



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
FACULTAD CIENCIAS SOCIALES**

**TRABAJO DE TITULACIÓN DE GRADO PREVIO A LA OBTENCIÓN
DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN DISEÑO GRÁFICO Y
PUBLICIDAD**

**PROPUESTA PRÁCTICA DEL EXAMEN DE GRADO O DE FIN DE
CARRERA (DE CARÁCTER COMPLEXIVO)
INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL**

**TEMA: ESTRATEGIAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE
JUEGOS TRADICIONALES EN NIÑOS UTILIZANDO MÉTODOS
ACORDES A LA EDAD**

Autora:

TOSCANO MUÑOZ KAREN ELENA

Acompañante:

MSc, TOVAR ARCOS GERMÁNICO RENEÉ, LCDO.

Milagro, Noviembre 2018

ECUADOR

DERECHOS DE AUTOR

Ingeniero.
Fabricio Guevara Viejó, PhD.
RECTOR
Universidad Estatal de Milagro
Presente.

Yo, TOSCANO MUÑOZ KAREN ELENA en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales de la propuesta práctica de la alternativa de Titulación – Examen Complexivo: Investigación Documental, modalidad presencial, mediante el presente documento, libre y voluntariamente procedo a hacer entrega de la Cesión de Derecho del Autor de la propuesta practica realizado como requisito previo para la obtención de mi Título de Grado, como aporte a la Línea de Investigación ESTUDIOS SOCIOCULTURALES E INTERCULTURALES de conformidad con el Art. 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, concedo a favor de la Universidad Estatal de Milagro una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservo a mi favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo a la Universidad Estatal de Milagro para que realice la digitalización y publicación de esta propuesta practica en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

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

Milagro, a los 30 días del mes de Noviembre de 2018



Firma del Estudiante
Toscano Muñoz Karen Elena
CI: 0942266214

APROBACIÓN DEL TUTOR DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

Yo, GERMÁNICO RENEÉ TOVAR ARCOS en mi calidad de tutor de la Investigación Documental como Propuesta práctica del Examen de grado o de fin de Carrera (de carácter complejo), elaborado por el estudiante Toscano Muñoz Karen Elena, cuyo tema de trabajo de Titulación es ESTRATEGIAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE JUEGOS TRADICIONALES EN NIÑOS UTILIZANDO MÉTODOS ACORDES A LA EDAD que aporta a la Línea de Investigación ESTUDIOS SOCIOCULTURALES E INTERCULTURALES previo a la obtención del Grado de LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO Y PUBLICIDAD; trabajo de titulación que consiste en una propuesta innovadora que contiene, como mínimo, una investigación exploratoria y diagnóstica, base conceptual, conclusiones y fuentes de consulta, considero que el mismo reúne los requisitos y méritos necesarios para ser sometido a la evaluación por parte del tribunal calificador que se designe, por lo que lo APRUEBO, a fin de que el trabajo sea habilitado para continuar con el proceso de titulación de la alternativa de del Examen de grado o de fin de carrera (de carácter complejo) de la Universidad Estatal de Milagro.

En la ciudad de Milagro, a los 30 días del mes de Noviembre de 2018.



Lcdo. Germánico Reneé Tovar Arcos, MSc.
Tutor
C.I.: 1203160914

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL CALIFICADOR

El tribunal calificador constituido por:

Presidente: Lcdo. Tovar Arcos Germánico Reneé, MSc.

Delegado: Lcdo. Gallardo Pérez Newton Antonio, MSc.

Secretario: Ing. Andrade Sanchez Edison David, MSc.

Luego de realizar la revisión de la Investigación Documental como propuesta práctica, previo a la obtención del título (o grado académico) de Licenciada en Diseño Gráfico y Publicidad presentado por la Srta. Toscano Muñoz Karen Elena.

Con el tema de trabajo de Titulación: Estrategias para la enseñanza y aprendizaje de juegos tradicionales en niños utilizando métodos acordes a la edad.




Otorga a la presente Investigación Documental como propuesta práctica, las siguientes calificaciones:

Investigación documental	[66,00]
Defensa oral	[20,00]
Total	[86,00]

Emite el siguiente veredicto: (aprobado/reprobado) Aprobado

Fecha: 30 de Noviembre de 2018.

Para constancia de lo actuado firman:

	Nombres y Apellidos	Firma
Presidente	Lcdo. Tovar Arcos Germánico Reneé, MSc.	
Secretario /a	Ing. Andrade Sanchez Edison David, MSc.	
Integrante	Lcdo. Gallardo Pérez Newton Antonio, MSc.	

DEDICATORIA

Dedico a este trabajo especialmente a la mujer que con tanto esmero y trabajo ha luchado día a día para ayudarme a salir adelante, y que pueda cumplir cada uno de mis sueños por difíciles que parezcan de alcanzar, me ha enseñado que nunca debo de rendirme ante ningún obstáculo y que si la caída ha sido fuerte con más fuerza tengo que levantarme para seguir luchando.

Este trabajo va dedicado especialmente y únicamente para ella que siempre ha sido una persona incondicional para mí y que no existe mejor ejemplo a seguir que a ella.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a mi madre que ha sido mi apoyo incondicional en esta etapa de mi vida que estoy por culminar y me ha enseñado a no rendirme ante ninguna situación, a mis abuelos que fueron uno de los pilares en los que me pude sostener a lo largo de esta etapa.

A mi primo Samuel que fue una persona muy importante en la cual pude contar con él, con su apoyo, en los momentos que más lo necesitaba.

A mis maestros que con mucha paciencia, sencillez, humildad y un sin número de virtudes más me impartieron sus conocimientos empapándome de sabiduría y auto superación.

