UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS
ESCUELA: ADMINISTRACIÓN EDUCATIVA.

LOS JUEGOS ANCESTRALES EN LA IDENTIDAD CULTURAL DE LA COMUNIDAD QUIVILLUNGO DE LA PARROQUIA VEINTIMILLA, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR.

AUTORES

CACUANGO ARELLANO ÁNGEL MOISÉS

LLUMIGUANO SISA ALFONSO GIOVANY

TUTOR

LIC. MIGUEL LOMBEIDA CARBALLO

PROYECTO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA PRESENTADO EN OPCIÓN A OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADOS EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN EDUCACIÓN FÍSICA, DEPORTES Y RECREACIÓN.

2016.

I. DEDICATORIA

El presente trabajo está dedicado en primer lugar a Dios y después a todas y cada una de las personas que me han apoyado y hecho posible la realización del presente proyecto.

A mis Hermanos Marcos, Patricio, Telmo y Marcela Llumiguano Sisa, que ha sido un pilar fundamental en mi formación como profesional, por brindarme la confianza, consejos y guía durante cada instante de mi vida.

Alfonso

Dedico este trabajo a Dios, a mis padres Marco Cacuango y Dolores Arellano, quiénes con su cariño y comprensión han estado siempre apoyándome en todo momento, a mi esposa Yolanda por ser la razón de mi vida para salir adelante, que con sus consejos, cariño y comprensión ha sabido darme fuerza en los momentos más difíciles durante este proceso de formación y lograr culminar con la meta propuesta.

Moisés

II. AGRADECIMIENTO

Un eterno agradecimiento a la Universidad Estatal de Bolívar, a la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas, por habernos dado la oportunidad de culminar esta maravillosa carrera " Educación Física" y ser mejores seres humanos al servicio de la niñez y la sociedad.

Un reconocimiento muy especial al Lic. Miguel Lombeida quien nos brindó su apoyo incondicional en la elaboración de nuestro trabajo de grado por su paciencia, dedicación, motivación, criterio y aliento para culminar con éxito nuestro trabajo.

A la comunidad de Quivillungo un eterno agradecimiento por habernos apoyado durante la ejecución del proyecto, ya que a través de su niñez nos brindó todo su colaboración incondicional para la realización del presente trabajo.

A todos los niños y niñas integrantes de nuestro proyecto un agradecimiento por toda la colaboración brindada ya que sin su ayuda no hubiera sido posible el cumplimiento de todos nuestros objetivos propuesto.

A todos y cada una de las personas que de una u otra manera nos brindaron su apoyo incondicional durante todo este proceso de culminación de nuestra carrera.

Alfonso

Moisés

III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Lic. Miguel Lombeida

CERTIFICA

Que el informe final del Proyecto de Intervención Educativa titulado: "LOS JUEGOS ANCESTRALES EN LA IDENTIDAD CULTURAL DE LA COMUNIDAD QUIVILLUNGO DE LA PARROQUIA VEINTIMILLA, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR". Elaborado por los autores, CACUANGO ARELLANO ÁNGEL MOISÉS y LLUMIGUANO SISA ALFONSO GIOVANY, egresados de la carrera Educación Física Deportes y Recreación de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, ha sido debidamente revisado e incorporado las recomendaciones emitidas en la asesoría en tal virtud autorizo su presentación para su aprobación respectiva.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, facultando a los interesados dar el presente el uso legal que estimen conveniente.

Guaranda, Septiembre del 2016.



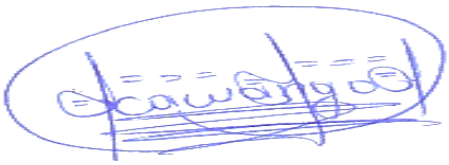
……..

Lic. Miguel Lombeida

Tutor

IV. AUTORIA NOTARIADA

Las ideas, criterios y propuesta expuestos en el presente informe final para el Proyecto de Intervención Educativa, son de exclusiva responsabilidad de los autores.



CACUANGO ARELLANO ÁNGEL MOISÉS

C.C:020236210-9



LLUMIGUANO SISA ALFONSO GIOVANY

C.C:020199676-6

2010201002P02609 DECLARACION JURAMENTADA

OTORGAN: ÁNGEL MOISÉS CACUANGO ARELLANO Y OTRO

CUANTIA: INDETERMINADA

DI 2 COPIAS

En la ciudad de Guaranda, República del Ecuador, hoy día martes cuatro de octubre de dos mil dieciséis, ante mí DOCTOR HERNÁN RAMIRO CRIOLLO ARCOS, NOTARIO SEGUNDO DE ESTE CANTÓN, comparece los señores Ángel Moisés Cacuango Arellano y Alfonso Giovany Llumiguano Sisa, por sus propios derechos. Los comparecientes son de nacionalidad ecuatoriana, mayores de edad, de estado civil casado y soltero respectivamente, domiciliados en la ciudad de Guaranda; a quienes de conocerlos doy fe en virtud de haberme exhibido sus cédulas de ciudadanía en base a las que procedo a obtener sus certificados electrónicos de datos de identidad ciudadana, del Registro Civil, mismos que agrego a esta escritura como documentos habilitantes; bien instruidos por mí el Notario en el objeto y resultados de esta escritura de Declaración Juramentada que a celebrarla procede, libre y voluntariamente.- En efecto juramentado que fue en legal forma previa las advertencias de la gravedad del juramento, de las penas de perjurio y de la obligación que tiene de decir la verdad con claridad y exactitud, declaran lo siguiente: "Nosotros, Ángel Moisés Cacuango Arellano y Alfonso Giovany Llumiguano Sisa, declaramos bajo juramento, que previo a la obtención del Título de Licenciado en Ciencias de la Educación, mención Educación Física, Deporte y Recreación, manifestamos que los criterios e ideas emitidas en el presente Proyecto de Intervención Educativa titulado: "LOS JUEGOS ANCESTRALES EN LA IDENTIDAD CULTURAL

DE LA COMUNIDAD QUIVILLUNGO DE LA PARROQUIA VEINTIMILLA, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR.", es de nuestra exclusiva responsabilidad en calidad de autores". Es todo cuanto tenemos que decir en honor a la verdad. Hasta aquí la declaración juramentada que junto con los documentos anexos y habilitantes que se incorpora queda elevada a escritura pública con todo el valor legal; y, que los compareciente aceptan en todas y cada una de sus partes, para la celebración de la presente escritura se observaron los preceptos y requisitos previstos en la Ley Notarial; y, leída que les fue a los comparecientes por mí el Notario, se ratifican y firman conmigo, en unidad de acto quedando incorporada en el protocolo de esta notaría, de todo cuanto DOY FE.

Sr. Ángel Moisés Cacuango Arellano

C. C. 0202362109

Sr. Alfonso Giovany Llumiguano Sisa

C. C. 0201996766

NOTARÍA SEGUNDA DR. HERNÁN CRIOLLO ARCOS Guaranda - Ecuador

DR. HERNÁN RAMIRO CRIOLLO ARCOS

NOTARIO SEGUNDO DE CANTÓN GUARANDA

Se otorgó ante mi y en fe de ello confiero ésta Primera **copia certificada, firmada y sellada en** 3 **Fjs**

Guaranda, 04 **de** Octubre **del 20**16

Dr. Hernán Criollo Arcos
NOTARIO SEGUNDO DEL CANTÓN GUARANDA

Factura: 001-002-000005773

20160201002P02609

NOTARIO(A) HERNAN RAMIRO CRIOLLO ARCOS

NOTARÍA SEGUNDA DEL CANTON GUARANDA

EXTRACTO

Escritura N°:	20160201002P02609

ACTO O CONTRATO:	
DECLARACIÓN JURAMENTADA PERSONA NATURAL	
FECHA DE OTORGAMIENTO:	4 DE OCTUBRE DEL 2016, (12:17)

OTORGANTES

OTORGADO POR

Persona	Nombres/Razón social	Tipo intervininete	Documento de identidad	No. Identificación	Nacionalidad	Calidad	Persona que le representa
Natural	CACUANGO ARELLANO ANGEL MOISES	POR SUS PROPIOS DERECHOS	CÉDULA	0202362109	ECUATORIANA	COMPARECIENTE	
Natural	LLUMIGUANO SISA ALFONSO GIOVANY	POR SUS PROPIOS DERECHOS	CÉDULA	0201996766	ECUATORIANA	COMPARECIENTE	

A FAVOR DE

Persona	Nombres/Razón social	Tipo interviniente	Documento de identidad	No. Identificación	Nacionalidad	Calidad	Persona que representa

UBICACIÓN

Provincia	Cantón	Parroquia
BOLIVAR	GUARANDA	ANGEL POLIVIO CHAVEZ

DESCRIPCIóN DOCUMENTO:
OBJETO/OBSERVACIONES:

CUANTíA DEL ACTO O CONTRATO:	INDETERMINADA

NOTARIO(A) HERNAN RAMIRO CRIOLLO ARCOS

NOTARÍA SEGUNDA DEL CANTÓN GUARANDA

NOTARÍA SEGUNDA
DR. HERNÁN CRIOLLO ARCOS
Guaranda - Ecuador

V. INDICE

PORTADA

PORTADILLA

I. DEDICATORIA 1
II. AGRADECIMIENTO 2
III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR 3
IV. AUTORIA NOTARIADA 4
V. INDICE 5
VI. TÍTULO 7
VII.RESUMEN 8
1. INTRODUCCIÓN 10
2. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA 11
2.1. Relación causa efecto 12
2.2. Sub problemas 13
2.3.Justificación 13
3. ESTRATEGIAS DE DESARROLLO Y APLICACIÓN 14
4. DESARROLLO DE PLAN DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA 15
4.1. JUEGOS CON OBJETOS 16
4.1.1. KUSHPI 16
4.1.2. TILLO 17
4.1.3. SALTAR A LA CUERDA 17
4.1.4. CARRERAS DE SAMBO 17
4.1.5. CARRERA DE SACOS O ENSACADOS 18
4.2. CON PARTES DEL CUERPO. 18
4.2.1. LA SACUDIDA DEL PERRITO 19
4.2.2. LA COPA 20
4.3. DE PERSECUCIÓN 21
4.3.1. EL CONDOR o YUTU 21
4.4. VERVALES 22
4.4.1. ADIVINANZAS 22

