



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y DE LA SALUD
CARRERA DE GESTIÓN SOCIAL Y DESARROLLO

**El componente lúdico en las tradiciones culturales en la
ciudadela Frank Vargas Pazzos del cantón Salinas, 2025**

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

Previo a la obtención del grado académico de:

LICENCIADO(A) EN GESTIÓN SOCIAL Y DESARROLLO

AUTOR(A):

ANDALUZ MOREJÓN IRINA ANGELLY
MENDOZA PIGUAVE MARÍA FERNANDA

TUTOR(A):

Lcda. KATTY MARICELA VERA MEZA, Mgtr.

LA LIBERTAD – ECUADOR

2025

UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y DE LA SALUD
CARRERA DE GESTIÓN SOCIAL Y DESARROLLO

**El componente lúdico en las tradiciones culturales en la
ciudadela Frank Vargas Pazzos del cantón Salinas, 2025**

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

Previo a la obtención del grado académico de:

LICENCIADO(A) EN GESTIÓN SOCIAL Y DESARROLLO

ANDALUZ MOREJÓN IRINA ANGELLY
MENDOZA PIGUAVE MARÍA FERNANDA

LA LIBERTAD – ECUADOR

2025

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE GENERAL.....	3
ÍNDICE DE TABLAS	5
ÍNDICE DE FIGURAS.....	6
DECLARATORIA DE RESPONSABILIDAD.....	7
DEDICATORIA.....	8
AGRADECIMIENTOS.....	10
CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN UIC	11
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	11
TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR	12
RESUMEN.....	13
INTRODUCCIÓN	15
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	16
1.1. Antecedentes del problema de investigación.....	16
1.2. Formulación del problema de investigación.....	20
1.3. Objetivos.....	20
1.3.1. Objetivo general	20
1.3.2. Objetivos específicos.....	20
1.4. Justificación de la investigación	21
2. MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL	23
2.1. Conocimiento actual.....	23
2.2. Fundamentación teórica y Conceptual.....	26
3. MARCO METODOLÓGICO.....	41
3.1. Tipo de investigación.....	41
3.2. Alcance de la investigación.	41
3.3. Categorización	42
3.4. Población y periodo de estudio.....	45
3.5. Técnicas e instrumentos de levantamiento de información	45
4. ANÁLISIS DE RESULTADOS	47

5. DISCUSIÓN	65
6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	74
REFERENCIAS	76
ANEXOS	83

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Juegos simbólicos.....	31
Tabla 2. Elementos del componente lúdico.....	34
Tabla 3. Categorización.....	42
Tabla 4. Población.....	45
Tabla 5. Grupo Focal – Primera Sesión.....	47
Tabla 6. Codificación del grupo poblacional infantil	58
Tabla 7. Plan de acción.....	72

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Componente lúdico	56
Figura 2. Juegos tradicionales	57
Figura 3. Red semántica del grupo poblacional infantil.	61
Figura 4. Frecuencias de palabras	62
Figura 5. Validación del instrumento de levantamiento de información	83
Figura 6. Grupo focal de adulto	88
Figura 7. Grupo focal a la población infantil	89
Figura 8. Lista de asistentes al grupo focal	90
Figura 9. Consentimiento libre e informado	91

DECLARATORIA DE RESPONSABILIDAD

Quien suscribe; **ANDALUZ MOREJÓN IRINA ANGELLY** con C.I. **2450094863** Y **MENDOZA PIGUAVE MARÍA FERNANDA** con C.I. **0926609504**, estudiantes de la carrera de Gestión Social y Desarrollo, declaro que el Trabajo de Titulación; Proyecto de Investigación presentado a la Unidad de Integración Curricular, cuyo título es: **EL COMPONENTE LÚDICO EN LAS TRADICIONES CULTURALES EN LA CIUDADELA FRANK VARGAS PAZZOS DEL CANTÓN SALINAS, 2025**, corresponde exclusiva responsabilidad de las autoras y pertenece al patrimonio intelectual de la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

La Libertad, junio, 2025.

Atentamente,



Irina Angelly Andaluz
Morejon



Irina Angelly Andaluz Morejón
C.I. 2450094863



Maria Fernanda
Mendoza Piguave



María Fernanda Mendoza Piguave
C.I. 0926609504

DEDICATORIA

A DIOS: Por dame inteligencia, sabiduría y fuerzas para seguir adelante a pesar de las barreras, los obstáculos, con su luz divina me iluminó y me guio para lograr llegar hasta aquí.

