



UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE CUENCA

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUENCA

Comunidad Educativa al Servicio del Pueblo

UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN

CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE
LOS JUEGOS TRADICIONALES Y EL USO DEL TIEMPO LIBRE EN
ADOLESCENTES DE LA PARROQUIA MOLLETURO

TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL
TÍTULO DE LICENCIADO EN PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD
FÍSICA Y DEPORTE

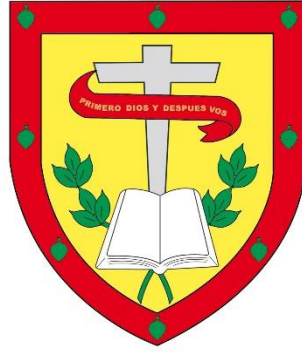
AUTOR: ERICK STALIN PACHECO GUTAMA

DIRECTOR: LCDA. NANCI DE LA NUBE GONZÁLEZ, MGS

AZOGUES - ECUADOR

2023

DIOS, PATRIA, CULTURA Y DESARROLLO



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUENCA

Comunidad Educativa al Servicio del Pueblo

UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN

**CARRERA DE LA PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y
DEPORTE**

**TEMA: LOS JUEGOS TRADICIONALES Y EL USO DEL TIEMPO LIBRE
EN ADOLESCENTES DE LA PARROQUIA MOLLETURO**

**TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL
TÍTULO DE LICENCIADO DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD
FÍSICA Y DEPORTE**

AUTOR: ERICK STALIN PACHECO GUTAMA

DIRECTOR: LCDA. NANCI DE LA NUBE GONZÁLEZ, MGS

AZOGUES-ECUADOR

2023

DIOS, PATRIA, CULTURA Y DESARROLLO

Declaratoria de Autoría y Responsabilidad

Pacheco Gutama Erick Stalin portador de la cédula de ciudadanía N° **0150243541**. Declaro ser el autor de la obra: **“LOS JUEGOS TRADICIONALES Y EL USO DEL TIEMPO LIBRE EN ADOLESCENTES DE LA PARROQUIA MOLLETURO”**, sobre la cual me hago responsable sobre las opiniones, versiones e ideas expresadas. Declaro que la misma ha sido elaborada respetando los derechos de propiedad intelectual de terceros y eximo a la Universidad Católica de Cuenca sobre cualquier reclamación que pudiera existir al respecto. Declaro finalmente que mi obra ha sido realizada cumpliendo con todos los requisitos legales, éticos y bioéticos de investigación, que la misma no incumple con la normativa nacional e internacional en el área específica de investigación, sobre la que también me responsabilizo y eximo a la Universidad Católica de Cuenca de toda reclamación al respecto.

Azogues, **13 de septiembre de 2023**

F: 

Erick Stalin Pacheco Gutama

C.I. 0150243541

RECOMENDACIÓN FAVORABLE DEL DIRECTOR

Azogues, 12 de julio del 2023

Mgs. Nanci De La Nube González , en mi calidad de Director del Trabajo de Titulación **LOS JUEGOS TRADICIONALES Y EL USO DEL TIEMPO LIBRE EN ADOLESCENTES DE LA PARROQUIA MOLLETURO**, elaborado por el estudiante de la Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte en la Unidad Académica de Educación: **Pacheco Gutama Erick Stalin**, con cédula de ciudadanía N°0150253541;

Informe:

Que, para la elaboración del Diseño que se adjunta, se realizó el debido asesoramiento y las observaciones respectivas de los aspectos técnicos estipulados en la norma vigente; por lo tanto, se recomienda favorablemente la presentación del mismo para su aprobación.

**NANCI DE
LA NUBE
GONZALEZ** Firmado digitalmente
por NANCI DE LA
NUBE GONZALEZ
Fecha: 2023.08.01
16:14:45 -05'00'

.....
Lcda. Nanci De La Nube González. Mgs.