ÍNDICE GENERAL

DERECHOS DE AUTOR.....	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL.....	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL CALIFICADOR	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
ÍNDICE GENERAL.....	vii
RESUMEN.....	1
ABSTRACT	2
INTRODUCCIÓN	3
CAPÍTULO 1	5
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	5
1.1 Planteamiento del problema.....	5
1.2 Formulación del problema.....	7
1.3 OBJETIVOS	7
1.3.1 Objetivo General	7
1.3.2 Objetivos Específicos	7
1.4 Justificación	7
CAPÍTULO 2	8
MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL.....	8
2.1 Antecedentes de la investigación.....	8
2.1.1 ¿Qué son los juegos tradicionales?	8
2.1.2 ¿Cómo influye el juego para la enseñanza y aprendizaje en la actualidad?.....	10
2.1.3 Métodos que relacionan al diseño en los juegos tradicionales	12
2.1.4 Desarrollo de la creatividad en el juego	12
2.1.5 Definición de juego	14
2.1.6 Desarrollo intelectual	16
2.1.7 Tipos de juegos tradicionales para la enseñanza y aprendizaje.....	17
CAPÍTULO 3	18
METODOLOGÍA	18
3.1 Metodologías utilizadas para la elaboración del Proyecto	18
3.1.1 Investigación cualitativa	18
3.1.2 Investigación Documental	18
3.1.3 Investigación Bibliográfica	18
CAPÍTULO 4	19

DESARROLLO DEL TEMA.....	19
CONCLUSIONES	22
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	23

DISEÑAR E IMPLEMENTAR ESTRATEGIAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE JUEGOS TRADICIONALES EN NIÑOS DE 5 A 10 AÑOS UTILIZANDO MÉTODOS ACORDES A LA EDAD

RESUMEN

Los juegos tradicionales es una forma específica en la cual podemos llegar a conocer nuestra cultura, costumbres y tradiciones de donde vivimos, tomando en cuenta la manera en que estos se pueden llevar a cabo, así mismo resaltando el concepto claro de que es un juego tradicional y como este nos puede ayudar a desarrollarnos ya sea física o mentalmente, puesto que la realización de estos no solo es una forma recreacional de pasar el rato si no también una manera de aprender en la cual el ser humano podrá desarrollar puntos como la creatividad, es por ello que se debe inculcar la práctica de estos juegos tomando como objetivo principal la influencia que tienen los diseñadores gráficos con sus distintas metodologías, técnicas y estrategias que aplican por medio de la ilustración para llegar a un determinado público que en este caso seria los niños que no excedan a los 10 años, y que aún mantienen esa esencia conocida como curiosidad en la cual el diseñador la utilizara para enganchar la atención del receptor con la ilustración presentada y en ella llegarlo a persuadir consiguiendo que este pueda poner en práctica los juegos tradicionales y así poder fomentar el aprendizaje de la metodologías establecida que servirá para crear e implantar nuevas formas de enseñanza en los niños a partir de la captación de una determinada ilustración siendo el diseñador el encargado de facilitar la representación de estos juegos de tal manera que los niños al visualizarlos sean capaces de poderlos realizar con tan solo hacerse noción de alguna idea que provino de una imagen que se le presento ,con ello los niños podrán aprender un poco más del mundo que los rodea e se irán desarrollando de una manera distinta en él.

PALABRAS CLAVE: Juegos Tradicionales, Desarrollo Intelectual, Creatividad, Diseño.

DESIGN AND IMPLEMENT STRATEGIES FOR THE TEACHING AND LEARNING OF TRADITIONAL GAMES IN CHILDREN FROM 5 TO 10 YEARS OLD BY USING AGED METHODS

ABSTRACT

Traditional games is a specific way in which we can get to know our culture, customs and traditions of where we live, taking into account the way they can be carried out, also highlighting the clear concept that it is a traditional game and how this can help us develop either physically or mentally, since the realization of these is not only a recreational way to pass the time but also a way of learning in which the human being can develop points such as creativity, that is why the practice of these games should be inculcated, taking as main objective the influence that graphic designers have with their different methodologies, techniques and strategies that apply by means of illustration to reach a certain audience that in this case would be the children who do not exceed 10 years, and who still maintain that essence known as curiosity in which the designer uses to hook the recipient's attention to the presented illustration and to persuade it into getting it to implement the traditional games and thus be able to encourage the learning of established methodologies that will serve to create and implement new forms of teaching in children from the capture of a certain illustration being the designer responsible for facilitating the representation of these games in such a way that children to visualize them are able to perform them with only become the notion of an idea that came from an image that is I present, with it the children will be able to learn a little more of the world that surrounds them and they will unfold in a different way in it.

KEY WORDS: Traditional Games, Intellectual Development, Creativity, Design.

INTRODUCCIÓN

La elaboración del presente trabajo de investigación tiene como finalidad dar a conocer el poco interés que presentan los niños de hoy en día en temas relacionados con los juegos tradicionales así mismo es importante destacar el análisis de las diferentes temáticas relacionadas con las variables de este proyecto para llegar a una argumentación clara y concisa que nos lleve a como a diseñar e implementar estrategias para la enseñanza y aprendizaje de los juegos tradicionales en niños de 5 a 10 años utilizando métodos acordes a la edad.

Para llegar a tener un enfoque claro sobre la siguiente problemática que estamos tratando se buscó recolectar diferentes tipos de información que ayuden y a su vez complementen el objetivo principal de este proyecto. Tomando en cuenta conceptos que parten de preguntas como por ejemplo: ¿qué son los juegos tradicionales? ¿Cómo influye el juego en la enseñanza y aprendizaje de la actualidad? Además de ello estudiar las técnicas y metodologías que se nos presenta para poder transmitir los valores y costumbres a través de los juegos tradicionales.

Capítulo I se presenta el planteamiento del problema partiendo de información con un alto grado de veracidad para llegar a la realización de objetivos principales y con los cuales podremos llegar a obtener un razonamiento coherente sobre el tema tratado.

Capítulo II trataremos el marco teórico, en donde se nos presenta las diferentes definiciones y conceptos con relación al tema resaltando la actividad del diseñador gráfico como puede llegar a crear nuevas estrategias para la enseñanzas y aprendizajes de los juegos tradicionales.

Capítulo III estará compuesto por la metodología, en ella se nos presenta las diferentes tipologías investigativas que fueron fundamentales para el estudio y comprensión del tema principal y de los objetivos que se desglosan de él.

En el capítulo IV se encuentra el desarrollo del tema partiendo con la comparación de los distintos pensamientos de los diferentes autores cada uno con argumentación fidedigna y terminando con la presentación de una perspectiva única y diferente tomando en cuenta la influencia del diseñador en todo lo que abarca con el aprendizaje de los juegos tradicionales en niños.

Como punto final tenemos la conclusión a la cual llegamos a obtener de las investigaciones tratadas y estudiadas en los capítulos preliminares.

CAPÍTULO 1

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Planteamiento del problema

El problema surge de la era tecnológica que ha abarcado a toda la población en sí, afectando sobre todo a los niños en el mal manejo de ciertos aparatos electrónicos que traen consigo problemas graves se sedentarismo; mucha parte de esta situación hace que pierda el interés por los juegos tradicionales.