4.5. INDIVIDUALES..... 23
4.5.1. WARAKA 23
4.5.2. GALLO O PATACHI 24
4.5.3.CARRERA DEL HUEVO EN LA CUCHARA 25
4.6.COLECTIVOS..... 25
4.6.1. CONEJO..... 26
4.6.2. EL LLAMINGUITO 27
4.6.3.LA SOGA 28
5. RESULTADO DEL DIAGNOSTICO FINAL..... 29
6. CONCLUSIONES 31
7. BIBLIOGRAFÍA. 33
ANEXOS..... 34

VI. TÍTULO

"LOS JUEGOS ANCESTRALES EN LA IDENTIDAD CULTURAL DE LA COMUNIDAD QUIVILLUNGO DE LA PARROQUIA VEINTIMILLA, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR"

VII. RESUMEN.

Los juegos ancestrales constituyen parte importante del patrimonio cultural, conviene proteger y promover, ya que son instrumentos eficaces para la promoción de la tolerancia, el respeto la paz en una sociedad culturalmente diversa, es por esto que el presente proyecto de intervención educativa titulado: **"Los juegos ancestrales en la identidad cultural de la comunidad Quivillungo de la parroquia Veintimilla, cantón Guaranda, provincia Bolívar",** tiene por objetivo aplicar juegos ancestrales para fortalecer la identidad cultural de la comunidad.

Hoy en día resulta evidente la progresiva desaparición de los juegos ancestrales practicados por los niños de forma libre en su tiempo de ocio por lo que nos hemos planteado la siguiente interrogante: **¿La insuficiente práctica de los juegos ancestrales es uno de los factores de pérdida de identidad cultural de la comunidad Quivillungo?,** se hace necesaria una intervención educativa para lograr que estas manifestaciones culturales con una gran relevancia social no desaparezcan de los recursos lúdicos de los niños y adolescentes de la comunidad.

Para la realización del proyecto de intervención se determinó causas y efectos de la pérdida de la identidad cultural, se compiló juegos ancestrales practicados por sus antepasados, se fundamentó teórica y metodológicamente el juego, se aplicó y disfrutó de los juegos como medio de desarrollo integral y sobre todo se difundió la identidad cultural de la comunidad Quivillungo.

Obteniendo que los juegos ancestrales son herramientas indispensables para el fortalecimiento cultural y el producto de una historia, la práctica ha estado siempre unida a la cultura de los pueblos, constituyen parte importante del patrimonio cultural, que conviene fortalecer y promover. El proyecto fue factible realizarlo porque contamos con los recursos humanos, materiales y económicos y además con la colaboración de los miembros de la comunidad.

SUMMARY.

The ancient games are important part of the cultural heritage, be protected and promoted, as they are instruments Effective for Promoting tolerance, respect La Paz In a culturally diverse society, it is why this draft Educational Intervention Titled: "the ancient games on the Cultural Identity of the community of the Parish Quivillungo Veintimilla, canton Guaranda, Bolivar province", aims m APPLYING ancestral games for Strengthening cultural identity of the community.

Today Search Results Obvious the gradual disappearance of the ancient games played by children freely in their leisure time so we have set ourselves the following question: Is the practical Insufficient ancestral games is one of the factors loss of cultural identity, the Quivillungo community?, an educational intervention is necessary to achieve these cultural manifestations v with great social relevance, not disappear from the ludic Resources Children and Adolescents community.

To carry out the Intervention Project Causes determined and effects of the loss of cultural identity ancestral games played by their ancestors was compiled, TEÓRICA was based and methodologically the game, I apply and enjoy games as means of Integral Development especially the Cultural Identity of the Community Quivillungo spread.

Getting That son indispensable tools for Cultural Enhancement and the product of history, the practical has always been connected to the culture of peoples, ancestral games are part of the cultural heritage, Important, which should strengthen and promote. The project was practicable Because we realize human resources, material and economic and Collaboration: In addition scam Community members

1. INTRODUCCIÓN

Identidad cultural es el conjunto de los rasgos distintivos, espirituales, materiales y afectivos que caracterizan una sociedad o grupo social. En la que engloba además de las artes y de las letras, los modos de vida, los juegos, los sistemas de valores, creencias y tradiciones.

Es por esto que el presente proyecto de intervención busca determinar si: **¿La insuficiente práctica de los juegos ancestrales es uno de los factores de pérdida de identidad cultural de la comunidad Quivillungo?,** en la que se está dejando de lado el sentido de pertenencia a una comunidad que se manifiestan a través de los juegos ancestrales que contribuyen a una vida de entendimiento mutuo y comportamiento pacífico entre los diferentes grupos culturales y sociales, las comunidades y las naciones.

Los juegos ancestrales promueven el sentido moral y el espíritu de juego limpio eficaz para la promoción de la tolerancia, el entendimiento mutuo, el respeto en una sociedad culturalmente diversa.

Es común hoy en día ver a niños esclavos de videojuegos sedentarios, y desconocen la forma sana de divertirse, de adentrarse a ese mundo espectacular de la infancia inmersa en los juegos ancestrales. Ha ido disminuyendo progresivamente por varias razones: la fuerte influencia de una sociedad de consumo marcada por los intereses económicos y comerciales de las empresas que han impuesto el juguete electrónico, la pérdida de espacios de juego en las calles y plazas se han llenado de carros, los espacios abiertos, cercanos y seguros para jugar, los juegos ancestrales constituyen parte importante de la identidad cultural, que conviene proteger y promover, y son al mismo tiempo un instrumento para la promoción de la tolerancia.

El juego como elemento integrador de culturas, ya ha sido utilizado de forma lúdica y festiva, son fruto de una historia, formas de divertirse, de compartir el

placer de actuar juntos, pertenecen a un arraigo social de las diferentes maneras de comportarse, de comunicarse, y de entrar en contacto con el medio.
Son muchos los juegos ancestrales que han sido representados a lo largo de la historia cultural de la comunidad en las diferentes manifestaciones lúdicas.

2. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

Si bien es cierto que la sociedad actual va evolucionando en todos los ámbitos sea educativo, social, cultural, económico, deportivo, tecnológico, dicha transformación ha ocasionado una serie de cambios positivos o negativos en las comunidades de nuestro país concretamente en la Comunidad Quivillungo, en donde hemos podido apreciar que existe diversas modificaciones tanto en la lengua como medio de comunicación entre los integrantes de esta civilización, las ceremonias y ritos religiosos modificados y en algunos aspectos que han desaparecido del lugar, los atuendos, costumbres valores y creencias que ya son desconocidas por las nuevas generaciones.

Con el pasar de los días vemos una aculturación por parte de los integrantes de esta comunidad, muchos de ellos que han perdido completamente su identidad cultural producto de haber emigrado fuera de la comunidad e inclusive del país, permitiendo la confrontación o el intercambio de elementos culturales entre dos o más civilizaciones, todo esto da lugar a la formación de una nueva cultura.

Se podría decir que la herencia o el legado cultural que nuestros antepasados nos han dejado van desapareciendo poco a poco temiendo que a futuro se pierda completamente y que no se conozca o no se dé importancia alguna a dicha identidad, podemos mencionar también que nuestras comunidades indígenas en los últimos años han sido fácilmente invadidas por nuevas formas culturales los mismos que de forma muy rápida y fácil se han adentrado a estas nuevas culturas sea en forma individual, por influencia económica, por el tipo de educación, por su relación social, o simplemente el deseo de no pertenecer a una comunidad, probablemente por recelo de cualquier índole.

La pérdida de la identidad cultural tiene serios inconvenientes en su relación con el entorno como puede ser lo social, la salud, y lo que nos atañe a nosotros la pérdida definitiva de los juegos ancestrales medio o herramienta más efectiva para conservar la identidad de los pueblos.

Por lo que nos planteamos responder o solucionar el siguiente problema:

¿La insuficiente práctica de los juegos ancestrales es uno de los factores de pérdida de identidad cultural de la comunidad Quivillungo?

2.1. Relación causa efecto

Los juegos ancestrales son las costumbres que tienen las diferentes comunidades para poder distraerse, que se practican en el tiempo libre, son medios para la integración social, cultural en las que prima el respeto, la solidaridad y demás valores que dentro de la comunidad es ley y norma general.

Estos juegos forman parte de la cultura de esta comunidad teniendo mucha importancia en la utilización del tiempo libre, el mismo que está siendo mal utilizado por tener otro tipo de interés.

La identidad cultural como mencionamos anteriormente es parte de la convivencia de los pueblos en la que está reflejada su forma de ser tanto social, cultural y demás aspectos, es lo propio que caracteriza a una comunidad por la que puede transcender a nivel local, nacional e internacional.

La recuperación de esta identidad se lo quiere hacer por medio de los juegos ancestrales como herramienta más eficaz para seguir manteniendo costumbres, tradiciones y demás legados que se van perdiendo, tomaremos en cuenta también el hecho de que una sociedad, civilización o comunidad como es el caso nuestro ingresa en el proceso de la modernización, siendo absorbida por la

tecnología posiblemente motivo de la pérdida progresiva de los juegos ancestrales en conjunto.