DIRECTOR

Los juegos tradicionales y el uso tiempo libre en adolescentes de la Parroquia Molleturo

Pacheco Gutama Erick Stalin, Nanci De La Nube González

Universidad Católica de Cuenca, erick.pacheco@est.ucacue.edu.ec

Resumen

Este trabajo investigativo se crea con el fin de desarrollar la imaginación, la expresión y la comunicación a través del juego. Los Juegos Tradicionales son una forma de expresión cultural que se ha conservado a lo largo del tiempo. Por esa razón se ha visto la necesidad de evidenciar si los Juegos Tradicionales ayudan a emplear su tiempo libre de manera eficaz a los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Molleturo. Se tomó una muestra no probabilística de 50 estudiantes de edades comprendidas de 16 a 18 años, tanto del género femenino como masculino y su media fue de 17 años, El instrumento utilizado fue una encuesta validada por Bula, X. P., et al. (2015), la misma que consta de diez preguntas, las mismas que luego de ser aplicadas fueron tabuladas en EXEL e IBM SPSS. Los resultados obtenidos en esta investigación mostraron que a la mayoría de los alumnos tanto mujeres como varones les llama atención y les gusta practicar estos juegos, en los momentos que se ha trabajado con estos jóvenes, se ha visto de cerca que no existe compromiso e interés en los docentes de Educación Física de la institución para ejecutar este tipo de juegos en las horas clase, como consecuencia, los alumnos pierden el interés y el placer por jugar, y no aprovechan los beneficios que los juegos tradicionales pueden ofrecerles para su aprendizaje y su desarrollo personal.

Palabras clave: juegos tradicionales, tiempo libre, educación física, deporte

Traditional games and the use of free time in adolescents of Molleturo Parish

Abstract

This research aims to develop imagination, expression, and communication through games. Traditional games are a cultural expression preserved over time. For this reason, it was necessary to determine whether traditional games help high school students of the 'Molleturo' Educational Unit to use their free time effectively. A non-probabilistic sample comprised 50 male and female students aged 16-18, with an average age of 17. The instrument was a ten-question survey validated by Bula, X. P. et al. (2015), and after applying it, the results were tabulated in EXCEL and IBM SPSS. The results showed that most girls and boys are interested in and like to play these games. At the moment, working with students, it was observed that there is no commitment and interest in the Physical Education teachers of the institution to execute this type of game during class; as a consequence, the learners lose interest and enjoyment in playing and do not take advantage of the benefits that traditional games can offer them for their learning and personal development.

Keywords: traditional games, leisure time, physical education, sport

Índice de contenidos

I. Introducción.....	1
II. Fundamentación teórica.....	3
2.1 Beneficios de los juegos tradicionales.....	4
III. Metodología.....	6
IV. Diseño.....	6
V. Instrumentos.....	7
VI. Procedimiento.....	7
VII. Resultados.....	8
VIII. Análisis.....	9
IX. Discusión.....	10
X. Conclusiones.....	11
XI. Bibliografía.....	12
XII. Anexos	16

I. Introducción

En el presente trabajo de investigación se pretende dar a conocer a los adolescentes la importancia que tienen los Juegos Tradicionales para el desarrollo de las diferentes capacidades físicas y desarrollo psicomotriz en los diversos niveles educativos, también se nota que, en la ejecución de los juegos se fortalece la interacción del docente, docente y compañeros de la institución educativa, teniendo en cuenta que existen diversidad de Juegos Tradicionales que podemos realizar en momentos oportunos y con la participación activa de todos los estudiantes de dicho establecimiento con el propósito de aprender y practicar, ya que estos tienen gran impacto, por esto, se plantea la observación y el análisis de datos de los estudiantes de la Unidad Educativa Molleturo, donde se tratará de evidenciar el interés que tiene el adolescente a la hora de practicarlo y se observará el disfrute en la ejecución de los juegos. Las prácticas de estas actividades lúdicas tienen gran beneficio ya que, a más de divertir al estudiante, le enseña a emplear de manera correcta su tiempo libre.

Los Juegos Tradicionales son practicados también por los adultos con el fin de mejorar su estilo de vida y mantenerse saludables y felices.

Para continuar con este trabajo se aplicará un cuestionario de preguntas, las mismas que serán contestadas por los estudiantes de la Unidad Educativa Molleturo sobre la importancia y práctica de estos juegos en la institución como un método del proceso enseñanza aprendizaje aplicando pequeñas reglas que demandan estos movimientos lúdicos, al mismo tiempo se está ayudando a que estas actividades se mantengan vivas ya que son parte de nuestras costumbres y tradiciones Stebbins (2012).