En la actualidad la tecnología ha sido de gran ayuda, durante estas ultima décadas ha ayudado en gran parte al sector educativo, pero reemplazando el sistema tradicional de enseñanza, donde los estudiantes ponían en práctica sus destrezas en los juegos tradicionales

Este mal hábito se desencadena en la falta de tiempo de los padres hacia sus hijos, y estos se dedican a realizar tareas que no están acorde a la edad, como lo es con la tecnología. Estas pueden generar demasiados conflictos de socialización con las demás personas que están alrededor.

Otra razón por la cual los niños evitan los juegos tradicionales es la falta de concentración en algunas actividades que ellos realizan. La problemática se visualiza con la pérdida de valores y costumbres en nuestra actual sociedad donde antiguamente se desarrollaba estos juegos con el fin de hacer un reencuentro familiar.

(Torres, 2013) Los juegos tradicionales siendo parte de la cultura popular en el Ecuador, han sido reemplazados progresivamente por otro tipo de juegos mucho más individualizados por el desarrollo de la tecnología. Por otra parte, el ritmo de vida que se lleva debido a los factores de modernización, han influido de manera determinante para que se haya dado la ruptura o pérdida de la práctica de los juegos tradicionales.
(pág. 4)

Como se ha dicho, la tecnología avanza a pasos agigantados creando cientos de programas con fácil manipulación por lo niños, esto hace que se pierda la práctica de estos juegos y conllevan a los infantes al no desarrollo de sus habilidades intelectuales.

(Hidalgo, 2014) Los juegos tradicionales en el Ecuador son patrimonio cultural y forman parte de la herencia lúdica que lastimosamente hoy en día se está perdiendo ya que los niños prefieren los juegos de video o mirar la televisión, haciéndose parte de actividades sedentarias. (pág. 1)

En la actualidad se puede observar variedades de casos donde existen familias disfuncionales a causa de la tecnología donde los más perjudicados son los niños donde caen en estos tipos de vicios donde pueden causar problemas de baja concentración en los estudios que este cursando.

(Balseca, 2014) Lastimosamente la gran mayoría de estos juegos y su práctica ha sido olvidada, la tecnología, los cambios de vida, la industrialización, la globalización y la escasa comunicación, etc., han generado un estado de excesiva quietud, pasiva y falta de acción, en los niños y jóvenes. (pág. 3)

Podemos observar en nuestra vida cotidiana que las personas tienen una vida demasiado acelerada la evolución del ser humano ha sido continua y sin descanso, la tecnología, la industrialización y otros factores claves que denotan como punto negativo en la pérdida del conocimiento de los juegos tradicionales, la forma de vida que llevamos de una manera tan pasible nos vuelve vulnerables a caer en una vida acomodada y fácil muchas veces perdiendo el interés por completo de temas tan importantes como son los juegos, por la falta de comunicación en el medio que nos desenvolvemos.

1.2 Formulación del problema

¿Cómo estrategias para la enseñanza y aprendizaje de juegos tradicionales en niños utilizando métodos acorde a la edad?

1.3 OBJETIVOS

1.3.1 Objetivo General

Identificar mediante citas textuales el diseñar e implementar estrategias para la enseñanza y aprendizaje de juegos tradicionales en niños de 5 a 10 años

1.3.2 Objetivos Específicos

- Mostrar estrategias para dar a conocer los juegos tradicionales mediante la ilustración digital.
- Determinar las causas por las que los niños se vuelven sedentarios en la era de la tecnología.
- Fomentar modales y costumbres en los niños para que se multiplique la tradición de los juegos.

1.4 Justificación

En la presente investigación se pretende demostrar la capacidad profesional del diseñador gráfico para la enseñanza y aprendizaje de juegos tradicionales, y así poder rescatar esta tradición que forma parte de nuestra cultura ecuatoriana, ya que hoy en día se puede evidenciar el poco interés de estos juegos por parte de los niños de 5 a 10 años de edad, y que con la falta de práctica de estos y con el avance de la tecnología se han desplazado del camino normal que deberían seguir al momento de su recreación.

Los padres modernos no toman conciencia de lo indispensable que es que los niños se desarrollen mentalmente aplicando habilidades para resolver situaciones con destreza al momento de jugar de manera tradicional.

Un juego tradicional como el trompo crea destrezas en los niños por su concentración y repetición constante hasta que el juguete logre bailar de manera correcta. El tiempo empleado para este logro es de algunos minutos... y en algunos casos horas divertidas que el niño usa su mente en potenciar esa habilidad.

CAPÍTULO 2

MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

2.1 Antecedentes de la investigación

En el presente capítulo se puede detallar la importancia de los juegos tradicionales en base a otras fuentes de información realizadas en el periodo de investigación relacionada con la temática de este proyecto.

(Guadalupe & Sandoval, 2015) Mencionan. Las actividades lúdicas son naturales, innatas y espontáneas propiciando un mejor desarrollo integral en los niños, ya que en la actualidad se ha observado a las nuevas generaciones el desinterés de su aplicación por causas de las nuevas tecnologías que día a día avanzan sin cesar. (pág. 7)

Dicho esto, las dinámicas que presentan los juegos tradicionales deben ser recreativas para fomentar las habilidades básicas y a su vez mejorar el desarrollo intelectual, permitiendo que la motricidad gruesa en niños pueda ser utilizada y aplicada en todo tipo de juegos infantiles.

2.1.1 ¿Qué son los juegos tradicionales?

(Parra, 2010) Asegura. Los juegos populares tradicionales son actividades sociales, recreativas, con un alto grado de importancia cultural y estrechamente ligadas a la vida del pueblo ecuatoriano, que a lo largo del tiempo han pasado de padres a hijos, y así sucesivamente, mediante medios no formales como por ejemplo la práctica diaria y/o la tradición oral. (pág. 16)

Dicho de otra manera, dentro de la cultura popular del Ecuador, los juegos tradicionales son practicados y difundidos dentro de las familias, dando como resultado la recreatividad en los infantes.

(Camacho, 2016) Afirma. “Los juegos tradicionales han existido siempre en todas las culturas y sociedades, por lo que éstos se han encontrado asociados con ciertos valores y

costumbres que han permitido acercar a los niños y niñas al conocimiento de su entorno” (pág. 5).

Es necesario recalcar que los conocimientos de dichos juegos ayudan a mejorar la cultura, difundiendo los valores éticos y morales dentro de una sociedad activa, potenciando y mejorando las habilidades de los niños.

(Sanchez, 2015) Refiere que. El juego es muy importante durante toda la vida pero sobre todo en la etapa de educación primaria, ya que es un recurso educativo durante su maduración. Por otro lado tiene un papel fundamental en el desarrollo de la personalidad de cada alumno, ya que en el entorno familiar como en la escuela los niños y niñas emplean su tiempo en jugar. (pág. 8)

Además, los juegos tradicionales poseen características que favorecen el desarrollo mental en la etapa infantil, es decir, que dichos juegos ayudan a que los niños sociabilicen y no se encierren en un mundo tecnológico que convierte a los infantes en personas sedentarias.