Hoy por hoy las comunidades y más sus integrantes no conocen de ciertos juegos como son las canicas, el juego del pique, el kushpi, el palo encebado, las ollitas, gallitos de pelea, la oca, , rey o sirviente, etc., es así que por medio de estos y otros juegos más vamos a fortalecer la identidad cultural de nuestra comunidad

2.2. Sub problemas

- Los niños y niñas desconocen los juegos que practicaban los ancestros de la comunidad.
- Deficiente desarrollo de la creatividad para jugar con elementos del medio.
- No se desarrollan capacidades cognitivas mediante la práctica de juegos ancestrales.
- Disminución de las habilidades sociales.
- Los niños y niñas no experimentan emociones generadas por los juegos ancestrales.
- La falta de programas educativos por parte del ministerio de educación en temas de las actividades físicas y recreativas ancestrales y en medios naturales.

2.3. Justificación

En los actuales momentos las diferentes comunidades y más la de estudio vive en un proceso hacia la cultura de la modernización, la misma que está ocasionando la pérdida de diferentes aspectos que han sido motivo de identificación del lugar y que en forma progresiva va desapareciendo, logrando que exista una aculturación de la misma en las diferentes esferas y niveles de identificación.

Es importante la realización de este proyecto debido a que desde edades muy tempranas los niños y niñas van a conocer los diferentes juegos ancestrales con la utilización de materiales, objetos simples y fáciles de conseguir o construir, también la forma como se puede interrelacionar con el medio ambiente.

Permite un desarrollo social y emocional entre los miembros de la comunidad siendo pertinente para el incremento de habilidades motoras, cognitivas, en el fortalecimiento de las actividades naturales.

Manifestaremos que existen muchos juegos tecnológicamente muy sofisticados los mismos que están dejando de lado a los juegos ancestrales, estos encontramos en las computadoras, en los juegos mecánicos, en los juegos de salón y demás, pero ahí está el reto para nosotros en que los juegos ancestrales sean tomados como necesarios para su formación integral tendientes en forma directa o indirecta a mejorar su estilo de vida.

Lo factible de nuestro proyecto, está enmarcado, en la utilización de elementos muy fáciles de conseguir en el medio ambiente y por ende el trabajo será más práctico y elemental, con una concurrencia masiva por parte de los miembros de la comunidad de todas las edades y a la disponibilidad de tiempo, para satisfacer las necesidades de cada uno de ellos.

El proyecto fue factible realizarlo porque contamos con los recursos humanos, materiales y económicos y además con la colaboración de los miembros de la comunidad.

3. ESTRATEGIAS DE DESARROLLO Y APLICACIÓN

El proyecto se ha realizado de manera lógica y sistemática, con la participación activa de los creadores del proyecto, se organizó en cuatro etapas y acciones como el diagnóstico en el que, el concepto de identidad cultural, se enmarca en hábitos de alimentación, vestimenta, organización e idioma, si los niños comprenden la evolución en el tiempo de los juegos, posteriormente se planificó las diferentes actividades a realizarse durante la ejecución del proyecto y sobre

todo la evaluación y control, que se sustentan en la aplicación del enfoque sistémico, estructural, y funcional, se relacionan los aspectos cognitivos, coordinativos y socio afectivos en el proceso de fortalecer la identidad cultural, ya que los juegos ancestrales y tradicionales constituyen parte importante de la identidad cultural que conviene proteger y promover y son al mismo tiempo un instrumento eficaz para la promoción de la tolerancia, el respeto y la paz en una sociedad culturalmente diversa.

Cada actividad comienza marcándonos el objetivo a alcanzar con el objetivo propuesto y tiene tres secciones, que se pueden reconocer fácilmente por medio de iconos: Recursos, tareas y evaluación respectivamente.

De esta forma la estrategia que se proyecta abarca los escenarios necesarios, dimensiones, que debe tener en cuenta la Misión de la Universidad Estatal de Bolívar, Facultad de Ciencias de la Educación Sociales Filosóficas y Humanistas, Escuela de Cultura Física a través del Departamento de Cultura Física para cumplir su encargo social que permita el máximo desarrollo de las potencialidades de todos los miembros en un clima participativo, de pertenencia, cuya armonía y unidad, contribuya al logro de los objetivos propuestos con la participación de todos.

Procedimientos de la estrategia teniendo en cuenta las etapas en las que se estructura y funciona:

Objetivo estratégico: Aplicar juegos ancestrales para fortalecer la identidad cultural de la comunidad Quivillungo.

4. DESARROLLO DE PLAN DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA

Para nuestro proyecto es importante que vayamos mencionando los diferentes tipos de juegos, debido a que cada uno de ellos tiene diferentes objetivos.

Para su aplicación las estrategias que utilizamos será el impartir talleres, clases prácticas, competencias por diferentes niveles, sin olvidar la aplicabilidad y la relación con el medio ambiente.

4.1. JUEGOS CON OBJETOS

En estos juegos podemos utilizar diferentes recursos como son: las ligas de cauchos, cuerdas, madera, etc., los mismos que se lo puede hacer en forma individual o en grupo, permitiendo el desarrollo de las diferentes habilidades motrices y fortalecimiento de las capacidades físicas.

Ejemplo de estos juegos son:

4.1.1. KUSHPI

El juego que es practicado por toda la familia fortalece la unión comunitaria, con esta práctica se involucra la educación en valores como: respeto honestidad y obediencia, trabajo. Con la utilización de material natural así aprovechar el



tiempo libre en actividades no dañinas.

Se juega con un juete de hilo de cabuya de 80 cm. aproximadamente y una vara de una rama de un árbol fino de longitud 50 cm. Aproximadamente, el kushpi será de un madero en forma de estaca de altura de 8 a 10 cm. , se envuelve el kushpi de izquierda a derecha hasta el tope de la vara se lo ubica en el piso y con el juete y vara se jira con dirección a la cual se adapte el jugador, con un jueteo a la altura de la cabeza del kushpi se mantendrá en movimiento circular al kushpi por el tiempo que determine el jugador o se canse.

(Fuente: José Agualongo)

4.1.2. TILLO

Juego practicado con un tillo de alguna bebida gaseosa amoldada en forma de disco, en el centro dos orificios donde se pasa un hilo de preferencia nailon. Y consiste en hacer girar el tillo con rapidez con el movimiento de enredo y desenredo del hilo y ello causa que el tillo este en movimiento hacia adelante y atrás con mucha velocidad y su objetivo principal es el de cortar el hilo de su contrincante. (Fuente: Manuel Avilés).



4.1.3. SALTAR A LA CUERDA

Dos personas toman los extremos de una soga y la hacen girar. Otra persona salta sobre esta hasta cuando la persona se canse o tropiece con la cuerda o se salga, lo cual da paso a otro jugador. Generalmente los que giran la soga suelen cantar al ritmo del movimiento, Monja, viuda, divorciada, casada, cuántos hijos quieres tener uno dos tres cuatro cinco y así sucesivamente.

4.1.4. CARRERAS DE SAMBO

Este juego se lo practicaba en las fiestas de las cosechas en agradecimiento a la PACHA MAMA por los frutos recibidos, el objetivo es que el zambo sea

traslado de un lugar a otro desde una línea de salida hasta la línea de llegada con una distancia de cuarenta metros, con el empujón solo de la cabeza para los adultos y para las mujeres y niños con la ayuda de las manos en una superficie suave y plana gana quien llegue primero a la meta.



4.1.5. CARRERA DE SACOS O ENSACADOS

Consiste en colocarse dentro de un saco o costal por cada participante y recorrer un espacio determinado saltando, simulando el salto del conejo, de una línea de partida hasta la línea de llegada. El ganador será quien llegue primero a la línea de llegada.

Recomendación

Para este juego se debe elegir adolecentes, jóvenes y adultos para no tener percances adversos y realizador con las debidas precauciones

Este juego se lo debe practicar en un espacio de característica blanda, como césped canchas de futbol espacios verdes en los parques o similares.

4.2. CON PARTES DEL CUERPO.

Es importante que se interactúe con las diferentes partes del cuerpo como un medio de comunicación entre el grupo, de tal manera que todos reconozcan las diferentes señales que el participante pueda dar.

Mediante estos juegos se puede desarrollar la observación y la retención de algunos códigos cuando se los ejecute.

Es así que emplearemos juegos como:

4.2.1. LA SACUDIDA DEL PERRITO

Este juego consiste en imitar al perrito, para controlar el estrés de la mente y el cuerpo y así continuar con las actividades cotidianas: se acuesta boca arriba puestas las manos frente a la cara como si fuera a boxear, mientras las que las extremidades inferiores recogidas.

Luego se gira o se balancea de lado a lado tres veces continuos; a continuación se levanta rápidamente y se sacude todo el cuerpo, comenzando desde la cabeza luego el tronco, , las manos y por último los pies, esto se hace dos vez para que el cuerpo pueda relajarse bien, con una pequeña carrera y vuelta en un espacio determinado.

Lo maravilloso de este juego es realizarlo todo el grupo para que las energías se equilibren simultáneamente, será más recreativo si es ejecutado en formación circular, acostarse y levantarse de acuerdo a lo antes ya mencionado, esto lo practicaban los grandes sabios incas cuando estaban construyendo o antes de realizar algún trabajo mental principalmente.



Para tener mejor participación armónica se lo debe realizar con música muy lenta o Sanjuanitos, que al terminar de sacudir se zapatea, se dan las vueltas simultáneamente siguiendo el norte que tiene la energía positiva.

Recomendaciones:

Por favor, se debe hacer cuando los niños, jóvenes y adultos están realizando actividades: físicas e intelectuales. (Fuente: Lic. German Hinojosa)

4.2.2. LA COPA

Juego especial para los velorios (funerales). Este juego consiste en levantar una copa del suelo, solo con el agarre de los labios o dientes, las manos deben estar atados hacia atrás con una chalina o bufanda y recogerán la copa realizando una inclinación del cuerpo entero, previo a esto se tendrá que girar en su propio eje por cinco o más ocasiones y recorrer un espacio más o menos equivalente a cinco metros y volver al lugar inicial de espaldas, con el vaso en los labios y entregarle al juez del juego.