A MI HIJA: Iriana mi mayor alegría. Sus besos, abrazos y sus palabras de amor fueron el impulso que me sostuvo cuando sentía que no podía más. Aunque no estuvimos juntas todo el tiempo y me perdí gran parte de tu crecimiento, tu sonrisa fue mi refugio cada vez que retornaba a casa durante estos 4 años y medio. Gracias por esperarme siempre con amor.

A MIS PADRES: a mi madre Mayra Morejón por enseñarme con su ejemplo que la voluntad y el esfuerzo son más fuertes que cualquier adversidad que en el camino se me presente. A mi padre, Denny Balón por estar allí cuando más lo requerí y aquellos consejos acertados a diario. Por su apoyo incondicional y confianza que me dio el empuje cuando mis ganas flaqueaban.

A MIS HERMANOS: Eleana y Ricardo, por creer en mi incluso cuando yo dudaba, por ayudarme cuando más los necesite para enfrentar este reto, saber que contaba con ustedes me dio tranquilidad y valor.

A MI ESPOSO: Alex Yagual, gracias por comprender mis ausencias, por tu paciencia, por acompañarme sin exigir, por no juzgar mis silencios, sabiendo que mi meta era muy significativa para mí. Tu apoyo fue un pilar que no siempre te pude agradecer per siempre sentí.

Irina Angelly Andaluz Morejón

Primero, agradezco a Dios, quien es mi fuente infinita de fuerza, luz y esperanza. Sin Su guía y misericordia, este logro no habría sido posible. En los momentos de oscuridad, cuando mis fuerzas flaqueaban, Él me sostuvo y me mostró que aun en la tormenta yo tenía que cumplir mis propósitos.

Dedico este trabajo a mí misma, con el alma llena de gratitud y amor. Porque, aunque el camino no fue fácil, me sostuve en silencio, me levanté en soledad, y nunca dejé de creer en lo que podía lograr. Hoy me abrazo con ternura, sabiendo que cada paso, me trajo hasta aquí. Esta victoria es mía, y me la merezco.

*A mi madre, **Lady Piguave Castro**, por su amor incondicional y por enseñarme que la fuerza de una mujer no tiene límites, gracias por enseñarme que la fortaleza también se esconde en la ternura, Tu dulzura, tu constancia y tu forma de cuidarme en silencio han sido el abrazo más grande en mis días difíciles.*

*A mis tres grandes motores: **Scarlet, Lindsay y Elkin**, mis hijos, mi razón de existir. Todo lo que soy y lo que seré es por y para ustedes. Gracias por acompañarme, por soportar mis ausencias, y por ser mi mayor inspiración.*

*A mi feo, mi compañero de vida, **MAICO VILLEGAS** quien llegó cuando más lo necesitaba, con comprensión, respeto y cariño no solo para mí, sino también para mis hijos, por ser mi soporte para mis estudios, Gracias por demostrarme que el amor sano sí existe y que la familia también se elige desde el corazón.*

*A mi amiga **IRINA ANDALUZ**, por ser esa luz cálida que llegó a mi vida con ternura, paciencia y amor. me enseñaste que el afecto sincero también se expresa con abrazos, sonrisas y palabras dulces. Gracias por mostrarme un lado de mí que no conocía, por estar siempre con esa energía amorosa.*

María Fernanda Mendoza Piguave

AGRADECIMIENTOS

*Agradezco a mi docente tutora **Lcda. Katty Vera Meza**. Por su paciencia, enseñanza para que pueda llegar donde me he propuesto como meta, y sobre todo por sus palabras que las llevaré presente que no debo conformarme con lo mínimo en una calificación sino esforzarme para lograr ser mejor.*

*A mi docente guía **Econ. Lilibeth Orrala Soriano**, por acompañarme en el transcurso de mi carrera, sus consejos y palabras me ayudaron a comprender que el formar parte de la universidad era un privilegio que debía disfrutar no perdiendo mi humildad ni mi esencia como ser humano.*

*Agradezco a mi compañera y amiga **María Mendoza** porque fuiste ese soporte para que no desmaye, por estar allí conmigo, tu más que nadie sabe las cosas que pasamos para poder lograr este objetivo.*

Agradezco infinitamente a todas las personas que de una u otra manera me acompañaron, y que fueron parte de todo este proceso. ¡Mil Gracias!