(Castaño, 2014) Dice. El juego tradicional tiene un valor añadido; es parte de la cultura, de la tradición. Este hecho hace que gane importancia y se manifieste la necesidad de ser conservado y transmitido generación tras generación, con la intención de dar a conocer a las generaciones futuras los aspectos que caracterizaron e hicieron posible su aparición. (pág. 4)

Cabe recalcar, que los juegos tradicionales forman parte de nuestra cultura general a nivel nacional donde se debe poner en práctica, para así no perder las costumbres que han ido de generación en generación. Transmitiendo de una manera didáctica e ilustrativa brindando a la ciudadanía sobre todo a los infantes sobre este tipo de juegos que actualmente ya no son conocidos.

(Becerra, 2011) Dice. El juego permite además la adquisición de conocimiento y el paso de lo concreto a lo abstracto, permite la formación del carácter y de los hábitos del niño,

afirma su personalidad, desarrolla la imaginación y enriquece los vínculos y manifestaciones sociales. (pág. 34)

Un niño es como un molde que tenemos que irle dando forma a lo largo que este se va desarrollando para que en el futuro sean persona de bien, los juegos tradicionales son uno de los vínculos perfectos con los cuales podemos atraer la atención de ellos, una vez que tengan conocimiento de que es lo que trata un juego tradicional podemos usarlos a nuestro favor haciéndole aprender al niño a desarrollar su habilidades ya sean en el ámbito abstracto como también en el logístico, y a su vez estaremos despertando su creatividad y alimentando su imaginación.

2.1.2 ¿Cómo influye el juego para la enseñanza y aprendizaje en la actualidad?

(Morocho, 2016) Nos dice. El juego en sí, constituye un lenguaje natural y espontáneo en el diario convivir de un infante, permitiéndole expresar sus emociones, sentimientos e ideas de forma libre; sin embargo pese a las numerosas ventajas que justifican su inserción en el proceso de enseñanza aprendizaje, en la actualidad, debido a la constante evolución tecnológica de la cual somos testigos todos como sociedad humana, los juegos tradicionales han perdido su valor psicopedagógico. (pág. 38)

Es necesario recalcar que el juego es una manera que tienen los niños (incluso adultos) de comunicarse con su entorno social y natural, ayudándoles muchas veces a que se desarrolle su intelecto, así mismo como un estado físico que conlleva a una buena salud en su vivir diario.

(Ordoñez, 2002) Menciona. “En el juego el niño desarrolla el sentido crítico, la percepción, la innovación. A través de este, el niño exterioriza sus interrogantes y encuentra respuesta a ellos” (pág. 26).

Dicho esto consideramos al juego una forma de expresión la cual forma parte de nuestro crecer a lo largo de nuestra vida.

Hay que mencionar, además que los juegos tradicionales influyen de manera proporcional facilitando el desarrollo emocional, creatividad y habilidades físicas e intelectuales, sin dejar atrás los valores que estos desarrollan de manera positiva en los niños.

(Arcos, 2015) Nos dice. “El juego es un importantísimo transmisor de cultura y enmarca al niño en el contexto cultural en el que se mueve” (pág. 9).

La vida de cada niño en la actualidad está demasiada influenciada por la tecnología lo que ha llevado a cabo que dichos niños pierdan los valores y costumbres heredados de la cultura en la que nacieron. Los juegos tradicionales es un enlace que logra unir el vínculo del niño con el aspecto cultural del que se habla; haciendo que este consiga relacionarse de mejor forma con lo tradicional y conozca un poco más de sus antepasados.

El juego es una acción recreativa con uno o más partícipes, obteniendo por medio de este esparcimiento y diversión, incluso en ocasiones pueden contribuir con el campo educativo, estimulando mental y físicamente al ser humano en habilidades prácticas y psicológicas. (Crespo, 2015, pág. 4)

Este tipo de juegos les ayuda a los niños a desarrollar su intelecto, donde a futuro les ayudaría a tener un poco más de concentración al momento de hacer una actividad donde se utiliza gran parte de la inteligencia y así al niño no se le dificultaría al momento de ponerlo en práctica.

(Plaza & Ramirez, 2014) Dice. Los juegos son una de las prácticas que más gustan a los niños, el no desarrollarlos en edades tempranas puede llegar a ocasionar ciertos inconvenientes a futuro en los infantes tales como una postura inadecuada, muy poco desarrollo motor a la hora de realizar determinado movimiento y falencias en los distintos patrones de movimiento, puesto que en su edad es totalmente conveniente trabajar la motricidad desde todas sus dimensiones. (pág. 8)

El juego influye en el desarrollo de técnicas que pueden ayudar a desenvolverse en el entorno físico, educativo y sobre todo en lo mental. Y así se puede evitar la falta de capacidad que cada niño debe adquirir a la edad adecuada.

(Sailema, Sailema, Guevara, Navas, Mallqui, & Romero, 2017) Aseguran. Los juegos tradicionales forman parte inseparable de la vida del sujeto, no es posible explicar la condición social del individuo sin los juegos, estos son una expresión cultural de la adaptación que ha protagonizado el ser humano en relación con su entorno.

Los juegos tradicionales se mezclan notablemente en la vida del ser humano quiere decir que siempre están ahí presentes aun cuando el individuo no logra percibirlos o asociarse con ellos y con las actividades que estos desempeñan.

La importancia de estos juegos vale la pena seguirlos aplicando para así poder transmitir a los niños las tradiciones, valores y costumbres de diferentes zonas interculturales de nuestro país.

2.1.3 Métodos que relacionan al diseño en los juegos tradicionales

Normalmente en la actualidad la vida de un infante se suele dar en una zona urbana, lo que conlleva a que el niño se vea influenciado por lo que está a su alrededor.

La forma efectiva en la que el diseño puede despertar el interés del niño por los juegos tradicionales es mediante los texto ilustrativos que este puede llegar adquirir. En ellos el ilustrador busca captar en una imagen la atención de las personas que lleguen a adquirir dicho libro. ¿Cómo lograrían hacerlo? el creador del contenido buscaría enfocarse en la imagen que se va presentar y en la que está contenga; que parte desde los colores llamativos hasta llegar a la actividad que estén realizando los personajes, el infante que vendría hacer el público objetivo tendría una curiosidad particular sobre lo que se está presentando, en este caso “los juegos tradicionales”.