Lo entretenido de juego es observar que los participantes estarán un poco mareados por los giros que realizaron previo a la salida y también se le puede añadir en las copas líquidos como agua, gaseosas, jugos, que tendrán que beber y no excederá más de la mitad de la copa. (Fuente: Gregorio Toalombo)

4.3. DE PERSECUCIÓN

Son posiblemente los de mayor aceptación dentro de los jóvenes, niños y gente adulta, aquí se desarrollan diferentes capacidades físicas especialmente velocidad, resistencia y coordinación.

El trabajo en equipo es muy importante ya que merece mayor coordinación con el propósito de vencer al oponente.

A este grupo de juegos pertenecen:

Escondidas, gato y ratón, lobito colorado, el cóndor, las cogiditas.

4.3.1. EL CONDOR o YUTU

Este singular juego consiste en que los niños formen un círculo y uno realizara la tarea del dueño de una hacienda, otro la tarea de ser el cóndor y cada uno de los participantes tendrá el nombre de un animal pequeño que el supuesto dueño lo nombrará, ejemplo: conejito, perrito, pollito, cuysito, borreguito. Cada uno de estos animalitos no se debe dejar atrapar por quien efectúa el papel de cóndor, hasta que el grupo cuente 10 o más.



El juego inicia cuando el hacendado empieza a decir, (“shamunmi cóndor kalpankichi pakinkichi tuki uchilla wiwakuna mikunkami”) “ahí viene el cóndor cuidado todos los animales pequeños, que corran o se escondan para que no los vaya a comer al perro o al pollito”, solo uno a la vez. El participante que tiene el nombre del animal nombrado tendrá que correr para que el cóndor no lo atrape, si el cóndor lo atrapa el participante saldrá del grupo de los animales del círculo, si no es así el participante vuelve al grupo y así sucesivamente hasta que todos participen.

(Fuente: Sebastián Curí)

4.4. VERBALES

Son los que favorecen el aprendizaje y el dominio de la lengua, como también a la retención de gran cantidad de palabras, es importante la imitación de sonidos.

4.4.1. ADIVINANZAS

Adivina adivinador: Soy un palito bien derechito, sobré mí cabeza llevo un mosquito; ¿qué será? La vocal i

Adivina adivinador: Un convento bien cerrado sin campanas y sin torres, muchas monjitas entran haciendo dulces y amores; ¿Qué será? Las abejas

Adivina adivinador: Singurisho pelotero imashikanka; ¿qué será? La arveja

Adivina adivinador: Un árbol con doce ramas cada cual tiene su nido, cada nido siete pájaros, cada cual su apellido; ¿qué será? El año. (Autor: Segundo Chela)

4.5. INDIVIDUALES

Lógicamente son los que realiza una sola persona sin ayuda de segundos, aquí el jugador o participante demuestra su preparación, autosuficiencia, dedicación, responsabilidad para cumplir con el objetivo que se ha planteado.

Se puede llegar a conocer o descubrir cuáles son sus límites y desde luego sus aptitudes y actitudes hacia alguna actividad deportiva.

Son importantes:

4.5.1. WARAKA

Es un instrumento autóctono que era un arma utilizada en tiempos de guerra en la era pre incaica y durante la colonia por los indígenas, también servía para cazar u asustar a las aves y animales mediante el lanzamiento de Tullpas, piedra, pepas, también se utilizaba para medir la fuerza y la precisión de quien lo lanzaba.



Su elaboración era de Cabuya, antorchado en forma de soga, aproximadamente de 2 metros y en el medio contiene una base de cuero que sirve para contener al material puesto en el centro.

Recopilación: Moisés Cacuango

4.5.2. GALLO O PATACHI

Juego practicado en velorios (funerales) consiste en dos personas que simulan ser gallos y sus manos estarán atadas con una faja o chumpi por debajo de las piernas o mejor descrito detrás de las rodillas y por ende se ubicaran en cuclillas, el objetivo es tumbar al otro gallo, solo con el empujón de los hombros, gana el gallo que tumbó al otro en dos ocasiones de tres intentos.

Recomendación:



Si es practicado con niños se tendrá que tener una colchoneta o similar para evitar caídas fuertes.

4.5.3. CARRERA DEL HUEVO EN LA CUCHARA

Este divertido juego se lo puede realizar con un mínimo de dos o hasta ocho participantes que pueden ser entre familias o grupo de amigos y consta de una carrera desde una línea de salida y llegada, en un espacio determinado, plano y sin obstáculos.

Los participantes de este juego se sitúan en la línea de salida sujetando en la boca la cuchara con el huevo, se contará con un juez que dará la señal de salida con un silbo y todos correrán para lograr llegar primeros al línea de llegada, pero con la cuchara y el huevo, el participante que llegue primero con esas observaciones será el ganador. Se puede variar este juego con ida y vuelta o trasladarse en cuclillas o de rodillas en una superficie de césped.

4.6. COLECTIVOS

Son aquellos que se juegan en grupos o en equipos de más de 2 personas estos permiten la integración e inclusión de todos los miembros de una comunidad, grupo, caserío, etc., mediante estos juegos se puede desarrollar la solidaridad y ayuda mutua entre los integrantes estableciendo estrategias de competición.

Pertenecen a este grupo:

Las escondidas, carrera de tres piernas, la guaraca, las cebollitas, el llaminguito, conejo, la soga.

4.6.1. CONEJO

Este juego se lo realiza en el fallecimiento del padre o jefe de hogar y consiste en la participación de 12 personas que se sitúan en el piso, formando un circulo sobre gangochas o esteras y sus extremidades inferiores están cubiertas con una cobija de gran amplitud, para así cubrir a todos los miembros que participan del juego, la elección para buscar al allku (perro) quien buscará al conejo se da entre varias personas que van a participar, se van sorteando cara o cruz con una moneda antigua, quien tenga mayor número de pérdidas en el sorteo será el allku encargado de buscar al conejo. Lo entretenido de este juego es que las personas que se situaron en forma circular se pueden pasar el conejo por debajo de la cobija o arrojándolo sin que la persona que hace de allku se percate, en esos momentos todos pueden simular que lo tienen y así el allku no puede saber dónde está el conejo. Una vez que la persona elegida encuentra al "conejo" cambia de participante y así sucesivamente, el juego termina una vez que todos los participantes hayan cumplido con su función de allku.



El conejo es simplemente una prenda de vestir ejemplo: una bufanda o una chalina amarada que se ubica entre los participantes.

Propósito:

Rendir homenaje al fallecido por actividades beneficiosas realizadas para la comunidad, y más aún es el de sosegar el dolor de los familiares o deudores, por tan lamentable perdida, acompañarlos hasta altas horas de la noche y así no siente tan profundamente la pérdida de su ser querido.

Recopilación: Alfonso Llumiguano

4.6.2. EL LLAMINGUITO

Este juego consiste en una carrera de tres personas, de un punto de partida hasta una línea de meta trazada, para esto se pide a los estudiantes que se agrupen de tres personas, con las siguientes ubicaciones:

El primero se pondrá al frente simulando la cabeza, quien será vendado los ojos, el segundo será el cuerpo del llamingo, inclinándose hacia adelante con las manos sosteniendo o abrasando por el estómago a quien simula de ser la cabeza del llamingo, mientras que el tercero se ubicara como jinete quien dirigirá al llamingo, se amarara con una cuerda por debajo de los brazos con la misma direccionará al animal.



De esta forma se construirá unos cuatro llamingos con sus respectivos jinetes que se pondrán en la línea de partida, al escuchar el mando de salida, los jinetes deben estar ya encima del cuerpo de la persona que esta inclinada, escucha el mando de salida enseguida el jinete tiene que tratar de sacar o hacer correr al llamingo tratando de imitar el sonido de un beso volado a una chica, y la llama tratara de llegar a la línea de meta señalada, si es posible también debe señalar el camino por donde debe ir el llamingo. Así el que llega primero a la meta será el ganador.

Variantes

También en otros casos se puede incrementar el proceso de la carrera, que será dar una vuelta por la línea de meta y regresar de espaldas hasta la línea de salida y el llamingo que llegue primero será quien gana la carrera.

Recomendación

Se ejecutará la carrera con la siguiente recomendación, dependiendo de la edad y el espacio físico adecuado, precautelando que no exista ningún objeto donde puedan chocar los llamingos o resto del cuerpo del mismo, se vendará a quien simula ser la cabeza del llamingo. (Fuente: Lic. German Hinojosa)

4.6.3. LA SOGA

Este juego depende del trabajo en equipo y la fuerza de cada uno de los integrantes del mismo. Dos equipos en cada extremo de una cuerda y tiran de ella.

Gana el equipo que logra desplazar al otro más allá del límite que está determinado con una señal en piso, y en la cuerda con un pañuelo para determinar el porcentaje que uno de los equipos ha recorrido la cuerda.

5. RESULTADO DEL DIAGNOSTICO FINAL

Formulación del problema con el objetivo general de la investigación.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVO GENERAL DE LA INVESTIGACIÓN
¿La insuficiente práctica de los juegos ancestrales es uno de los factores de pérdida de identidad cultural de la comunidad Quivillungo?	Aplicar juegos ancestrales para fortalecer la identidad cultural de la comunidad Quivillungo.

- En base a esta formulación problema objetivo, hubo una gran acogida para la aplicación de las actividades propuestas en el proyecto, se ejecutó los juegos ancestrales tal como se planificó, la mayor parte de la comunidad permitió que sus niños y adolescentes practiquen, por lo que se confirma lo que manifiesta (Paredes, 2002), cuando afirma que la práctica de juegos ancestrales está siempre unida a la cultura de los pueblos, a su historia, a lo mágico, a lo sagrado, al amor, al arte, a la lengua, a la literatura, a las costumbres. Por lo que, nos sentimos satisfechos de haber ejecutar este proyecto que sirve de lazo de unión entre los ancestros de la comunidad.
- Los niños y niñas conocen y ejecutan los juegos que practicaban los ancestros de la comunidad.
- Incremento de la creatividad para jugar con elementos del medio como la elaboración del kushpi.
- Desarrollan capacidades motrices mediante la práctica de juegos ancestrales.
- Aumento de las habilidades sociales.