Irina Angelly Andaluz Morejón

*El agradecimiento va dirigido hacia varios actores presentes en este periodo académico en especial a mi docente tutora **Lcda. KATTY MARICELA VERA MEZA** por compartir sus enseñanzas, y ser mi impulso por motivarme a superar mis propios límites*

*A mi docente guía **ECON. LILIBETH ORRALA SORIANO** por ser una excelente guía y acompañarme en el transcurso de mi carrera*

*Agradezco sinceramente a mis hermanos **DIANA, EVELYN Y CRISTHIAN** Su compañía, comprensión y cariño han sido fundamentales para alcanzar esta meta.*

Agradezco a todas las personas que de una u otra manera me han acompañado en este transcurso académico.

María Fernanda Mendoza Piguave



FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y DE LA SALUD

CARRERA DE GESTIÓN SOCIAL Y DESARROLLO

CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN UIC PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

La Libertad, 18 de **junio** del 2025

Psic. WILSON ALEXANDER ZAMBRANO VELEZ, Mgtr.
Director de la Carrera de Gestión Social y Desarrollo- UPSE

En su despacho. -

En calidad de tutora asignada por la carrera de Gestión Social y Desarrollo, informo a usted que las estudiante **Irina Angelly Andaluz Morejón** con cédula de identidad No **2450094863**, **María Fernanda Mendoza Piguave** con cédula de identidad No **0926609504**, han cumplido con los requisitos estipulados en el *Reglamento de Titulación de Grado y Postgrado de la UPSE y Protocolos Vigentes de la carrera de Gestión Social y Desarrollo*, para la implementación y desarrollo del Trabajo de Titulación, bajo la modalidad de Proyecto de Investigación, de título **“El componente lúdico en las tradiciones culturales en la ciudadela Frank Vargas Pazzos del cantón Salinas, 2025”**.

Por lo ante expuesto, recomiendo se apruebe el Trabajo de Titulación referido anteriormente, bajo el Reglamento de Titulación de Grado y Postgrado de la UPSE vigente que cita:

“Art 11. Actividades académicas del docente tutor. - El docente tutor realizará un acompañamiento a los estudiantes en el desarrollo del proyecto del trabajo de integración curricular, quién presentará el informe correspondiente de acuerdo a la planificación aprobada por el Consejo de Facultad.”

Debo indicar que es de exclusiva responsabilidad de las autoras, cumplir con las sugerencias realizadas durante el proceso de revisión.

Para los fines académicos pertinentes, es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad.

Atentamente,



Firmado electrónicamente por:
**KATTY MARICELA VERA
MEZA**
Validar únicamente con FirmaMC

LCDA. KATTY MARICELA VERA MEZA. MGTR
DOCENTE TUTORA

TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Psic. Wilson Zambrano Vélez, Mgtr.
**DIRECTOR DE LA CARRERA DE
GESTIÓN SOCIAL Y
DESARROLLO**



Econ. Lilibeth Orrala Soriano, Mgtr.
**DOCENTE GUÍA DE LA CARRERA DE
GESTIÓN SOCIAL Y DESARROLLO**



Lcda. Katty Maricela Vera Meza,
Mgtr.
**DOCENTE TUTORA DE LA
CARRERA DE GESTIÓN SOCIAL
Y DESARROLLO**

Abg. Yamel Sofia Garzozzi Pincay, Mgtr.
**DOCENTE ESPECIALISTA DE LA
CARRERA DE GESTIÓN SOCIAL Y
DESARROLLO**

Lcda. Silvia Carpio Panchana, Mgtr.
ASISTENTE ADMINISTRATIVA



**Irina Angelly Andaluz Morejón
ESTUDIANTE**

**María Fernanda Mendoza Piguave
ESTUDIANTE**

“El Componente Lúdico En Las Tradiciones Culturales En La Ciudadela Frank Vargas Pazzos Del Cantón Salinas, 2025”.

María Fernanda Mendoza Piguave (1)

Irina Angelly Andaluz Morejon (2)

Vera Meza Katty Maricela (3)