Esta curiosidad lo llevaría a realizar los juegos que se lleven presente en el texto ya sea la rayuela, tirar la soga, serpientes y escaleras, canicas; entre otros. Estos juegos despiertan el interés y comparten un camino con el intelecto que se está desarrollando en la vida del pequeño

2.1.4 Desarrollo de la creatividad en el juego

Según (Torres, 2013) “Los tipos de recreación artística, cultural, deportiva y pedagógica tienen por finalidad principal el mantenimiento, desarrollo y recuperación de habilidades

diversas; servir de estímulo de la creatividad y posibilitar experiencias que contribuyan al bienestar y autoestima de los participantes” (pág. 34).

Estos juegos pueden desarrollar de forma notoria un grado alto de creatividad conforme se lo vaya practicando, teniendo en cuenta a factores como la destreza, intervenir en esto hacen que el niño se desenvuelva de mejor manera en el mundo que vive permitiéndole pensar abiertamente para así poder llegar a crear nuevas y originales ideas que tiene sobre ciertas cosas en específico.

A su vez (Merchan & Navarro, 2015) nos dicen. La utilización del juego es indispensable en la edad inicial pues es en estas edades de desarrollo que se debe de generar aprendizajes significativos, su ausencia va a desfavorecer en las limitaciones que los niños y niñas presenten en el crecimiento de individuos creativos y saludables. (pág. 12)

La creatividad y su desarrollo en la vida del muchacho puede llegar a ser muy importante en su vivir diario a futuro, por eso es de conveniencia que la desarrolle desde los primeros años de vida, por lo tanto es indispensable que los niños tengan en cuenta estas prácticas como los juegos tradicionales, ya que es importante recalcar que no sólo les servirá como un método para elevar su autoestima, sino también para ir ganando experiencias que le ayudarán a crecer como ser humano y poder enfrentarse al mundo y a los retos que este trae consigo.

(Merchan & Navarro, 2015) La creatividad está presente en todo ser humano salvo que en unos se presenta más marcada a diferencia de otros, es decir se encuentra en grado variable, por lo tanto en unos será más relevante en comparación con otros. Lo importante de resaltar en la creatividad es que se puede incrementar, formar y guiar mediante la orientación didáctica educativa. (pág. 14)

Nos quiere decir, la creatividad es una de las bases que nos pueden llegar a convertir en una mejor persona, por ello es importante desarrollarla desde una edad temprana cuando no nos vemos influenciados por medios que nos permitan conocer la creatividad, esta va hacerse presente pero de una forma desapercibida y lo que distingue a esta palabra es el

peso que lleva en ella, podemos lograr ideas originales que sean conocidas mundialmente gracias a esta, es fundamental que un infante desarrolle su creatividad si quiere crecer como un humano exitoso y tenemos grandes medios presentes por los cuales se la puede aprender, una de estos es los juegos tradicionales.

2.1.5 Definición de juego

(Entsakua, 2015) Asegura. El juego es una actividad recreativa que llevan a cabo los seres humanos con un objetivo de distracción y disfrute para la mente y el cuerpo, aunque, en el último tiempo, los juegos también han sido utilizados como una de las principales herramientas al servicio de la educación. (pág. 8)

El autor da a conocer que la definición de los juegos tradicionales no es nada más que obtener un tipo de habilidad al momento de acatar alguna orden que por lo general este tipo de juegos logran un mismo objetivo que es el disfrute y la distracción de la mente.

“La actividad recreativa que cuenta con la participación de uno o más participantes es conocida como juego. Su función principal es proporcionar entretenimiento y diversión, aunque también puede cumplir con un papel educativo” (Vélez, 2014, pág. 43).

Este tipo de actividad que se realiza en algunas instituciones educativas básicas, cuentan con clases didácticas y entretenidas que dinamizan, estimulan de manera física y mental a los infantes.

“A lo largo de la historia el juego ha sido valorado como aspecto fundamental en la formación del individuo. Consideramos que el juego es un elemento motivador que fomenta la creatividad y espontaneidad del alumno” (Labrador, 2008, pág. 84).

Nos quiere decir que el juego es un elemento motivacional que conlleva a la práctica de diversas actividades que forman un valor primordial en la educación inicial.

(García, 2011) Menciona. “El juego tiene un sinnúmero de beneficios para todas las áreas del desarrollo del niño: motora, cognitiva, social y afectiva; pues al ser una actividad tan atractiva se convierte en el recurso más valioso para el aprendizaje” (pág. 22).

El siguiente aspecto trata sobre los diferentes tipos de aportes que tienen los juegos tradicionales formando así un niño con habilidad mental, física y emocional. Donde el único beneficiado es el infante que pone en práctica este tipo de actividades recreativas.

(Riera, 2014) Afirma. El juego facilita los aprendizajes cognitivos, motores y afectivos de las diferentes disciplinas deportivas, ya que le proporciona al docente un panorama más amplio para el trabajo. El juego les ofrece muchas expectativas a los estudiantes cuando se propone el tratamiento metodológico de los fundamentos o la adquisición y desarrollo de destrezas con criterio de desempeño que se pueden utilizar en varias actividades deportivas. (pág. 9)

El juego permite desarrollarse en el ámbito deportivo por su amplia gama de conocimientos que puede aprender un docente y aplicarlo en su alumno permitiéndoles ganar mucho terreno en el ámbito educativo ya sea de una manera locomotora o afectiva, cabe recalcar que aquellos que aplican estos métodos podrán verse beneficiados constantemente mientras se va desarrollando este tema y van teniendo su propio criterio.

(Becerra N. , 2011) Dice. “El juego es la reafirmación de su propio yo y la puerta que abre al conocimiento del mundo que le rodea, el juego es el puente que le lleva relacionarse con su entorno” (pág. 1).

Si bien observamos que para llegar a un determinado lugar u obtener una dicha meta se necesita conectar enlaces, caminos que nos llevan a ella. Y el juego no será la excepción aparte de ser una forma de entretenimiento y excusa perfecta para sacarnos de lo monótono nos abre paso a poder aprender más de lo que ya sabemos, mediante sus métodos y prácticas. Dicho esto debemos entender que la próxima vez que pongamos en práctica algún juego tradicional no solamente estaremos mejorando nuestra autoestima, salud física si no también estaremos aprendiendo de una u otra forma de él.