- Los niños y niñas experimentan emociones generadas por los juegos ancestrales.
- Los niños y adolescentes se sienten orgullosos de su comunidad ya que encuentran muy divertidos los juegos rescatados y sobre todo, teniendo en cuenta los importantes valores que transmiten los juegos ancestrales al cumplir un papel educativo y cultural que son expresiones de identidad y modos de vida autóctonos de la comunidad.
- Los miembros de la comunidad se sienten orgullosos que sus niños y adolescentes practiquen juegos ancestrales que contribuyen a una vida de entendimiento mutuo y comportamiento pacífico entre los diferentes grupos culturales, y las comunidades fortaleciendo el sentido moral y el espíritu de juego limpio.
- Los niños mediante la práctica de juegos ancestrales tienen un instrumento eficaz para la promoción de la tolerancia, el entendimiento, el respeto y la paz en una sociedad culturalmente diversa.
- Se logró recopilar una gran variedad de juegos ancestrales que se han dejado de practicar y que divierten a los niños y adolescentes.

6. CONCLUSIONES

- El diagnóstico de la situación actual en relación con la práctica de juegos ancestrales, en la comunidad de Quivillungo arrojó insuficiencias en la oferta, organización y realización de los juegos, los cuales eran muy escasos y carecían de variedad, sistematicidad y calidad, se determinó que el tiempo libre se ocupaba mayormente en actividades pasivas no deportivas

- Hoy en día resulta poco habitual ver en nuestras comunidades el bullicio de un grupo de niños y niñas jugando los mismos juegos con los que se divertían sus padres, y antes sus abuelos, mismos que constituyen parte importante del patrimonio cultural, que conviene fortalecer y promover, y son al mismo tiempo un instrumento eficaz para la promoción de la tolerancia, el respeto y la paz en una sociedad culturalmente diversa.

- Desde algunas décadas el juego de los niños y adolescentes se ha transformado por la influencia de los medios audiovisuales, la publicidad, las nuevas tecnologías, es más común ver a niños y niñas jugando con equipos de video juegos de forma sedentaria, la práctica de juegos ancestrales ha ido disminuyendo progresivamente.

- Al fundamentar teórica y metodológicamente el juego se concuerda con (Parlebas 2005), quien afirma que los juegos ancestrales son creaciones de una cultura y el fruto de una historia, de la misma manera, (Paredes 2002), asevera que la práctica de juegos ancestrales ha estado siempre unida a la cultura de los pueblos, a su historia a lo mágico, a lo sagrado, al amor, al arte, a las costumbres, ha servido de vínculo entre pueblos y ha facilitado la comunicación entre los seres humanos.

- Una vez realizadas las entrevistas a los miembros de mayor edad de la comunidad, hemos recopilado información de los siguientes juegos ancestrales: kushpi, carrera de zambo, gallo o patachi, la copa, conejo, tillo, la sacudida del perrito, el llaminguito, waraka etc.

    - El sistema de acciones propuesto sobre juegos ancestrales demostró ser útil para el rescate de la identidad cultural de los habitantes de la comunidad de Quivillungo, demostrado el impacto social significativo que se logró con su aplicación, estableciéndose avances importantes en indicadores de salud y de rescate de la identidad cultural.

7. BIBLIOGRAFÍA.

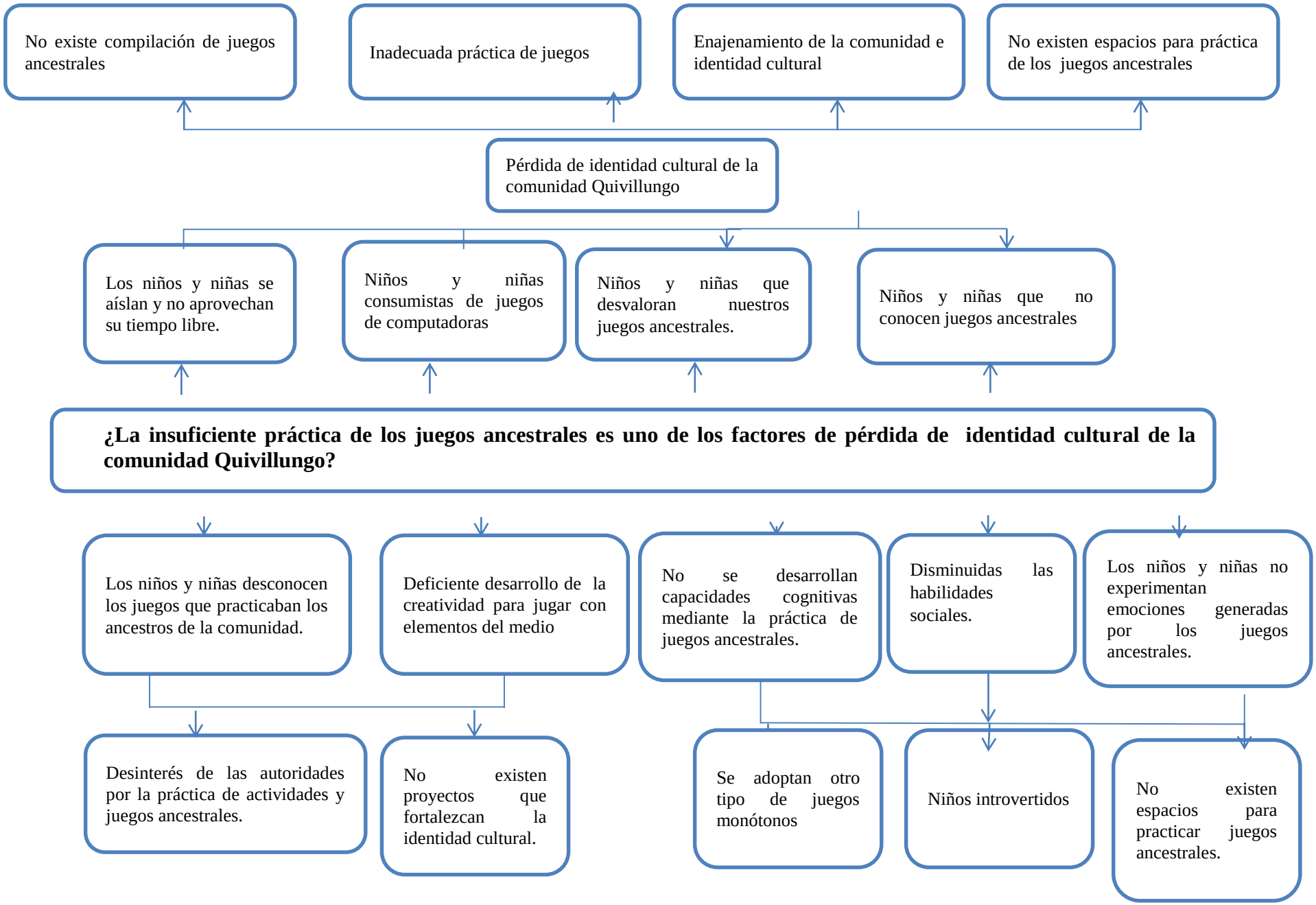
- Castro Mangas Adela (2013), Juegos para educación física: desarrollo de destrezas básicas. México: Alfaomega grupo editor S.A.
- Paredes, J (2002), El deporte como juego: un análisis cultural. Tesis doctoral. Universidad de Alicante.
- Parlebas, P (2005), Los juegos ancestrales. Enciclopedia catalana, Barcelona: Enciclopedia Catalana.
- Sivasailan Thiagajaran y Gelnn Parker(2000), equipo de trabajo: actividades y juegos de integración, México: Pearson Educación S.A
- Villafuerte Carlos (2008), Juegos para estimular las inteligencias múltiples Colombia: ediciones de la U.
- Yulia Soloveiva y Luis quintana Rojas(2012), La actividad de juego en la edad preescolar / México Trillas S.A
- Océano España (2006), Jugar y compartir creatividad y valores, México: Pearson Educación S.A
- Gabriel Castellanos Llanos, Delfín Ignacio Grueso, (2012), Juegos y comunidad programa editorial Universidad Del Valle.

WEBGRAFÍA

- http://educativa.catedu.es/44700165/aula/archivos/repositorio//1000/1130/html/15_ejemplos_de_juegos_populares.html
- http://tradicionese.blogspot.com/
- http://www.deporte.gob.ec/iniciaron-juegos-ancestrales-en-colta/
- http://www.revistaencontexto.com/los-juegos-ancestrales-autoctonos-populares-y-tradicionales-del-ecuador-parte-vital-de-nuestra-cultura/
- http://www.ecuadoracolores.com/ed2013_jun/pages/dep04.html

ANEXOS

ANEXO Nº 1
ÁRBOL DE PROBLEMAS



ANEXO Nº 2

	UNIVERSIDAD ESTATL DE BOLIVAR

PLAN MICROCURRICULAR POR BLOQUE/MÓDULO

1. DATOS INFORMATIVOS

ESTUDIANTE - DOCENTE:	ÁREA/ASIGNATURA	AÑO/ CURSO/NIVEL	TIEMPO	
			SEMANAS	PERIODOS
Cacuango Ángel Moisés Llumiguano Sisa Alfonso	Proyecto de intervención educativa	TITULACION	4	5

2. PRECISIONES PARA LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE

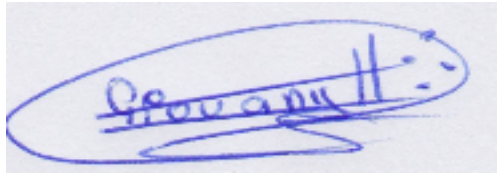
EJE CURRICULAR INTEGRADOR	EJE DE APRENDIZAJE/MACRODESTREZA	EJE TRANSVERSAL/INSTITUCIONAL
El Cuidado De La Salud y Los Hábitos De Recreación de los miembros de la comunidad	IDENTIDAD CULTURAL	

TÍTULO DEL BLOQUE/MÓDULO:	OBJETIVO DEL BLOQUE/MÓDULO
Bailo terapia en circuito, estilo libre, juegos	Desarrollar el sistema cardiovascular, pulmonar y psicofísico general a través del circuito. Mejorar la calidad de vida de las personas. Fomentar la práctica y rescate de juegos populares y tradicionales en beneficio de la integración

		cultural del país.
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	**DOMINIO A**	Incremento progresivo de las capacidades físicas básicas y específicas.
	DOMINIO B	Dominio de los fundamentos básicos del bailo terapia
	DOMINIO C	Desarrollo de los diferentes valores éticos – morales, utilización correcta del tiempo libre.