Código Orcid (1) 0009-0002-5099-179X

Código Orcid (2) 0000-0002-1232-0859

Código Orcid (3) 0000-0003-4849-1948

Universidad Estatal Península de Santa Elena-Carrera Gestión Social y Desarrollo

RESUMEN

El componente lúdico en las tradiciones culturales alude al juego como un fenómeno que integra y consolida el ethos social y además promueven las relaciones y la integración intergeneracional, no obstante, en la actualidad, esta dimensión cultural enfrenta múltiples factores que han provocado su debilitamiento, tales como la inserción de la tecnología, la urbanización, el cambio de perspectivas, entre otros. El objetivo general de esta investigación fue determinar el componente lúdico presente en las tradiciones culturales de la ciudadela Frank Vargas Pazzos del cantón Salinas, en el año 2025, con el propósito de comprender su vigencia y las causas de su posible deterioro. El estudio se fundamentó bajo la metodología cualitativa con alcance exploratorio, lo que permitió tener una visión más detallada de como el componente lúdico ha perpetuado en las dinámicas sociales o como se ha visto afectado. Para tal efecto, se realizaron dos grupos focales, integrados por adultos y niños, niñas quienes aportaron al estudio con el consentimiento libre e informado de sus tutores. Los resultados de la investigación reflejaron que, el componente lúdico se encuentra en un estado de desvalorización debido a la pérdida del interés colectivo, la falta de espacios comunitarios, la escasa transmisión intergeneracional y el reemplazo progresivo de actividades tecnológicas. Frente a ello, se diseñó un plan de acción orientado a la recuperación y fortalecimiento de las prácticas lúdicas tradicionales.

Palabras Clave: *Componente lúdico, juegos tradicionales, inseguridad, revalorización, compromiso.*

The Playful Component In The Cultural Traditions In The Frank Vargas Pazzos Del Cantón Salinas School, 2025.”

ABSTRACT

The ludic component in cultural traditions alludes to play as a phenomenon that integrates and consolidates the social ethos and also promotes relationships and intergenerational integration, however, at present, this cultural dimension faces multiple factors that have caused its weakening, such as the insertion of technology, urbanization, change of perspectives, among others. The general objective of this research was to determine the ludic component present in the cultural traditions of the Frank Vargas Pazzos town in the Salinas canton, in the year 2025, with the purpose of understanding its validity and the causes of its possible deterioration. The study was based on a qualitative methodology with an exploratory scope, which allowed us to have a more detailed vision of how the ludic component has perpetuated in the social dynamics or how it has been affected. For this purpose, two focus groups were conducted, composed of adults and children, who contributed to the study with the free and informed consent of their guardians. The results of the research showed that the play component is in a state of devaluation due to the loss of collective interest, the lack of community spaces, the scarce intergenerational transmission and the progressive replacement of technological activities. In response, an action plan was designed to recover and strengthen traditional recreational practices.

Keywords: *Play component, traditional games, insecurity, revalorization, commitment.*

INTRODUCCIÓN

El componente lúdico es un elemento cultural que engloba toda aquella acción que ha sido parte del crecimiento y desarrollo de una comunidad, este recurso es percibido como una herramienta o estrategia que permite contar con espacios de motivación y de relajación a través del juego o de actividades recreativas. Estas manifestaciones lúdicas, especialmente en su forma tradicional han cumplido funciones sociales relevantes al facilitar espacios de motivación, integración y transmisión de valores intergeneracionales.

A lo largo del tiempo, los juegos tradicionales se han consolidado como expresiones culturales que reflejan la identidad, costumbres y creencias de los pueblos. Son vehículos del patrimonio intangible y representan un elemento cohesionador del tejido social. Sin embargo, en el contexto contemporáneo, diversos factores como la globalización, la urbanización, el uso intensivo de tecnologías y la pérdida del sentido comunitario han debilitado su práctica y su valoración, especialmente en espacios urbanos como la ciudadela Frank Vargas Pazzos del cantón Salinas.

Las tradiciones culturales, en este sentido, no solo son memorias del pasado, sino prácticas vivas que fortalecen la identidad colectiva y estimulan el dinamismo social. La disminución de las actividades lúdicas tradicionales constituye una amenaza para la continuidad de estos procesos, generando riesgos de disociación identitaria y pérdida del patrimonio cultural local.

En este marco, el presente estudio tiene como objetivo determinar el componente lúdico presente en las tradiciones culturales en la ciudadela Frank Vargas Pazzos del cantón Salinas, en el año 2025, con el propósito de comprender su situación actual y plantear alternativas que permitan su preservación. Esta investigación se sustenta bajo la línea de “Identidad, Cultura e inclusión Social” y la sublínea “Diversidad, Cultura e Identidad”, puesto que, aborda las diversas expresiones culturales que refleja la identidad colectiva.

Para ello, se desarrolló una investigación cualitativa de alcance exploratorio, sustentada en una revisión bibliográfica sistemática mediante fuentes académicas confiables como Scielo, Redalyc y repositorios universitarios. Asimismo, se aplicaron técnicas como los grupos focales, que permitieron recoger las percepciones de actores comunitarios de distintas generaciones.