2.1.6 Desarrollo intelectual

(López, 2016) Dice. Los juegos conservan una gran riqueza ilustrativa que estimulan capacidades y habilidades motrices convirtiéndose un recurso muy útil y apropiado en la enseñanza-aprendizaje sin la necesidad de ningún material costoso, por lo que se refiere al uso de sí mismo es decir su propio cuerpo. Con esto se quiere decir que estos juegos suelen ser aceptados inmediatamente por los niños. (pág. 14)

El siguiente punto trata de los beneficios que le da a la mente con las diferentes actividades que se practican. Estos juegos no es necesario tener un objeto de valor, sin no con materiales que pueden ser diseñados en casa por los mismos jugadores donde ponen en práctica la creatividad que poseen.

(Court, 2015) Menciona. Los juguetes son instrumentos para desarrollar y potenciar habilidades personales, fomentar el aprendizaje, explorar el mundo que nos rodea. Ayudan a madurar el sistema nervioso central, y el desarrollo intelectual y afectivo. Son una herramienta con la que los niños y niñas construyen su propio puente entre la fantasía y el mundo real. (pág. 2)

Cada juguete para un niño representa una esencia que lo conecta con su imaginación y la relación con el mundo que tiene ante sus ojos. Podemos deducir que el niño crea su propio mundo desarrollando su creatividad y con ello su intelecto, el mismo que le hará comprender que es la realidad y que es ficción. Permitiéndole madurar, evolucionar y a su vez dejando recuerdos de buen agrado llegando a tocar la parte que lo hace humano, su parte afectiva.

Los juguetes son instrumentos en los cuales los niños logran comprender el mundo en el cual viven y de cierta manera también llegar a crear el mundo en el cual les gustaría llegar a vivir.

2.1.7 Tipos de juegos tradicionales para la enseñanza y aprendizaje

Los juegos tradicionales se han venido practicando de generación en generación y existen numerosos tipos de juegos entre estos tenemos los juegos de movimiento corporal, desarrollo intelectual, habilidades y estrategias libres o sociales de las cuales tenemos las prácticas de estas; que son las siguientes:

- Las canicas
- El trompo
- La rayuela
- El yoyo
- Jalar la cuerda
- Saltar la cuerda
- El juego del pañuelo
- La gallinita ciega
- El escondite
- Las 4 esquinas

Estos juegos se basan en la responsabilidad, trabajo en equipo, socialización mejora el equilibrio y la coordinación.

CAPÍTULO 3

METODOLOGÍA

3.1 Metodologías utilizadas para la elaboración del Proyecto

El presente trabajo de investigación se fundamenta en las siguientes tipologías.

3.1.1 Investigación cualitativa

Se considera que la investigación es cualitativa porque es una forma estructurada de recopilar y analizar datos obtenidos de distintas fuentes verbales, en el cual, se aplica el uso de herramientas informáticas, así mismo la tipología utilizada permite construir conocimientos ya sean contextos culturales, ideológicos y sociológicos.

3.1.2 Investigación Documental

En este proyecto también se considera que la investigación es documental, ya que se recoge información basada en fuentes académicas por medio de la lectura y crítica de documentos y materiales bibliográficos existentes, los cuales están relacionados con el proyecto, esto permite diseñar e implementar estrategias de enseñanza y aprendizaje de juegos tradicionales.

3.1.3 Investigación Bibliográfica

Este tipo de investigación ocupa un lugar importante dentro de la investigación, porque garantiza la calidad de los fundamentos teóricos de la investigación, a su vez, la tipología utilizada ayuda a explorar lo que la comunidad científica ha escrito sobre un determinado tema o problema, ya sean en libros, artículos de libros, revistas científicas y tesis.

CAPÍTULO 4

DESARROLLO DEL TEMA

En este capítulo se mostrara los estudios exhaustivos de los distintos investigadores que han analizados e implementando nuevas estrategias de enseñanza y aprendizaje con relación a los juegos tradicionales, además de ello el desarrollo de la creatividad y del intelecto del individuo con el cual se va a tratar determinado tema.

(Guadalupe & Sandoval, 2015) En su investigación tratada nos da a conocer que los juegos tradicionales tienen un sin número de ventajas entre las principales tenemos el desarrollo intelectual y la actividad motriz para el desarrollo integral de cada individuo, decimos así mismo que las acciones lúdicas son naturales por lo que el pensar de la mayoría de las personas hoy en día es “mientras más fácil sea, mejor” esto ha llevado que vivamos en una realidad cada vez mas monótona y ocia.

Expuesto esto podemos deducir que los juegos tradicionales es una forma de escape al ocio que tenemos nosotros las personas, no solo por lo divertida que pueden llegar hacer las actividades que estos nos hacen desenvolver si no también que de una manera indiscreta nos hace desarrollar nuestro intelecto por los procesos que tenemos que llevar con cada juego, no difíciles pero si complejos, exactos para hacer pensar a cualquiera.

(Parra, 2010) Nos da a entender que los juegos tradicionales no son recientes pero su popularidad no la pierden por mucho que pasen los años ya que estos pasan de generación en generación, no son una simple moda si no una forma de vida cultural que tenemos cada persona dependiendo de la sociedad en la que hayamos crecido.

De tal forma que se convierten en una actividad recreacional para las personas que lo lleven a cabo, cabe recalcar que cada juego que se emplea en una persona marca de alguna forma ya sea notoria o pasiva a esta, porque si bien decimos que lo tradicional que lleva cada familia lo tomamos como herencia; los juegos tradicionales serán una de las primeras cosas que nos presentaran nuestros padres a medida que vayamos creciendo.

Esto abre camino al desarrollo de la curiosidad de cada infante, ya que sabemos que la forma de percibir de un niño hacia el mundo es muy distinta a la de una persona ya madura. Este quiere descubrir, conocer, indagar cada cosa que se le presente ante sus ojos, es aquí donde nace la curiosidad, ahora si tomamos en cuenta esto; la pieza clave del diseñador gráfico es atrapar la atención del niño y que este sienta curiosidad.

Es por esto que el diseñador debe emplear las técnicas y metodologías que sean necesarias para poder implementar las prácticas de estos juegos en los niños.

Dicho esto el rol que cumple el diseñador gráfico es servir de conexión entre la curiosidad del niño y los juegos tradicionales para que este pueda ir adquiriendo interés y quiera seguir aprendiendo más sobre este tema.

De tal forma que a medida que vaya pasando el tiempo y mientras más este ponga en práctica estas actividades ira evolucionando, percibiendo de una manera distinta el mundo de una forma más madura.