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	**ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS**	**RECURSOS**	**EVALUACIÓN** **INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN**
JUEGOS CON OBJETOS Utilizar diferentes recursos como son las ligas de cauchos, cuerdas, madera, etc., los mismos que se lo puede hacer en forma individual o en grupo, permitiendo el desarrollar diferentes habilidades motrices y fortalecimiento de las capacidades físicas. Hacer bailar el kushpi	El aprendizaje es vivencial. El participante explora, manipula y descubre directamente los elementos del Juego. Se juega con un juete de hilo de cabuya de 80 cm. Aproximadamente y una bara de una rama de un árbol fino de longitud 50 cm. Aproximadamente, el kushpi será de un madero en forma de estaca de altura de 8 a 10 cm. , se envuelve el kushpi de izquierda a derecha hasta el tope de la bara se lo ubica en el piso y con el juete y bara se jira con dirección a la cual se adapte el jugador, con un jueteo a la altura de la cabeza del kushpi se mantendrá en movimiento circular al kushpi por el tiempo que determine el jugador	Kushpi Juete de hilo de cabuya Bara de una rama de un árbol fino de 50 cm	Participa en juegos socializados, reglados, cooperando con los compañeros/as. Combina las habilidades motoras básicas y sus aplicaciones en juegos. Utiliza el kushpi elemento ancestral para fortalecer la identidad cultural. Hace bailar el kushpi.

3. ADAPTACIONES CURRICULARES	
ESPECIFICACIÓN DE LA NECESIDAD	**ESPECIFICACIÓN DE LA ADAPTACIÓN APLICADA**

EDUCATIVA ATENDIDA		
4. BIBLIOGRAFÍA/WEBGRAFÍA:		**5. OBSERVACIONES:**
• Renson, R. (1991), El retorno de los deportes y juegos ancestrales, Revista de la actividad física y el deporte, No 8,León. • Alfonso García, Josué. El juego infantil y su metodología. Editex. • Bernal Ruiz, Javier. (2001). Juegos y actividades adaptadas: todo lo que debemos saber para comprender y facilitar la integración. • Bauzer, E. (1997). Juegos Educativos. Ecuatorianos: Quito LNS.		Se puede realizar el kushpi con un pedazo de madera y solicitar ayuda a los padres ayuda para la elaboración.
ELABORADO	**REVISADO**	**APROBADO**
ESTUDIANTE - DOCENTE: Cacuango Ángel Moisés Llumiguano Sisa Alfonso	**NOMBRE: Lic. Miguel Lombeida**	**NOMBRE: Lic. Miguel Lombeida**
Firma:  		
Fecha: 02-05-2016	**Fecha: 17-07-2016**	**Fecha:**29-07-2016

ANEXO Nº 3

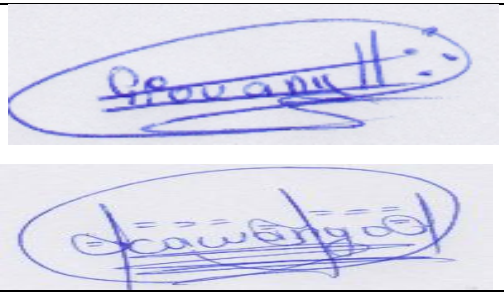
<table>
<tr><td colspan="4">PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO
Artículo 11 literal i, Artículos 40 y 42</td></tr>
<tr><td colspan="4">1.- DATOS INFORMATIVOS</td></tr>
<tr><td>ÁREA/ASIGNATURA:</td><td>NÚMERO DE PERIODOS:</td><td>FECHA DE INICIO:</td><td>FECHA DE FINALIZACIÓN:</td></tr>
<tr><td>Educación Física</td><td>5 periodos por semana</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO / BLOQUE:</td><td colspan="2">EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="3">• Fomentar la práctica y rescate de juegos ancestrales para fortalecer la identidad cultural de la comunidad de Quivillungo.</td><td colspan="2">Identidad cultural</td></tr>
<tr><td colspan="2">EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA</td></tr>
<tr><td colspan="2">Juegos ancestrales</td></tr>
<tr><td colspan="2">DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA:</td><td colspan="2">INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN:</td></tr>
<tr><td colspan="2">Conocer y practicar juegos con objetos ancestrales
Aprovechar las partes del cuerpo para divertirse
Aplicar juegos de percusión para fortalecer la comunicación en lengua nativa de la comunidad.
Divertirse mediante juegos verbales de los ancestros de la comunidad.
Aplicar juegos individuales y colectivos para fortalecer la cultura ancestral de Quivillungo</td><td colspan="2">Conoce y practicar juegos con objetos ancestrales
Aprovecha las partes del cuerpo para divertirse
Aplica juegos de percusión para fortalecer la comunicación en lengua nativa de la comunidad.
Se divierte mediante juegos verbales de los ancestros de la comunidad.
Aplica juegos individuales y colectivos para fortalecer la cultura ancestral de Quivillungo</td></tr>
<tr><td colspan="4">2. PLANIFICACIÓN</td></tr>
</table>

NÚMERO DE CLASES	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
CLASE 1 Del 09 de mayo al 22 de mayo del 2016. JUEGOS ANCESTRALES CON OBJETOS • Kushpi • Tillo • Saltar a la cuerda • Carreras de sambo • Ensacados	Aprendizaje vivencial. El participante explora, manipula y descubre directamente los elementos del Juego. Explicación Preparación Ejecución Recomendación	Silbato, Conos. Computadora. cds. Memory flash. Amplificación	Combina las habilidades motoras básicas y sus aplicaciones en juegos. Reconoce, demuestra y aplica juegos con elementos autóctonos de la comunidad.	**TÉCNICA:** OBSERVACIÓN **INSTRUMENTO:** Guía de observación. Lista de control. Test.
CLASE 2 Del 23 de mayo al 03 de junio del 2016. JUEGOS ANCESTRALES DE PERCUSIÓN • El cóndor o yutu • El florón • La pájara pinta	Aprendizaje vivencial. El participante explora, manipula y descubre directamente los elementos del Juego. Explicación Preparación Ejecución Recomendación	Espacios ilimitados, Canchas o patios, Silbato, Conos. Computadora. Cds. Memory flash. Amplificación	Combina las habilidades motoras básicas y sus aplicaciones en juegos. Fortalece habilidades comunicativas en lengua nativa en juegos y dinámicas Reconoce, demuestra y aplica juegos de percusión autóctonos de la comunidad.	**TÉCNICA:** OBSERVACIÓN **INSTRUMENTO:** Guía de observación. Lista de control. Test.
CLASE 3 Del 06 de junio al 10 de junio del 2016. JUEGOS ANCESTRALES INDIVIDUALES • Waraka • Gallo o patachi • Carrera del huevo en la cuchara	Aprendizaje vivencial. El participante explora, manipula y descubre directamente los elementos del Juego. Explicación Preparación Ejecución Recomendación	Canchas o patios, Silbato, Conos. Computadora. Cds. Memory flash. Amplificación	Combina las habilidades motoras básicas y sus aplicaciones en juegos. Fortalece habilidades comunicativas en lengua nativa en juegos y dinámicas Reconoce, demuestra y aplica juegos de individuales autóctonos de la comunidad.	**TÉCNICA:** OBSERVACIÓN **INSTRUMENTO:** Guía de observación. Lista de control. Test.
CLASE 4	Aprendizaje vivencial.	Canchas o	Combina las habilidades	**TÉCNICA:**

Del 13 de junio al 24 de junio del 2016. JUEGOS ANCESTRALES COLECTIVOS • Conejo • El llaminguito • La soga	El participante explora, manipula y descubre directamente los elementos del Juego. Explicación Preparación Ejecución Recomendación	patios, Silbato, Conos. Computadora. Cds. Memory flash. Amplificación	motoras básicas y sus aplicaciones en juegos. Fortalece habilidades comunicativas en lengua nativa en juegos y dinámicas Reconoce, demuestra y aplica juegos colectivos autóctonos de la comunidad.	OBSERVACIÓN **INSTRUMENTO:** Guía de observación. Lista de control. Test.
CLASE 5 Del 27 de junio al 01 de julio del 2016. JUEGOS ANCESTRALES VERBALES • Adivinanzas • Trabalenguas	Aprendizaje vivencial. El participante explora, manipula y descubre directamente los elementos del Juego. Explicación Preparación Ejecución Recomendación	Canchas o patios, Silbato, Conos. Computadora. Cds. Memory flash. Amplificación	Fortalece habilidades comunicativas en lengua nativa en juegos y dinámicas Reconoce, demuestra y aplica juegos de verbales autóctonos de la comunidad.	**TÉCNICA:** OBSERVACIÓN **INSTRUMENTO:** Guía de observación. Lista de control. Test.
CLASE 6 Del 04 de julio al 08 de julio del 2016 JUEGOS ANCESTRALES PARTES DEL CUERPO • La sacudida del perrito • La copa	Aprendizaje vivencial. El participante explora, manipula y descubre directamente los elementos del Juego. Explicación Preparación Ejecución Recomendación	Canchas o patios, Silbato, Conos. Computadora. Cds. Memory flash. Amplificación	Fortalece habilidades comunicativas en lengua nativa en juegos y dinámicas Reconoce, demuestra y aplica juegos partes del cuerpo autóctonos de la comunidad.	**TÉCNICA:** OBSERVACIÓN **INSTRUMENTO:** Guía de observación. Lista de control. Test.
CLASE 7 Del 04 de julio al 08 de julio del 2016 JUEGOS ANCESTRALES VARIADOS • Trompo. • Ollitas • Pañuelos	Aprendizaje vivencial. El participante explora, manipula y descubre directamente los elementos del Juego.	Canchas o patios, Silbato, Conos. Computadora. Cds.	Combina las habilidades motoras básicas y sus aplicaciones en juegos. Fortalece habilidades comunicativas en lengua	**TÉCNICA:** OBSERVACIÓN **INSTRUMENTO:** Guía de observación. Lista de control.