Los resultados evidenciaron que, si bien el componente lúdico aún se encuentra presente en la memoria colectiva y en algunas prácticas cotidianas, su presencia se ha visto limitada por la inseguridad, la desvalorización cultural, la escasa apropiación social y la ausencia de políticas comunitarias de fortalecimiento. Frente a este escenario, se propone un plan de acción orientado a revitalizar las prácticas lúdicas tradicionales como parte del patrimonio cultural vivo de la comunidad.

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Antecedentes del problema de investigación.

La cultura alrededor del mundo ha sido parte esencial de las comunidades, generalmente este término alude a un sinnúmero de costumbres, creencias, comportamientos y valores que poseen varios grupos de personas, que comparten estos ideales y que pretende mantenerlos a lo largo de la humanidad. De acuerdo con la Organización de Estados Iberoamericanos, la cultura aporta en el desarrollo social, en la sostenibilidad ambiental, cohesión social, entre otros aspectos por medio de la diversificación de actividades que realzan los procesos de integración y participación comunitaria.

La cultura ha solidificado los ambientes humanos y naturales, a partir de este indicio ha sido un medio y un fin para conseguir perfeccionamiento de las comunidades, está ha estado vinculado con los conocimientos, las tradiciones, costumbres y hábitos de un sujeto social

dentro de la sociedad, desde el punto de vista etnográfico esta vislumbra creencias, arte, moral, derechos, entre otras destrezas que poseen las personas que residen en las localidades.

Las tradiciones culturales de una localidad son la fuerza representativa de la identidad, cohesión social, el sentido de pertenencia y la transmisión de saberes intergeneracionales, en este aspecto los elementos o los componentes lúdicos, radican en la presencia de juegos, danzas, artes, cuentos entre otras actividades que prevalecen con el tiempo y que son entes generadores de valores en niños, niñas, adolescentes e incluso adultos.

En conformidad con Luna (2015), el ser humano ha creado actividades para despejar su mente y distraerse sanamente, en este caso el juego ha sido un elemento clave que ha estado acompañado de valores socioculturales, que inducen al aprendizaje de buenas prácticas a los niños, niñas, adolescente, por otro lado, los adultos han hecho de los juegos una herramienta dinamizadora que integra a la sociedad.

Los juegos tradicionales surgen como una actividad dinámica e identitaria de la sociedad, estos han tenido una representatividad intergeneracional, logrando así permanecer en la historia, por medio de la transmisión de conocimientos y de tradiciones culturales, generalmente estos son de libre expresión, quienes lo han practicado emplean reglas tradicionales que han sido flexibles desde hace mucho tiempo.

Desde una perspectiva antropológica Huizinga (1955), señalo que el juego no solo antecede a la cultura, sino que la configura. En este sentido, la actividad lúdica constituye un fenómeno social y cultural que ha estado presente en la evolución de los procesos formativos, identitarios y educativos de las personas.

Como referente histórico el Ministerio de Cultura y Juventud de Costa Rica (2018), indicó que a lo largo del tiempo se han instaurado en la ciudadanía un conjunto de valores y definiciones con base a la identidad nacional y cultural de la región, inicialmente estas acciones

se basaron en la idea de que el Estado tenía que estar por encima de la comunidad, con todo, esta perspectiva cambió en 1978, cuando se creó el comité de cultura, cuyo mensaje definía al encuentro del hombre con el conocimiento.

A partir de los años 1986 a 1990 el Estado trabajó bajo tres criterios, el primero basado en la democracia cultural por medio de la consolidación de una red nacional, el segundo se regía en la promoción de actividades que no son artísticas ni académicas, como parte de la deflación del patrimonio cultural o la organización social y el tercero referenciado en la propagación o difusión de nociones para el fortalecimiento de la identidad cultural de dicho país.

Durante el año 2002 se evidenciaron avances relevantes en materia cultural, de modo que, surgió la creación de una plataforma de acción cultural, pero, esta no tuvo éxito y finalmente en el año 2004 desistió de ser sostenible; en el año 2005 esta dirección pasó a ser conocida como Dirección de Cultura y es en este tiempo donde nace la democratización de la cultura, en el que se promocionaron diversas actividades. A partir de este punto en Costa Rica nace el programa IbeCultura Viva, que hasta la fecha instaura la transformación social, comunitaria y cultural para el buen vivir.

En América Latina, existen un sinnúmero de culturas y etnias que han luchado contra la esclavitud desde tiempos remotos y que, a partir de ello, mantienen la firmeza por conseguir la igualdad y el respeto con base a dogmas y tradiciones. Para otras partes del mundo, esta región es un atractivo no solo turístico sino también cultural, debido a la constancia por la preservación de estas y por las gestiones que gran parte de las colectividades realizan para infundir conocimientos tradicionales a través de herramientas de educación formal e informal.