El diseñador gráfico debe tener en cuenta que para llegar a esta etapa de madurez primero las personas tenemos que pasar por la etapa de educación primaria es por eso que aquí se debe presentar las ilustraciones de manera persuasiva, tratando de convencer a que los alumnos puedan poner en prácticas lo que se está mostrando en dichas ilustraciones, de tal manera también ayudar al desarrollo de la creatividad así como lo intelectual de cada individuo, también podremos observar cambios notorios en la salud y en la actividad locomotora de las personas ya que en los juegos el niño se mantendrá de una forma activa y no pasiva invirtiendo su tiempo en el ocio como puede ser la tecnología que en la actualidad ha ganado un campo muy extenso entre todas las personas.

Podemos entonces deducir que los juegos tradicionales son una forma de escapar de la realidad para cada persona, hacer cosas distintas a las que se hacen hoy y a las que se asimilan a nuestros antepasados, de esta manera también podremos conocer un poco más de nuestra cultura , costumbres , tradiciones que tenemos por medio de nuestra sociedad.

Es importante recalcar el papel del diseñador gráfico ya que es uno de los pocos enlaces que existen en la actualidad para conectarse con los juegos tradicionales, y esto a nuestra cultura nativa; por ello siempre se debe estar teniendo en cuenta nuevas técnicas, métodos con las cuales poder llegar al público en específico en este caso serían los niños y niñas.

Como punto final debemos tener en cuenta la manera en que vamos a desarrollar dichas actividades por ello saber cómo la vamos a realizar, en donde lo haremos, que implementos necesitamos para hacerlo, esto y otras cosas más.

Entre los juegos tradicionales más reconocidos y que según estudios beneficiosos para una persona encontramos:

Juegos de movimiento corporal.

- La rayuela
- Saltar la cuerda
- Jalar la cuerda
- Las 4 esquinas
- El escondite
- Los ensacados

Juegos de habilidades.

- Trompo
- Yoyo
- Canicas.

CAPÍTULO 5

CONCLUSIONES

En el presente documento de investigación se puede evidenciar la problemática que existe entre la falta de interés y conocimiento de la cultura, de tal manera se ve la pérdida de integridad de una persona que puede heredar de sus antepasados. Una forma concisa de no conocer las costumbres que lo rodean es la poca práctica de los juegos tradicionales por eso es importante recalcar que el diseñador gráfico debe implementar nuevas técnicas y metodologías con las cuales obtenga la atención del receptor.

Debemos hacer énfasis en cada una de las metodologías ya aprendidas y de ellas impartir algunas nuevas para ir mejorando la manera de captar al receptor y llegarlo a convencer a que recurra a estas prácticas ya sea para mejorar su intelecto o forma de vida física.

Con todo lo aprendido debemos enfocarnos en que los niños de la actualidad recurran a prácticas antiguas en este caso serían los juegos tradicionales para si desde pequeños ir mejorando su vida, la forma de ver el mundo la manera de desenvolverse en el mismo, ayudándole a crecer de una manera culta siempre y cuando estas prácticas sean impartidas de mejor manera posible.

Es por esto que, en la comunidad en que nos desenvolvemos debemos tener en cuenta si estas prácticas se están realizando para que las personas que convivan en ella se vean beneficiadas por cada una de las buenas costumbres que esta práctica puede llevar a tener, como último punto como diseñadora llevaría a cabo presentar estas prácticas y servir como influencia para la relación que existe entre el diseño gráfico y los juegos tradicionales.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arcos, J. (2015). *LOS JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES: PROGRAMA DE INTERVENCIÓN EN PRIMARIA*.
- Balseca, G. (2014). *APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS DE DISEÑO GRÁFICO E INDUSTRIAL A UNA PROPUESTA DE MATERIAL DIDÁCTICO COMO PARTE DEL PROYECTO DE LOS JUEGOS AUTÓCTONOS Y TRADICIONALES DE LOS PUEBLOS Y NACIONALIDADES INDIGENAS DEL ECUADOR (REGIÓN AMAZÓNICA - SUCUMBÍOS) DEL MINIST. Sucumbios .*
- Becerra, N. (2011). *LOS JUEGO TRADICIONALES EN EL DESARROLLO MOTRIZ DE NIÑOS/AS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA CIUDAD DE QUITO, SECTOR CHILLOGALLO, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2010-2011*. Quito.
- Camacho, N. (2016). *PROPUESTA DE TRABAJO SOBRE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EDUCAION INFANTIL*. Valladolid.
- Castaño, M. (2014). *EL VALOR DEL JUEGO TRADICIONAL EN EL AULA DE EDUCACIÓN PRIMARIA EN ANDALUCÍA*. Granada.
- Court, M. (2015). *DISEÑO Y PRODUCCIÓN DE JUEGOS Y JUGUETES TRADICIONALES*.
- Crespo, J. (2015). *DISEÑO DE PARQUE CON RESCATE DE JUEGOS TRADICIONALES EN DURÁN*. Durán .
- Entsakua, C. (2015). *ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES EN LA EDUCACIÓN INFANTIL PARA FORTALECER EL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS(AS) DEL PRIMER AÑO DE EDUCACION GENERAL BASICA DE LA ESCUELA "JORGE DELGADO CABRERA" DEL CANTÓN HUAMBOYA*. Cuenca.
- García, G. (2011). *EL USO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO RECURSO PARA EL AFIANZAMIENTO DE LA IDENTIDAD CULTURAL DEL NIÑO EN EDAD PREESCOLAR*. Quito.
- Guadalupe, D., & Sandoval, N. (2015). *"ESTUDIO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES ECUATORIANOS EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LUIS PASTEUR DE LA PARROQUIA DE GUAYLLABAMBA"*. Sangolquí, Guayabamba.
- Hidalgo, G. (2014). *ILUSTRACIÓN DE UN CUENTO INFANTIL PARA RESCATAR LOS JUEGOS TRADICIONALES ECUATORIANOS*. Quito.
- Labrador, M. J. (2008). *EL JUEGO EN LA ENSEÑANZA DE ELE. Glosas didácticas*, 71-84.