	Explicación Preparación Ejecución Recomendación	Memory flash. Amplificación	nativa en juegos y dinámicas Reconoce, demuestra y aplica juegos partes del cuerpo autóctonos de la comunidad.	Test.

3. ADAPTACIONES CURRICULARES	
ESPECIFICIÓN DE LA NECESIDAD EDUCATIVA ATENDIDA	**ESPECIFICACIÓN DE LA ADAPTACIÓN APLICADA**

ELABORADO	**REVISADO**	**APROBADO**
ESTUDIANTE - DOCENTE: Cacuango Ángel Moisés Llumiguano Sisa Alfonso	**Nombre:** **LIC. MIGUEL LOMBEIDA**	**Nombre:** **LIC. MIGUEL LOMBEIDA**
Firma: 	**Firma:** 	**Firma:** 
Fecha: 15/07/2016	**Fecha:** 15/07/2016	**Fecha:**15/07/2016

ANEXO Nº 3
CERTIFICACIONES

CENTRO EDUCATIVO COMUNITARIA INTERCULTURAL BILINGÜE DE DUCACION GENERAL BASICA
"CLUB DE LEONES"

Parroquia Veintimilla _ Bolívar Guaranda _ Ecuador

EL LIDER DEL CENTRO EDUCATIVO COMUNITARIA
"CLUB DE LEONES" DE LA COMUNIDAD DE QUIVILLUNGO

CERTIFICO:

Que los señores, Cacuango Arellano Ángel Moisés y Llumiguano Sisa Alfonso Giovany, Egresados de la Universidad Estatal de Bolívar, Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas, Escuela de Educación Básica, Carrera de Educación Física Deportes y Recreación, ejecutaron el trabajo del **PROYECTO DE INTERVENCION EDUCATIVA** desde el 2 de Mayo hasta el 17 de julio acorde al cronograma de actividades y cumpliendo a cabalidad su trabajo, para la elaboración del informe final, titulado:

LOS JUEGOS ANCESTRALES EN LA IDENTIDAD CULTURAL DE LA COMUNIDAD QUIVILLUNGO DE LA PARROQUIA VEINTIMILLA, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR EN EL AÑO 2016. Obteniendo resultados muy satisfactorios para la unidad educativa.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, autorizando a los estudiantes, presentar dicho documento en la Universidad Estatal de Bolívar.

Guaranda, 22 de julio de 2016

Lic. Luis Moposita Arellano
LIDER (e) DE LA INSTITUCION

C.E.C.I.B.E.B CLUB DE LEONES QUIVILLUNGO

ASOCIACION DE PARTICIPACION SOCIAL
"MAKITA KUSHUNCHI"
Parroquia ventimilla cantón Guaranda comunidad de Quivillungo
Acuerdo Ministerial N° 0015 DPB –Enero /25/2000

Yo, Sr, OSWALDO REA, en mi calidad de Presidente de la Comunidad de Quivillungo Parroquia Ventimilla, Cantón Guaranda, Provincia Bolívar, a petición de la parte interesada.

CERTIFICO:

Que los señores, Cacuango Arellano Ángel Moisés y Llumiguano Sisa Alfonso Giovany, Egresados de la Universidad Estatal de Bolívar, Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas, Escuela de Educación Básica, Carrera de Educación Física Deportes y Recreación, ejecutaron el trabajo del **PROYECTO DE INTERVENCION EDUCATIVA** desde el 2 de Mayo hasta el 17 de julio acorde al cronograma de actividades y cumpliendo a cabalidad su trabajo, para la elaboración del informe final, titulado:

LOS JUEGOS ANCESTRALES EN LA IDENTIDAD CULTURAL DE LA COMUNIDAD QUIVILLUNGO DE LA PARROQUIA VEINTIMILLA, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR EN EL AÑO 2016. Obteniendo resultados muy satisfactorios para la comunidad.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, autorizando a los estudiantes, presentar dicho documento en la Universidad Estatal de Bolívar.

Guaranda, 23 de julio de 2016

PRESIDENTE DE LA ASOCIACION MAKITA CUSUNCHI
0201671682

Sr. Oswaldo Rea
Presidente de la Comunidad de Quivillungo

LA VIDA NO ES SOLAMENTE UN DERCHO. ES, SOBRE TODO UN DEBER.

ANEXO Nº 6
REGISTRO DE ASISTENCIA A TALLERES Y ACTIVIDADES

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS.
ESCUELA: DE EDUCACIÓN BÁSICA
CARRERA: EDUCACIÓN FÍSICA DEPORTES Y RECREACIÓN
PROYECTO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA
LOS JUEGOS ANCESTRALES EN LA IDENTIDAD CULTURAL DE LA COMUNIDAD DE QUIVILLUNGO DE LA PARROQUIA VEINTIMILLA, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR EN EL AÑO 2016.

REGISTRO DE ASISTENCIA A LOS TALLERES Y ACTIVIDADES

TEMA: Aplicación de Juegos Antestrales (Con objetos, Partes del cuerpo)
OBJETIVO: Fortalecer la Identidad Cultural de la Comunidad

Nº	Nombres y Apellidos	Institución Educativa	Firma
17	Elvis Manobanda	U. Pedro Carbo	
18	Gilmar Milán	U. Pedro Carbo	
19	Dayvis Lumiguano	U. Pedro Carbo	
20	Esnaider Tavis	U. Pedro Carbo	
21	Issac Arévalo	U. Pedro Carbo	
22	Cristhian Tenelema	U. Club de Leones	
23	Jhanifer Chimbo	U. Club de Leones	
24	Emy Rea	U. Angel Polivio Chaves	
25	Leonel Rea	U. Angel Polivio Chaves	
26	Kristopher Arévalo	U. Luis Aurelio Gonzales	
27	Nayeli Agualongo	U. Pedro Carbo	
28	Kaya Chimbolema	U. Club de Leones	
29	Paúl Chimbolema	U. Gladys Flores	
30	Yauri Tamami	U. Pedro Carbo	
31	Sonny Chimbolema	Club de Leones	
32	Anthony Agualongo	U. Pedro Carbo	

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS.
ESCUELA: DE EDUCACIÓN BÁSICA
CARRERA: EDUCACIÓN FÍSICA DEPORTES Y RECREACIÓN
PROYECTO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA
LOS JUEGOS ANCESTRALES EN LA IDENTIDAD CULTURAL DE LA COMUNIDAD DE QUIVILLUNGO DE LA PARROQUIA VEINTIMILLA, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR EN EL AÑO 2016.

REGISTRO DE ASISTENCIA A LOS TALLERES Y ACTIVIDADES

TEMA: Aplicacion de Juegos Ancestrales (Colectivos, Individuales y Verbales)
OBJETIVO: Fortalecer la Identidad Cultural de la Comunidad

Nº	Nombres y Apellidos	Institución Educativa	Firma
1	María Rea chimbo	020236557-4	
2	Estalin Mullo Chimbo	020233784-0	
3	Hernán Rea chimbo	U. Sanjuan Bosco	
4	Rairy Avilés Llumiguano	U. Santa Mariana J.	
5	Mrjorie Curi Avilés	U. Club de leones	
6	Raúl Mullo chimbo	020305560-8	
7	Adriana Chimbolema Avilés	0202120622	
8	Yesenia Tenelema	020248878-9	
9	Jaime Llumiguano	020208255-8	
10	Mauricio Arevalo	020227653-1	
11	Ramiro Chimbolema T	020150289-5	
12	JAIME CHIMBOLEMA	0201840469	
13	WILLIAN CURI	0202368833	
14	Anderson Limache	0209488672	
15	Wilman Llumiguano	0202367108	
16	Erik Ninabanda	025014108-2	

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS.
ESCUELA: DE EDUCACIÓN BÁSICA
CARRERA: EDUCACIÓN FÍSICA DEPORTES Y RECREACIÓN
PROYECTO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA
LOS JUEGOS ANCESTRALES EN LA IDENTIDAD CULTURAL DE LA COMUNIDAD DE QUIVILLUNGO DE LA PARROQUIA VEINTIMILLA, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR EN EL AÑO 2016.

REGISTRO DE ASISTENCIA A LOS TALLERES Y ACTIVIDADES

TEMA: Construcción del Cushpi
OBJETIVO: Elaborar objetos Precolombinos para Realizar Juegos

Nº	Nombres y Apellidos	Institución Educativa	Firma
1	Alexis Agualongo	U.E. Pedro Carbo	
2	Samira Agualongo	U.E Club de Leones	
3	Piury Chimbolema	U.E Club de Leones	
4	Bryan Chimbolema	U.E San Lorenzo	Bryan chimbolema
5	Cristhian Chimbolema	U.E Guaranda	
6	Danny Arévalo	U.E. Casipamba	
7	Ernán Rea	U.E. San Juan Bosco	
8	Angel Arévalo	U.E. Pedro Carbo	
9	Zairy Avilés	U.E. Santa Mariana	
10	Anthony Agualongo	U.E. Pedro Carbo	
11	Cristhian Tenelema	U.E. Club de leones	
12	Sami Chimbolema	U.E. Club de leones	
13	Britani Lloacana	U.E. Calderón 2	
14	Sheyla Lloacana	U.E. Calderón 2	
15	Thamy Llumiguano	U.E.A.P.Ch.	
16	Keila Rea	U.E. Manuel E.	