La lúdica ha sido estimada una herramienta de carácter pedagógica que sirve para fortalecer la cultura del respeto y del reconocimiento hacia las demás comunidades que poseen rasgos diversos, la lúdica a lo largo de su implementación en la sociedad ha facilitado la

expresividad, la creatividad y por ende la participación de las personas. Los juegos tradicionales como parte de los elementos lúdicos han sido transmitidos de generación en generación a fin de que, estos tengan alcance territorial y den a conocer sus tradiciones de forma universal (Soriano, 2017).

Para Tebbutt (2017) como se menciona en Mesías et al., (2021), la cultura de Latinoamérica aborda la sistematización de diversos juegos o actividades recreativas que se han ido desarrollando con el paso del tiempo dentro de los pueblos, por lo regular, estas comunidades a la actualidad aún atesoran y resguardan sus perspectivas coloniales, de tal forma, que aún profesan y mantienen vivas las tradiciones.

En Ecuador según Mesías et al., (2021), los juegos tradicionales han tenido una notable presencia en la vida comunitaria, especialmente en contextos rurales y turísticos donde aún se reproducen prácticas culturales heredadas de generación en generación. No obstante, en zonas urbanas, como la ciudadela Frank Vargas Pazzos del cantón Salinas, estos elementos lúdicos han perdido visibilidad y valoración, como consecuencias de factores como la globalización, el crecimiento urbano, la inseguridad y la escasa participación juvenil. Como consecuencia de los inquebrantables cambios en la sociedad, estas actividades se han diversificado y ocasionalmente permanecen ocultas de la civilización, causando que exista sedentarismo por la ausencia de dinamismos lúdicos comunitarias.

Los juegos tradiciones contribuyen en el sistema evolutivo y educativos de la sociedad, debido a que, los diversos contextos del núcleo social requieren del desarrollo de habilidades y capacidades de los seres humano, en este sentido, las personas expresan sus costumbres, valores, tradiciones a través de la cultura que han arraigado consigo desde sus antepasados y que al presente son considerados patrimonio cultural para las comunidades de diversas partes del mundo (Ardilla, 2022).

Por tanto, se vuelve necesario investigar cómo se manifiesta actualmente el componente lúdico en las prácticas culturales de la ciudadela Frank Vargas Pazzos, con el fin de comprender sus transformaciones, limitaciones y posibilidades de recuperación como recurso sociocultural y educativo.

1.2. Formulación del problema de investigación.

¿Cómo se manifiesta el componente lúdico en las tradiciones culturales dentro la ciudadela Frank Vargas Pazzos, del cantón Salinas?

1.3. Objetivos.

1.3.1. Objetivo general.

Determinar el componente lúdico en las tradiciones culturales en la ciudadela Frank Vargas Pazzos del cantón Salinas,2025.

1.3.2. Objetivos específicos.

- Definir la fundamentación teórica referente al componente lúdico en las tradiciones culturales en la localidad.
- Analizar el componente lúdico en las tradiciones culturales en la ciudadela Frank Vargas Pazzos.
- Establecer un plan de acción para la preservación de las tradiciones culturales en la ciudadela Frank Vargas Pazzos.

1.4. Justificación de la investigación.

Las tradiciones culturales constituyen una expresión viva de los pueblos, al reflejar sus valores, memorias colectivas y formas de convivencia. Dentro de este marco, el componente lúdico representado por juegos tradicionales, danzas, narraciones y otras formas de recreación comunitaria cumple un papel esencial en la transmisión intergeneracional de saberes, la formación identitaria y la cohesión social.

La presente investigación estudia e interpreta el contexto actual de la sociedad, en el que, la globalización y el sistema de urbanización creciente han debilitado la presencia de las tradiciones culturales, provocando que la identidad se pierda con el paso del tiempo. Esta situación problemática provoca que las manifestaciones culturales se desintegren y además amenaza al tejido social, fragmentando los vínculos afectivos entre las comunidades.

Desde el punto de vista comunitario, el estudio ha sido crucial, por tanto, se torna importante reconocer los componentes o elementos lúdicos como herramientas que proporcionan la identidad cultural y la participación comunitaria, en este caso uno de los elementos fundamentales identificados han sido los juegos tradicionales mismos que han sido fundamentales en la difusión de conocimiento, costumbres y valores a lo largo de la historia. Su presencia ha sido crucial en la configuración de identidades culturales, sociales y educativas, estableciendo principios para la coexistencia e integración intergeneracional.