López (2021) manifiesta que los Juegos Tradicionales más practicados por los adolescentes en una parroquia rural son los que jugaban nuestros antepasados y entre ellos puedo citar los siguientes: La cuerda, El trompo, La rayuela, El palo encebado, Las ollas

encantadas, entre otros, los mismos que ayudan a recuperar las tradiciones y mejorar el estilo de vida de los estudiantes y la comunidad en general, con la práctica de estos juegos se pudiera lograr el uso excesivo de aparatos electrónicos y también el sedentarismo, mismos que son perjudiciales para la salud física y mental.

La enseñanza de estas actividades recreativas se debe realizar con mecanismos y estrategias que el estudiante lo pueda entender y ejecutar siguiendo el pedido del docente guía, es decir de manera fácil y entendible, no usar términos que el alumno no conozca, de manera que los juegos fluyan acorde a lo que el maestro quiere conseguir en un determinado tiempo, así lo manifiesta Tobon (2017).

Álvarez, et al., (2017) manifiestan que los juegos tradicionales son un punto de recreación que alimenta el conocimiento del que lo practica y lo mantienen siempre activos y divertidos, pudiendo así rendir en las diferentes asignaturas que reciben dentro de las instituciones educativas de manera productiva y con mejores resultados.

Los autores antes mencionados determinan que los Juegos Tradicionales y el uso del tiempo libre tienen relación, ya que estos expresan comportamientos, actitudes, habilidades, sentimientos, entre otros. Por cuanto los juegos son actividades fundamentales para el desarrollo tanto físico como mental del adolescente, se puede manifestar que es fundamental promover el buen uso del tiempo libre utilizando diferentes juegos tradicionales como un método didáctico y estratégico.

En estudios recientes realizados por Cantor (2017) sostiene que los resultados de los diferentes Juegos Tradicionales fueron exitosos, de manera que, los estudiantes comenzaron a practicarlos en las horas de clases al igual que en sus tiempos libres, las relaciones sociales y personales mejoraron mucho entre los estudiantes y profesores.

En otro estudio realizado por Samper (2019) establece que una vez revisados los

resultados de su investigación señala que este tipo de juegos comúnmente ayudan a desarrollar vínculos sociales, familiares y entre compañeros de la institución y sobre todo conocerse ellos mismos y las capacidades que poseen para ejecutarlo e incluso para aplicar sus propias reglas del juego.

En el presente trabajo de investigación se pretende dar a conocer a los adolescentes la importancia que tienen los Juegos Tradicionales para el desarrollo de las diferentes capacidades físicas y desarrollo psicomotriz en los diversos niveles educativos

II. Fundamentación Teórica

Para desarrollar este trabajo se realizó una investigación bibliográfica de diferentes artículos, escritos, textos sobre los Juegos Tradicionales y la utilización del tiempo libre de los adolescentes.

Vygotsky (1984) manifiesta que su teoría del juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsadora del desarrollo mental del niño y el adolescente para mantener la atención, memorizar y recordar, se lo hace de manera consiente, divertida y sin ninguna dificultad, ya sea en la hora de aprendizaje o en el tiempo libre.

Los Juegos Tradicionales son todos aquellos conocidos por la sociedad en general, llevados a la práctica regularmente y que se conservan y transmiten de generación en generación, los cuales encierran una gran cantidad de hechos históricos propios de ese lugar o zona de origen Bustos., et alt. (1999).

Según Marina Camargo et al (2014) Los juegos tradicionales, son testimonios vivos de una historia, de una cultura, de una sociedad y de modo que estas actividades representan

sentidos y significados articulados con prácticas sociales que sólo se comprenden con referencia a una comunidad, a un momento histórico y en el marco de una relación específica con la infancia, niñez y adolescencia.

Jean Piaget (1959), manifiesta que el juego forma parte de la inteligencia desde la niñez, porque representa una similitud funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensoriales motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del ser humano, son las que condicionan el origen y la evolución del juego. Entonces se puede saber que el juego es más que una actividad, es parte del desarrollo de nuestras etapas y este va a evolucionando a medida que el ser humano madura física y cognitivamente.