- López, C. (2016). *JUEGOS TRADICIONALES EN EL USO DEL TIEMPO LIBRE EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 A 6 AÑOS DEL JARDÍN DE INFANTES "FROILÁN SERRANO", DISTRITO MATROPOLITANO DE QUITO, PERIODO ESCOLAR 2013-2014*. Quito.
- Merchan, G., & Navarro, E. (2015). *INFLUENCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 4 AÑOS*. Milagro.
- Morocho, M. (2016). *PROPUESTA METODOLÓGICA BASADO EN JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LAS NOCIONES BÁSICAS EN EL ÁREA DE MOTRICIDAD FINA Y GRUESA, EN NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS EN LA UNIDAD EDUCATIVA COMUNITARIA INTERCULTURAL BILINGÜE "QUILLOAC"*. Cuenca.
- Ordoñez, M. (2002). *EL JUEGO COMO METODOLOGIA DE ENSEÑANZA*. Bogotá.
- Parra, J. (2010). *EL RESCATE DE LOS JUEGOS POPULARES ECUATORIANOS Y SU APLICACION EN LA NIMACIÓN TURÍSTICA*. Cuenca.
- Plaza, D., & Ramirez, W. (2014). *ADAPTACIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES BÁSICOS COMO MEDIO PARA EL APRENDIZAJE Y DESARROLLO MOTOR EN NIÑOS DE PREESCOLAR DEL COLEGIO FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS*. Bogotá.
- Riera, D. (2014). *ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE UN PROYECTO DE RESCATE Y FORTALECIMIENTO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES DEL AZUAY EN LA ESCUELA FISCAL MIXTA "JULIO ABAD CHICA" DE LA CIUDAD DE CUENCA*. Cuenca.
- Sailema, Á., Sailema, M., Guevara, P. d., Navas, L., Mallqui, V., & Romero, E. (2017). Juegos tradicionales como estimulador motriz en niños con síndrome de Down. *Revista Cubana de Investigaciones Biomédicas*.
- Sanchez, A. (2015). *JUEGOS TRADICIONALES DESDE BRUEGHEL HASTA AHORA*. Granada.
- Torres, S. (2013). "LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INCIDENCIA EN LAS HABILIDADES Y DESTREZAS DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCERO Y CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL CENTRO EDUCATIVO REFORMA INTEGRAL CERIT, DE LA CIUDAD DE LATACUNGA, PROVINCIA DE COTOPAXI". Latacunga.
- Vélez, M. (2014). *POPULARES EN EL PARQUE HISTÓRICO DE GUAYAQUIL UBICADO EN SAMBORONDON CON EL OBJETIVO DE RESCATAR LA IDENTIDAD NACIONAL EN EL TEMA DE JUEGOS DE NIÑOS Y JOVENES*. Guayaquil.

Urkund Analysis Result

Analysed Document: TESIS - TOSCANO.docx (D42334537)
Submitted: 10/9/2018 6:40:00 PM
Submitted By: gtovara@unemi.edu.ec
Significance: 1 %

Sources included in the report:

TESIS LISTA-1.docx (D31634210)

Instances where selected sources appear:

1



REGISTRO DE ACOMPAÑAMIENTOS

Inicio: 10-07-2018 Fin 15-01-2019

FACULTAD CIENCIAS SOCIALES

CARRERA: DISEÑO GRÁFICO Y PUBLICIDAD

Línea de investigación: ESTUDIOS SOCIOCULTURALES E INTERCULTURALES

TEMA: DISEÑAR E IMPLEMENTAR ESTRATEGIAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE JUEGOS TRADICIONALES EN NIÑOS DE 5 A 10 AÑOS UTILIZANDO MÉTODOS ACORDES A LA EDAD.

ACOMPAÑANTE: TOVAR ARCOS GERMANICO RENEE

DATOS DEL ESTUDIANTE			
N°	APELLIDOS Y NOMBRES	CÉDULA	CARRERA
1	TOSCANO MUÑOZ KAREN ELENA	0942266214	DISEÑO GRÁFICO Y PUBLICIDAD

N°	FECHA	HORA		N° HORAS	DETALLE
1	2018-15-08	Inicio: 09:00 a.m.	Fin: 10:00 a.m.	1	VINO LA SRTA. TOSCANO. CONVERSAMOS SOBRE LOS LINEAMIENTOS DE LA INTERCULTURALIDAD Y TRADICIONES PARA SACAR SU TEMA DE TESIS. RECORDAMOS JUEGOS QUE SE HACIAN Y AHORA NO POR LA TECNOLOGÍA. APUNTAMOS ESTO A LA PUBLICIDAD O DISEÑO GRÁFICO. QUEDAMOS DE ACUERDO EN LAS SESIONES. JUEVES 10H15. LE DI IMPRESO DE CRONOGRAMA. LE PEDI QUE ELABORE SU TEMA DE TESIS.
2	2018-23-08	Inicio: 10:15 a.m.	Fin: 12:15 p.m.	2	HOY TRABAJAMOS. TEMA: DISEÑAR E IMPLEMENTAR ESTRATEGIAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE JUEGOS TRADICIONALES EN NIÑOS DE 5 A 10 AÑOS UTILIZANDO MÉTODOS ACORDES A LA EDAD. PROBLEMA: DESINTERÉS DE LOS NIÑOS DE 5 A 10 AÑOS, POR LOS JUEGOS TRADICIONALES A CAUSA DE LA TECNOLOGÍA. ESTABLECIMOS EL OBJETIVO GENERAL Y LOS ESPECÍFICOS. TIENE QUE REVISAR INFORMACIÓN PARA SACAR EL MARCO TEÓRICO.
3	2018-06-09	Inicio: 11:15 a.m.	Fin: 13:15 p.m.	2	REVISIÓN DEL PROBLEMA, OBJETIVOS Y LA JUSTIFICACIÓN CORRIENDO EN CONTENIDO TRAÍDO POR LA ESTUDIANTE. LE FALTA ADJONAR UNA PARTE DE LA JUSTIFICACIÓN. FALTA AUMENTAR EL MARCO TEÓRICO.
4	2018-13-09	Inicio: 10:15 a.m.	Fin: 12:15 p.m.	2	REVISIÓN DEL MARCO TEÓRICO (FALTA ALGO DE CONTENIDO), EXPLICACIÓN DE LA METODOLOGÍA (TRAER PARA LA PRÓXIMA CITA).
5	2018-27-09	Inicio: 10:15 a.m.	Fin: 12:15 p.m.	2	REVISIÓN DEL CONTENIDO DEL MARCO TEÓRICO.
6	2018-04-10	Inicio: 10:15 a.m.	Fin: 12:15 p.m.	2	REVISIÓN DEL ARREGLO DEL CONTENIDO DE MARCO TEÓRICO

TOVAR ARCOS GERMANICO RENEE
PROFESOR(A)

CORNEJO MAYORGA ANA DEL ROCIO
DIRECTOR(A)



TOSCANO MUÑOZ KAREN ELENA
ESTUDIANTE

VISIÓN

Ser una universidad de docencia e investigación.

MISIÓN

La UNEMI forma profesionales competentes con actitud proactiva y valores éticos, desarrolla investigación relevante y oferta servicios que demandan el sector externo contribuyendo al desarrollo de la sociedad.