En los últimos tiempos, se ha evidenciado una disminución significativa en las prácticas de los componentes lúdicos, que puede atribuirse a varios factores, como los avances tecnológicos, la pérdida de cohesión social, información errónea y evaluación cultural deficiente en entornos comunitarios, la razón por la cual se llevó a cabo esta investigación ha sido indagar y conocer cómo los cambios en las normas sociales están afectando a las localidades.

En este contexto, la presente investigación cobra relevancia al buscar determinar la manifestación del componente lúdico en las tradiciones culturales locales, con el fin de comprender su estado actual, sus transformaciones y los desafíos que enfrenta. Este análisis no solo aporta al conocimiento académico, sino que también fortalece las bases para el diseño de estrategias participativas que impulsen la recuperación de estas prácticas en espacios comunitarios.

La pertinencia del estudio radica en que se trata de una zona urbana con diversidad generacional, lo cual permite explorar cómo los juegos tradicionales han influido en la construcción de la identidad, la participación social y el sentido de pertinencia. Así mismo, se reconoce que los elementos lúdicos constituyen herramientas pedagógicas y antropológicas que pueden ser resignificadas para fomentar la resiliencia cultural y el desarrollo humano.

Los juegos tradicionales como un elemento o componente lúdico están compuestos por valores sociales, además, al ser modificados tienden a perder gradualmente su autonomía, de esta forma se resalta que la sociedad necesita conocer la importancia de restaurar o de mantener la línea objetiva a fin de incentivar la interacción social e invitar a los niños, niñas, jóvenes y adultos a ser parte de estos procesos de participación y desarrollo integral.

Esta investigación no se limita a describir el problema, sino que propone un plan de acción que articula la tradición con la innovación, promoviendo un equilibrio entre el uso de la tecnología actual y la preservación de las prácticas culturales. Este enfoque práctico convierte el estudio en una herramienta de apoyo para futuras intervenciones socio comunitarias orientadas a fortalecer la memoria colectiva y la educación desde la cultura popular.

En definitiva, este trabajo representa una contribución significativa para la promoción del desarrollo local culturalmente informado, al reafirmar el potencial del juego como motor

de transformación social y vínculo entre generaciones, reconociendo que la cultura no solo debe conservarse, sino también vivirse, recrearse y proyectarse hacia el futuro.

2. MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL

2.1. Conocimiento actual.

El componente lúdico ha sido ampliamente reconocido como una herramienta formativa, cultural y social que ha acompañado históricamente al ser humano en sus procesos de aprendizaje, socialización y expresión identitaria. Diversos estudios han abordado su rol desde perspectivas pedagógicas, antropológicas y comunitarias, generando un cuerpo teórico sólido que sustenta la presente investigación.

En concordancia con Tamayo y Restrepo (2016), en su estudio identifican al juego como una herramienta de resistencia cultural y de transformación social, especialmente en contextos de niños y adolescentes con desórdenes de comportamiento. Desde una metodología cualitativa, los autores concluyen que el juego posibilita la expresión emocional, la regulación del comportamiento y la interacción comunitaria.

Para Fuentes (2019), esboza que la cultura es el principal baluarte de una comunidad, dado que, parte de sus recursos tangibles o intangibles son portadores de tradición. El objetivo principal del autor fue determinar como el juego y los juguetes forman parte de las prácticas lúdicas que ejerce el hombre. La metodología ejercida por el autor fue de carácter teórico – crítico, por tanto, pretendía conocer como los juguetes se vinculan con la sociedad, el juego y por último con la dimensión lúdica. El autor demuestra que, los juegos y los juguetes son la prueba más fehaciente de la herencia y transmisión cultural además indicó que hoy en día la sociedad debe repensar la aplicabilidad de estos elementos, debido a que, con el pasar de los

años han sido estimadas como agentes de cambio, por tanto, indican que es fundamental impulsar la fantasía y la alegría.

Según Martínez (2019), desde su perspectiva aborda la diferencia entre el juego espontáneo y estructurado, destacando que ambos modelos contribuyen a la resolución de conflictos, desarrollo de habilidades cognitivas y fortalecimiento emocional en los niños. Advierte también sobre el riesgo que representa el uso excesivo de tecnologías en la pérdida de autonomía y creatividad.

De acuerdo con Morillo (2020), desde una perspectiva cuantitativa, evidencia que los jóvenes han desplazado las actividades lúdicas tradicionales por prácticas tecnológicas, lo cual ha debilitado la conexión comunitaria. Propone una integración inteligente entre tecnología y tradición como estrategia para preservar el patrimonio cultural.