Castro et al (2018) da a conocer que, los Juegos Tradicionales pertenecen a la comunidad, a la tradición oral, a la memoria de nuestros parientes, es más que oportuno resaltarlos, practicarlos e impartirlos en nuestra primera infancia, fomentando las relaciones sociales entre niños de diferentes culturas, sin embargo el auge de las nuevas tecnologías el desarrollo y el cambio productivo a nivel sociocultural y nacional han producido un evidente deterioro de la práctica de los juegos tradicionales, incluso del juego en sí, puesto que la infancia está rodeada de estímulos pasivos que no permiten ver más allá, de una pantalla, una tableta o un celular.

En la actualidad, los cambios en el estilo de vida, el fenómeno de la globalización y el surgimiento de un ocio asociado a las tecnologías han instaurado una fuerte tendencia al olvido de multitud de juegos motores de antaño, que en poco tiempo han ido quedando aletargados en la memoria de nuestros mayores Budnyk, et. al. (2020).

2.1 Beneficios de los Juegos Tradicionales: los juegos son fundamentales en cada una de las etapas de desarrollo físico, emocional e intelectual, especialmente en la

adolescencia. Se debe a que es en esta etapa es en donde se fortalecen las capacidades y habilidades físicas, mentales, emocionales, racionales y afectivas, Desarrollan capacidades y cualidades motrices, en este tipo de juegos encontramos algunos beneficios tales como:

comprensión de las instrucciones, la memorización, la estructuración de la acción, la anticipación y el desarrollo de estrategias.

Amplia las relaciones sociales: permite la observación de los demás y el desarrollo de estrategias para interactuar

Aprenden valores: es una fuente de aprendizaje y desarrollo de valores como el respeto, la justicia, la mentalidad abierta, la solidaridad y la tolerancia.

Fomenta la imaginación y la creatividad: permite a los jóvenes ser activos y creativos, además de aprender de los errores e ir más allá de sus límites, tanto a nivel físico como mental.

Refuerza la autoestima: ya que es una fuente de aprendizaje que contribuye al desarrollo del individuo y a sus habilidades personales (Babytuto, 2019, págs. 5-6).

También hay factores que impiden que el adolescente use su tiempo libre, esto se debe que en la actualidad se reúnen los amigos, pero no precisamente a jugar o a realizar algún tipo de actividades física, sino existen otros intereses de por medio como son: El alcoholismo, el tabaquismo, la drogadicción, violencia, y la formación de pandillas, en fin, actividades totalmente diferentes a las que se persiguen hoy en día para lograr un desarrollo integral en los adolescentes.

Tienden a ser excluidos a sentirse aislados, incomunicados, se les dificulta adaptarse al núcleo familiar y amigos, suelen ser cambiantes en su comportamiento y no pueden interrelacionarse fácilmente con ningún grupo.

El sedentarismo se da por la inactividad física en los adolescentes, el uso exagerado de nuevas tecnologías, particularmente la televisión, Internet, videojuegos, entre otros.

la obesidad debido a que muchos adolescentes no practican ningún deporte y se alimentan con comida chatarra, no tienen control por parte de sus padres de familia y no son conscientes del daño que les están haciendo a su organismo, por lo tanto, tienden a perder su figura y a subir de manera desmedida el peso corporal y como consecuencia de estos actos se aíslan de sus amigos y la sociedad en general porque quieren esconder su apariencia física.

Como se puede observar existen factores que ayudan al buen uso del tiempo libre, pero también elementos que lo impiden, Nosotros como docentes de Educación Física debemos ser portadores de buenos ejemplos y conversaciones acerca del tema, de manera que podamos lograr un cambio positivo en los estudiantes ya sean escolares como estudiantes del bachillerato.

III. Metodología

Para desarrollar esta investigación se enfocó en una población de 200 alumnos de la Unidad Educativa Molleturo, entre las edades comprendidas de 16 a 18 años, los mismos que están en el nivel bachillerato.

