar estos juegos en su tiempo libre: ¿la gallinita ciega, rayuela, ensacados, canicas, trompos?

Abuelos Padres

Hermanos

Otros familiares

Amigos

Profesores

6. ¿Le parece divertido aprender juegos que jugaban sus papás o abuelos cuando eras niño/a?

No, no me parece divertido

Me parece un poco divertido

Me da igual

Me parece divertido

Me parece muy divertido

7. ¿Le gusta escuchar historias de sus abuelos o padres sobre los juegos que ellos jugaban?

No me gusta

Me gusta un poco

Me da igual

Me gusta

Me gusta mucho

8. ¿Si tuviera que escoger entre los juegos tradicionales o digitales, ¿cuál escogería?

Tradicionales

Digitales

9. De la siguiente lista, escoja, ¿cuál de estos juegos digitales le gusta más?

Free fire

Minecraft

Mario Bross

Super heroes

Rompecabezas

Gracias

ANEXO 4



UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS,
GESTIÓN EMPRESARIAL E INFORMÁTICA



CARRERA DE COMUNICACIÓN

Objetivo: Explorar la percepción y experiencia de un educador respecto al impacto de los juegos tradicionales en el sentido de identidad cultural, la comunicación y cohesión social de los estudiantes.

Entrevista para los docentes de segundo a séptimo año de educación general básica de la Unidad Educativa del Milenio Salinas.

Desarrollo.

Nombre del entrevistado:	Directora. Lic. Roció Chamorro Mgs Profesora. Educación física. Ruth Yanza
Área de trabajo:	Dirección general
Grado al que imparte clase:	Básica general

Desde su perspectiva, ¿cómo considera que la práctica de juegos tradicionales influye en el sentido de identidad cultural de nuestros estudiantes?

Los juegos tradicionales rescatan las costumbres y tradiciones de los antepasados, y al aplicar a los niños damos a conocer estas costumbres.

¿Cómo observa que los juegos facilitan la comunicación entre los estudiantes, generan estos la oportunidad de la identificación colectiva mediante el simbolismo inmerso en la práctica de juegos tradicionales?

Los juegos tradicionales niños se integran, comparten y respetan turnos que ayudan a un mejor convivir diario.

¿Cuáles considera que son los principales desafíos para integrar los juegos tradicionales en el contexto educomunicacional actual?

La falta de práctica desde casa, los padres actuales están modernizados con los juegos mecanizados.

¿Ha implementado actividades relacionadas con juegos tradicionales en su enseñanza? ¿Cuáles fueron la metodología empleada y sus resultados?

Si se emplea de manera diaria utilizando el juego como estrategia de aprendizaje metodológico juego – trabajo.

¿Ha notado algún patrón o dinámica específica de comunicación que surja durante la práctica de juegos tradicionales? Cómo lo describiría.

Fortalece la comunicación y el respeto entre compañeros.

¿De qué manera cree que los juegos tradicionales pueden ser utilizados como herramientas para mejorar las habilidades comunicativas y sociales de los estudiantes? ¿Podría proporcionar ejemplos específicos de actividades que haya observado o implementado?

Esperar turnos, compartir los materiales y respetar a los demás.

Qué tan común es que los estudiantes practiquen juegos tradicionales.

En el área de inicial prácticamente el aprendizaje es mediante el juego.

Conoce si existen proveedores que fabrican los implementos para jugar tradicionalmente, por ejemplo, un lugar donde elaboren trompos.

En la localidad de Chimbo hay un carpintero de nombre Rafael Ballesteros.

¿Cómo cree que la integración de los juegos tradicionales en el currículo escolar puede contribuir al fortalecimiento de la identidad cultural y la cohesión social en la comunidad educativa? ¿Qué estrategias propondría para lograr esta integración de manera efectiva?

Recuperar los juegos tradicionales aplicándolos en los estudiantes.

Gracias

ANEXO 5



UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS, GESTIÓN
EMPRESARIAL E INFORMÁTICA



CARRERA DE COMUNICACIÓN

Objetivo: Describir las características en el comportamiento, la participación y los procesos de comunicación y aprendizaje de los estudiantes durante las clases de cultura física en función de la práctica de juegos tradicionales.

Ficha de observación diseñada para evaluar de manera sistemática y objetiva el comportamiento de los estudiantes de séptimo año EGB durante las sesiones de la asignatura de Cultura Física en la Unidad Educativa del Milenio Salinas, permite analizar diversos aspectos de la dinámica de clase, la interacción social y la participación de los alumnos.

FICHA DE OBSERVACIÓN DE CLASE	
Institución: Unidad Educativa del Milenio Salinas	Hora de inicio:
Docente:	Grado:
Asignatura o área:	Fecha:
Hora de finalización:	
Instrucciones: Estudiar el comportamiento de los estudiantes de acuerdo a cada uno de los criterios según los parámetros dispuestos.	
Localización del sitio	
Descripción del sitio	
Contexto cultural	
PARAMÉTROS	

INICIO		1	2	3	4	5	OBSERVACIONES
1	Escribe nivel de intencionalidad						
2	Instrumento de recreación predilecto						
3	Calidad de convivencia						
4	Participación activa						
5	Factor de prestigio						
6	Nivel de interacción social						
DESARROLLO		1	2	3	4	5	OBSERVACIONES
7	Área de juego						
8	Claridad en la dinámica						
9	Retro alimentación						
10	Pensamiento crítico						
11	Nivel de relevancia						
12	Participación individual y colectiva						
CIERRE		1	2	3	4	5	OBSERVACIONES
13	Repetición de patrones						
14	Uso de simbolismos						
15	Promoción de la reflexión						
16	Referenciación en adultos						
17	Nivel de autonomía						
18	Efectividad de recursos						
TOTAL							

ANEXO 6





ANEXO 7









ANEXO 8