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS.
ESCUELA: DE EDUCACIÓN BÁSICA
CARRERA: EDUCACIÓN FÍSICA DEPORTES Y RECREACIÓN
PROYECTO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA
LOS JUEGOS ANCESTRALES EN LA IDENTIDAD CULTURAL DE LA COMUNIDAD DE QUIVILLUNGO DE LA PARROQUIA VEINTIMILLA, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR EN EL AÑO 2016.

REGISTRO DE ASISTENCIA A LOS TALLERES Y ACTIVIDADES

TEMA: Aplicación de Juegos Ancestrales
OBJETIVO: fortalecer la identidad cultural en la Comunidad

Nº	Nombres y Apellidos	Institución Educativa	Firma
	Miguel Chimbolema	020154745-2	
	Holger Lumbi	020193463-0	
	Luis Lumbi	020171997-8	
	Jhonny Chimbolema	025000660-8	
	Jonathan Rumiguano	0250163664	
	Edwin Chimbolema	020249285-6	
	Holger Llumiguano	020181777 2	
	Dario Chimbolema	025016243-5	
	Jhonny Curi	025001113-7	
	Daniel Tavis Pachala	020198457-2	
	Jonathan Llumiguano	020[illegible]59-2	
	Wilson Llumiguano Chimbo	020174394 1	
	Pamela Aravalo Toalombo	025002898-9	
	[illegible]	020253053-2	
	Walter Quilés	020156433-3	
	Manuel Quilés CH.	020105269-7	

CENTRO EDUCATIVO COMUNITARIA INTERCULTURAL BILINGÜE DE EDUCACION BASICA "CLUB DE LEONES"

REGISTRO DE ASISTENCIA DE LOS ESTUDIANTES

COMUNIDAD: Quivillungo PARROQUIA: Veintimilla CANTON: Guaranda FECHA: [illegible] DEL 2016

GRADO DE BASICA	ESTUDIANTES											
	Matrícula			Asistentes			Inasistentes			Desertores		
	H	M	T	H	M	T	H	M	T	H	M	T
INICIAL = 1	-	1	1	-	1	1	-	-	-	-	-	-
INICIAL = 2	3	3	6	2	2	4	-	-	-	1	1	2
1º	2	2	4	2	2	4	-	-		-	-	-
2º	5	1	6	5	1	6	-	-	-	-	-	-
3º	4	3	7	4	3	7	-	-	-	-	-	-
4º	3	7	10	2	6	8	1	1	2	-	-	-
5º	6	5	11	6	5	11	-	-	-	-	-	-
6º	7	7	14	7	5	12	-	-	-	-	2	2
7º	3	10	13	3	10	13	-	-	-	-	-	-
TOTAL												

OBSERVACIONES

LIDER

PROFTA TUTORA

REGISTRO DE ASISTENCIA A LAS CONFERENCIAS

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION, SOCIALES, FILOSOFICAS Y HUMANISTICAS.
ESCUELA DE EDUCACION BASICA
CARRERA EDUCACION FISICA DEPORTES Y RECREACION
PROYECTO DE INTERVENCION EDUCATIVA
LOS JUEGOS ANCESTRALES EN LA IDENTIDAD CULTURAL DE LA COMUNIDAD DE QUIBILLUNGO DE LA PARROQUIA VEITIMILLA, CANTON GUARANDA, PROVINCIA BOLIVAR EN EL AÑO 2016.

REGISTRO DE ASISTENCIA A LAS CONFERENCIAS

TEMA: Identidad Cultural
OBJETIVO: Rescatar Valores Culturales y Juegos Ancestrales

Nº	Nombres y Apellidos	Nº de Cedula	Firma
1	Carlos Luis Chimbolema Aules	0202120614	
2	Darwin Vinabanda	I.T.S.6	
3	Miguel Chimbolema	020154745-2	
4	Holger Lomba	020193465-0	
5	Luis Lomba	020171997-8	
6	Thanny Chimbolema	025000660-8	
7	Jonathan Rumiguano	0280163664	
8	Edwin Chimbolema	0202492856	
9	Josi Taris Pachala	0201322350	
10	Holger Llumiguano	0201817772-2	
11	Dario Chimbolema	025016243-5	
12	Thanny Cuvi	025001113-7	
13	Daniel Taris Pachala	020198457-2	
14	Jonathan Llumiguano	020176054-2	
15	Wilson Llumiguano Cttimbo	0201714391	
16	Wilian Llumiguano	020183656-1	

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION, SOCIALES, FILOSOFICAS Y HUMANISTICAS.
ESCUELA DE EDUCACION BASICA
CARRERA EDUCACION FISICA DEPORTES Y RECREACION
PROYECTO DE INTERVENCION EDUCATIVA
LOS JUEGOS ANCESTRALES EN LA IDENTIDAD CULTURAL DE LA COMUNIDAD DE QUIBILLUNGO DE LA PARROQUIA VEITIMILLA, CANTON GUARANDA, PROVINCIA BOLIVAR EN EL AÑO 2016.

REGISTRO DE ASISTENCIA A LAS CONFERENCIAS

TEMA: Formación Integral
OBJETIVO: Rescate de Valores y aceptación Cultural de la Comunidad

Nº	Nombres y Apellidos	Nº de Cedula	Firma
01	Remigio Toalombo	0201772171	
18	Henry Quille	020261027-7	
19	Dario chimbolema	0250162435	
20	Mauricio Arevalo	020227653-1	
21	Roberto Ochoa	0201898335	
22	Sergio Chimbolema	020172505-8	
23	Miguel Arévalo	020157492-8	
24	Estolin Mullo	020233774-6	
25	Edwin Mullo	025026127-8	
26	José Luis Arévalo	020268565-7	
27	Rocio Quilés	0202030060	Elsa Quilés
28	Mariana Agualongo		
29	Angel Arévalo Taris	020157493-6	
30	Danny Huniguano	020192074-8	
31	Marcela Huniguano	020193387-6	
32	Rosario Taris	020745766-9	

ANEXO 6

Programa del Festival de los Juegos Ancestrales en la comunidad de Quivillungo

A realizarse el domingo 17 de julio de 2016 a las 9:30 am en la cancha de la misma

1. **Palabras de realce sobre los Juegos Ancestrales.**
   Sra. Narcisa Toalombo

2. **Himno nacional coreado por todos los presentes (kichwa)**

3. **Bienvenida al Festival de Juegos ancestrales a cargo del presidente de la comunidad o delegado**
   Lic. Javier Rea

4. **Presentación del proyecto de intervención educativa.**
   Moisés Cacuango

5. **Intervención por parte del docente de la Facultad de Ciencias de la Educación de la U.E.B.**
   Lic. Marco Camacho

6. **Actividades y juegos a realizarse por categorías**



Baile de kushpi

Niños – 7 a 12 años
Adolecentes – 13 a 17 años
Adultos – 18 en adelante años

Carreras del kushpi

Adolecentes 13 a 17 años
Adultos 18 en adelante

Carrera de ensacados

Niños – 10 a 12 años
Adolecentes – 13 a 17 años
Adultos – 18 en adelante años

Carrera del huevo en la cuchara

Niños – 10 a 12 años
Adolecentes – 13 a 17 años

Adultos – 18 en adelante años

Carrera de Zambos

Niños – 10 a 12 años
Adolecentes – 13 a 17 años
Adultos – 18 en adelante años

Juego de la copa

Niños – 10 a 12 años
Adolecentes – 13 a 17 años
Adultos – 18 en adelante años



7. **Premiación a los ganadores de cada uno de los juegos y al mejor kushpi elaborado**

   Lic. Alberto Carrera

   Lic. Marco Camacho

8. **Clausura del festival por parte del director del departamento de cultura física**

   Lic. Alberto Carrera

9. **Agradecimiento a todos los presentes por parte de los autores del proyecto**

   Moisés Cacuango

   Alfonso Llumiguano

10. **Pamba mikuy (comida comunitaria)**

ANEXO Nº 7
FOTOGRAFÍAS

SOCIALIZACIÓN Y ACEPTACIÓN DEL PROYECTO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA



COMUNIDAD DE QUIVILLUNGO



UNIDAD EDUCATIVA CLUB DE LEONES

CONFERENCIAS



IDENTIDAD CULTURAL: LIC. REMIGIO TUALOMBO



FORMACIÓN INTEGRAL: SRTA. PAMELA AREVALO

ENTREVISTA



AL FUNDADOR DE LA COMUNIDAD QUIVILLUNGO



ENTREVISTA A LA LIC. MARIA TERESA BARRAGÁN ORDOÑEZ



ENCUESTA SOBRE LOS JUEGOS ANCESTRALES

JUEGOS ANCESTRALES

CON OBJETOS



KUSHPI



KUSHPI

CON PARTES DEL CUERPO:



JUEGO DE LA COPA



SACUDIDA DEL PERITO



MARIA JUEGA

DE PERSECUCIÓN:



EL CONDOR O YUTU



LOBITO COLORADO

VERBALES:



ADIVINANZAS



TRABALENGUAS

INDIVIDUALES:



TILLO



WARAKA

COLECTIVOS:



LAS CEBOLLITAS



EL LLAMINGUITO



EL CONEJO

FESTIVAL DE JUEGOS ANCETRALES EN LA COMUNIDAD QUIBILLUNGO



CARRERA DE ZAMBO



PAMBA MIKUY