Se realizó un muestreo no probabilístico a 50 estudiantes, en este grupo se encuentran 30 estudiantes del sexo femenino y 20 del masculino, el cual su media es de 17 años.

IV. Diseño

Este trabajo investigativo fue de tipo no experimental, con enfoque cuantitativo y con un corte transversal, (Agudelo 2008) manifiesta la investigación no experimental puede ser cualquier trabajo que resulte fácil manejar las variables e dar al azar a las personas o su naturaleza. (p. 42).

Grajales (2000) Manifiesta que esta investigación es de forma descriptiva, debido al propósito de esta investigación trata de comentar o describir la importancia de los juegos tradicionales en los tiempos libres de los adolescentes con la finalidad que ellos entiendan que practicar estas actividades lúdicas ayudan a emplear su tiempo libre de manera correcta a los estudiantes de la parroquia Molleturo.

"Esta investigación cuantitativa tiene como objetivo estudios de casos descriptivos con resultados concretos, y una recopilación de datos para luego analizarlos, y no basarse en hipótesis de mapas conceptuales y modelos matemáticos y teóricos ". (Salas, 2011, p. 4).

V. Instrumentos

La técnica que se usó para la recolección de datos fue una encuesta validada por Bula, X. P., et al. (2015), la misma que consta de diez preguntas, Por medio de las cuales conocemos si al estudiante le interesa practicar estos juegos en su tiempo libre.

VI. Procedimiento

Como primer paso se procedió con la obtención del oficio de ingreso a la instrucción, misma que fue dirigida y entregada al señor rector de la Unidad Educativa Molleturo, una vez receptada y aceptada la misma, con el permiso respectivo, se aplicó la encuesta con los adolescentes de la institución, para lograr dicho objetivo se procedió a realizar un consentimiento informado a los señores padres de familia y/o representantes legales de cada uno de los adolescentes misma que sirve para que los estudiantes puedan participar en este estudio.

Por otra parte, se efectuó una revisión bibliográfica acerca de los Juegos Tradicionales con la finalidad de conocer su conceptualización, características, la importancia y beneficios de los mismos, la recopilación de la información se realiza directamente por el autor para posteriormente inscribir toda la información en EXEL

y IBM SPSS.

VII. Resultados

Tabla 1

El uso del tiempo libre de los adolescentes en los Juegos Tradicionales.

Pregunta	Siempre		Casi siempre		Algunas veces		Nunca		Total
	Frecuencia	%	Frecuencia	%	Frecuencia	%	Frecuencia	%	
1)¿Le gusta jugar en los ratos libres?	25	50	10	20	13	26	2	4	50
2)Se divierte jugando?	34	68	11	22	4	8	1	2	50
3)Sus padres le permiten jugar en la casa en los ratos libres?	22	44	12	24	15	30	1	2	50
4)Sus padres juegan con usted en los ratos libres?	3	6	10	20	25	50	12	24	50
5)En la Institución Educativa realiza actividades donde esté presente el juego?	15	30	16	32	18	36	1	2	50
6)Su profesor lo motiva a jugar en los ratos libres?	5	10	12	24	25	50	8	16	50

7)En la Institución Educativa le permiten utilizar los juegos didácticos y tradicionales en los ratos libres?	10	20	17	34	17	34	6	12	50
8)Usted observa televisión en los ratos libres?	10	20	17	34	17	34	6	12	50
9)¿En sus ratos libres entra a salas de Internet o video juegos?	7	14	21	42	16	32	6	12	50
10)En sus ratos libres visitas lugares como: ¿billares, estaderos, galleras, etc.?	3	6	8	16	16	32	23	46	50

VIII. Análisis

Para el análisis de datos es necesario destacar que los adolescentes de la parroquia Molleturo, la mayoría muestra gran interés por la práctica de los juegos tradicionales de manera individual y grupal dentro y fuera de la institución educativa y así están empleando su tiempo libre de manera activa y sobre todo prima la diversión, esto responde a la pregunta número 1 de la encuesta, Se puede notar claramente en el ítem seis la ausencia de motivación por parte del profesor de Educación Física para la realización de estos juegos en las clases, dando mayor

importancia a las prácticas deportivas, se analizó las diez preguntas del siguiente cuadro (tabla 1), 1, 2 y 3 en las que podemos identificar que la mayoría contestó siempre, según estos resultados nos muestran que si existe el interés para ejecutar estas actividades lúdicas, pero que no lo pueden realizar en la hora clase, más sin embargo lo practican fuera de la institución, en cambio en las preguntas 4, 6 y 10 de los encuestados la gran mayoría respondió que nunca aplican estos juegos en su hora de Educación Física, y las preguntas 5, 7, 8 y 9 respondieron algunas veces se utiliza estas actividades como un método didáctico, y también que pasan poco tiempo en las salas de videojuegos.

IX. Discusión

Al desarrollar esta investigación se propuso como objetivo del estudio a partir de la interrogante ¿cómo Los Juegos Tradicionales contribuyen en el uso del tiempo libre de los adolescentes de la parroquia Molleturo?, En el estudio realizado por Bolívar (2019) indica que los adolescentes muestran un buen nivel de motivación cuando estos participan en las actividades lúdicas y que estas favorecen al desarrollo socio motor. Mientras tanto, Samperi (2019) indica que el 45% de los adolescentes muestran satisfacción al desarrollar los diferentes Juegos Tradicionales.

Cortes (2021) manifiesta que los adolescentes no tienen motivación por parte del docente, y desconocen del tema, en cambio se ve que estas actividades lúdicas son remplazadas por los video juegos, los mismos que no favorecen al disfrute del tiempo libre de manera correcta, relación que posee nuestra investigación.

Según el estudio de Barbecho, et al., (2020) sostiene que el 32,5% de los encuestados piensan que lo hacen “siempre” y el 10% sostiene que “Nunca” señalan que en la institución realizan actividades en la cual se involucra el juego en sus diversas manifestaciones, en cuanto nuestro estudio se parece al antes citado que nos dice que el 30% de los estudiantes mencionan

que siempre, mientras el 2% expresan que nunca se aplican estas metodologías lúdicas en su establecimiento Educativo.

Con respecto al convivir con los padres, con los estudiantes encuestados, el 50%, revelaron que ellos juegan “A veces” evidenciando el poco interés entre el padre y el educando. Pérez, et al., (2021) manifiestan que la relación que hay entre la familia en las actividades recreativas como los juegos, determinan que solo el 26,7% de los entrevistados exponen que los padres juegan con ellos. A igual en un estudio hecho en Colombia se reflejan los resultados de que pocas son las familias que realizan ejercicios y juegos con los adolescentes con un total de 90% de 5 a 10 minutos por día Canoles, et al., (2022).

Así como el último estudio comparado en el que es analizado en España por Valenzuela, et al., (2021) se evidencia que el 66% está casi siempre en salas de videojuegos, en cambio comparado con el estudio realizado, el 42% de los adolescentes están en estos lugares.

X. Conclusiones

Gracias a la aplicación de la encuesta se conoce que, a los adolescentes de la Unidad Educativa Molleturo les falta motivación por parte de los docentes para realizar la práctica de los diferentes Juegos Tradicionales, ya que no se les está dando la importancia que tienen estas actividades lúdicas a la hora de la enseñanza aprendizaje en sus momentos de ocio, ya que estas nos ayudan a lograr una integración tanto de compañeros y también a nivel familiar y tener conciencia de que estas actividades suelen elevar la autoestima en el estudiante ya que al practicar estos juegos desarrollan las habilidades motrices, la fuerza y resistencia con cada uno de estos movimientos.

Mediante revisión bibliográfica se encontró varios beneficios como fomentar la imaginación y creatividad por parte de los estudiantes y poner en práctica con sus pares, tomando en cuenta que estos juegos ayudan al desarrollo psicomotriz y físico y así evitar el

sedentarismo, como también la obesidad causada por la inactividad deportiva, Estas actividades deberían aplicarse en las diferentes instituciones educativas ya que tienen el espacio como también al docente de educación física quien les debe guiar de manera correcta en su accionar lúdico.

XI. Bibliografía

Agudelo, G., Aignerren, M., & Restrepo, J. R. (2010). Experimental y no- experimental. La sociología en sus escenarios, (18).

Alvarez, P., Terejo, M., Prieto, L. (2017). Educar a la infancia a través de juegos y juguetes tradicionales: experiencias pedagógicas al aire libre. Universidad de Sevilla. Cabás nº18, diciembre 2017, págs. 73-106. <https://hdl.handle.net/11441/108350>.

Ana Beatriz Cárdenas Restrepo Claudia Milena Gómez Díaz (2014) Armonización del texto final Marina Camargo Yolanda Reyes Doris Andrea Suárez Edición, DISEÑO Y corrección de estilo Rey Naranjo Editores Impresión Panamericana Formas e Impresiones S.A. Bogotá, Colombia 2014 ISBN 9789586916318

Angulo, D. (2021). Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para la convivencia pacífica en estudiantes del grado sexto. Fundación Universitaria Los Libertadores Facultad de Ciencias Humanas y Sociales Departamento de Educación Especialización en Pedagogía de la Lúdica. Bogotá D.C. abril de 2021./ https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/4342/Angulo_Doris_2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Barbecho-Benalcázar, M., Uyaguari-Guamán, J., & Torres-Toukoumidis, Á. (2020). Análisis descriptivo del juego como herramienta para aprender sobre el patrimonio cultural: estudio de caso. Estudios pedagógicos, 46(3), 33-44. doi:<https://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052020000300033>.

Babytuto. (01 de agosto de 2019). babytuto. obtenido de <https://padres.babytuto.com/2019/08/01/beneficios-de-los-juegos-tradicionales/>

Bolívar, V. (2019). Los juegos tradicionales como estrategia didáctica para fortalecer el desarrollo socio motriz en estudiantes del grado tercero de la 40 institución educativa Anza. Hrome.

xtension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://repositorio.uco.edu.co/bitstream/handle/123456789/201/Trabajo%20de%20grado.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Budnyk, O., Mazur, P., Kondur, O., Smoliuk, S., & Palahniuk, M. (Julio – Septiembre de 2020). El problema del tiempo libre de los adolescentes en las regiones de montaña de Polonia y Ucrania. *Revista Inclusiones*, 7, 493-507.

Bula, X. P., et al. (2015). Los juegos tradicionales como estrategia lúdica para el aprovechamiento del tiempo libre de los estudiantes de grado 4° de la Institución Educativa Los Galanes. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/11371/2190>.

Bustos, M., Carrión, M., García, J., Guzmán, J., Irigoyen, A., Larraya, I., López, J., Maestro, F., Martínez, F., Maseda, J., Muriel, J., Ruiz, M., Sánchez, J., Valle, R., Velásquez, C. y Zoroza, A. (1999). *Juegos: una propuesta práctica populares para la escuela*. España: Pila Teleña.

Canoles, Y., Peñaranda, O., Peña, H., & Mejía, Y. (2022). Los Libertadores Fundación.

Castro et al (2018) *Juegos Tradicionales como estrategia para restablecer vínculos afectivos entre los infantes*, corporación universitaria minuto de dios facultad de educación licenciatura en pedagogía infantil BOGOTÁ D.C 2018.

- Cortes, D (2021). Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para la convivencia pacífica en estudiantes del grado sexto. Fundación Universitaria Los Libertadores. Sede Bogotá.
- Lopez, Glenis Socorro (2021). Juegos tradicionales en la motricidad gruesa en preescolares de la institución educativa 220, Guadalupe- Camporredondo, 2020. Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas. Perú.
<https://hdl.handle.net/20.500.14077/2481>.
- Mercedes, M., Álvarez, J. C., Guallichico, P. A., Chávez, P., & Romero, E. (2017). Entrenamiento funcional y recreación en el adulto mayor: influencia en las capacidades y habilidades físicas. *Revista Cubana de Investigaciones Biomédicas*, 36(4), 1-13.
- Pérez Hernández, H. J., Simoni Rosas, C., Fuentes - Rubio, M., & Castillo - Paredes, A. (2021). La Ludomotricidad y Habilidades Motrices Básicas Locomotrices (Caminar, Correr y Saltar). Una propuesta didáctica para la clase de Educación Física en México. *Retos*, 44(2021), 1141–1146. <https://acortar.link/n5slbC>
- Piaget, Jean. (1959). La formación del símbolo en el niño. FCE, México.
- Samperi, M. (2019). Ocio y uso del tiempo libre en adolescentes mendocinos. Pontificia Universidad Católica Argentina Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación.
File:///C:/Users/ISABEL%20PONC%20/Downloads/
- Salas, H. (2011). Investigación Cuantitativa (Monismo Metodológico) y Cualitativa (Dualismo Metodológico): El status epistémico de los resultados de la investigación en las disciplinas sociales. *Cinta de moebio*, (40), 1-21.
- STEBBINS, Robert. Compromiso temporal discrecional: efectos sobre la elección y el estilo de ocio. *Arbor*, Madrid, v. 188, p. 293-300, 2012.

Tobón , M. (2017). Formación integral y competencia, Pensamiento Complejo, diseño curricular y didáctica. Bogotá Colombia.: ECOE.

Valenzuela Bandín, Martínez García, & Escobar Arias, (2021). PRÁCTICAS DE OCIO Y TIEMPO LIBRE DE LOS ADOLESCENTES EN GALICIA: ANÁLISIS Y REFLEXIONES EN CLAVE SOCIOEDUCATIVA*. Sociedad Española de Pedagogía. Universidad de Santiago de Compostela (España)/
file:///C:/Users/USER/Downloads/Dialnet-
PracticasDeOcioYTiempoLibreDeLosAdolescentesEnGali-7873503.pdf

Vigotsky, L. (1984). Aprendizaje y desarrollo intelectual en la edad preescolar. Madrid: Akal editorial

XII. Anexos

Encuesta validada

Encuesta dirigida a estudiantes

**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE DE LA
UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUENCA**

OBJETIVO:

Conocer como los estudiantes de la Unidad Educativa Molleturo aprovechan los juegos tradicionales en su tiempo libre.

Edad: _____

Sexo: _____ .

1. ¿Le gusta jugar en los ratos libres?

Siempre Casi siempre Algunas veces Nunca

2. Se divierte jugando?

Siempre Casi siempre Algunas veces Nunca

3. Sus padres le permiten jugar en la casa en los ratos libres?

Siempre Casi siempre Algunas veces Nunca

4. Sus padres juegan con usted en los ratos libres?

Siempre Casi siempre Algunas veces Nunca

5. En la Institución Educativa realiza actividades donde esté presente el juego?

Siempre Casi siempre Algunas veces Nunca

6. Su profesor lo motiva a jugar en los ratos libres?

Siempre Casi siempre Algunas veces Nunca

7. En la Institución Educativa le permiten utilizar los juegos didácticos y tradicionales en los ratos libres?

Siempre Casi siempre Algunas veces Nunca

8. Usted observa televisión en los ratos libres?

Siempre Casi siempre Algunas veces Nunca

9. En sus ratos libres entra a salas de Internet o video juegos?

Siempre Casi siempre Algunas veces Nunca

10. En sus ratos libres visitas lugares como: ¿billares, estaderos, galleras, etc.?

Siempre Casi siempre Algunas veces Nunca

Galería de la institución y toma de datos





Universidad
Católica
de Cuenca

**AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN EN EL
REPOSITORIO INSTITUCIONAL**

CÓDIGO: F – DB – 3J
VERSION: 01
FECHA: 2021-04-16
Página 1 de 1

Pacheco Gutama Erick Stalin portador de la cédula de ciudadanía N° **0150243541**. En calidad de autor y titular de los derechos patrimoniales del trabajo de titulación **“LOS JUEGOS TRADICIONALES Y EL USO DEL TIEMPO LIBRE EN ADOLESCENTES DE LA PARROQUIA MOLLETURO”** de conformidad a lo establecido en el artículo 114 Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, reconozco a favor de la Universidad Católica de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos y no comerciales. Autorizo además a la Universidad Católica de Cuenca, para que realice la publicación de éste trabajo de titulación en el Repositorio Institucional de conformidad a lo dispuesto en el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Azogues, **13 de septiembre de 2023**

F:

Erick Stalin Pacheco Gutama

C.I. 0150243541