La lúdica es una herramienta constitutiva de la vida humana, en el que resaltó la presencia de actividades multidimensionales que articulan al territorio, como por ejemplo el juego siendo este un eje que genera coyunturas con base al fenómeno lúdico en el contexto de ocio o tiempo libre en el que por lo general suelen surgir expresiones risueñas o humorísticas que se convierten en un modelo de firmeza. La autora empleó una metodología bibliográfica que le permitió tener un marco referencial extenso y proporcional en virtud del tema. Por medio del proceso de investigación, la autora resume que el juego es un componente que los sujetos sociales heredan para aprender y además destacó que, si la sociedad pierde la práctica de estos, no sería posible llevar una vida humana digna y mucho menos habría procesos educativos transformacionales (Pino, 2021).

Basado en el estudio de Titistar (2022), destaca que la pérdida de tradiciones culturales está directamente relacionada con la falta de transmisión intergeneracional. Su estudio

cualitativo resalta el rol de las instituciones educativas, padres y comunidades como agentes clave para el fortalecimiento de la identidad a través de los juegos tradicionales.

En virtud de Jarama y Lojano (2022), reconocen la importancia de rescatar la memoria histórica de los componentes lúdicos que forman parte de la sociedad ha sido fundamental, pues debido a la modernización estos elementos han ido cambiando su enfoque, desistiendo de sus costumbres y tradiciones. Los autores de la tesis se apoyaron de la revisión bibliográfica como un referente del enfoque cualitativo y encuestas como parte del método cuantitativo. Como resultado, evidenciaron que, estimular el interés de las personas es necesarios para que se conserven vivas las tradiciones, valores y costumbres.

En virtud de Jiménez (2023), la educación es un elemento clave dentro del proceso de dotación de conocimientos con base a las tradiciones culturales, el proceso académico integral es estimado como un eje regulador de estrategias que impulsen la diversidad de la sociedad. El objetivo central de esta investigación fue instaurar una propuesta donde el juego sea el eje primordial para afianzar la identidad cultural de los niños. Esta investigación dio como resultado que los individuos reconocieran sus creencias, valores y comportamientos a través del componente lúdico, el cual ha facilitado la preservación y promoción del patrimonio y los saberes.

El juego ha sido estimado como una actividad innata que posee el ser humano y que se caracteriza principalmente por la producción de placeres y beneficios que se obtienen desde el ámbito físico, psicológico y ambiental, Uribe (2023), menciona que el juego es un proceso dinámico que puede desplegar emociones y sentimientos en quienes lo han aplicado o la hacen presente en sus vidas, el juego básicamente ha sido una actividad libre y espontánea que tiende a desarrollar emociones, habilidades y capacidades; además desde el punto de vista empírico

se demostró que el juego se relaciona con el aprendizaje y con los conocimientos por medio de cantos, bailes, actividades lúdicas, entre otras que promueven la creatividad de las personas.

En concordancia con Camargo et al., (2023), demostraron el problema que enfrenta una comunidad de jóvenes estudiantes que no posee sentido de pertenencia hacia su identidad, dejando a un lado los valores, las costumbres y los principios que sus antepasados han traído hasta el presente. Plantearon el objetivo de determinar cómo estas recreaciones al ser una herramienta pedagógica permiten el fortalecimiento de la identidad cultural, para lograrlo hicieron uso de una investigación cualitativa y de acción participativa a fin de detectar si a través de este componente se logra transformar la realidad. Como resultado del estudio, descubrieron que los jóvenes desconocen de la organización comunitaria del grupo étnico Zenú y que además los profesionales académicos no les instruyen conocimientos sobre la revalorización cultural.

En conjunto, estas investigaciones permiten comprender que el juego tradicional, como componente lúdico, no solo contribuye al desarrollo individual, sino también a la revitalización del tejido comunitario. Asimismo, confirman que la transformación cultural actual exige una mirada crítica sobre las prácticas sociales contemporáneas y una acción pedagógica que articule tradición e innovación.

2.2. Fundamentación teórica y Conceptual.

Este apartado recoge los conceptos clave que sustentan teóricamente la presente investigación, los cuales permiten comprender las dinámicas sociales, culturales y educativas implicadas en el componente lúdico como parte de las tradiciones culturales. Se abordan los términos desde una perspectiva crítica y contextual, con énfasis en su aplicabilidad dentro de procesos de desarrollo comunitario.

2.2.1. Teoría del Homo Ludens: el juego como elemento de la cultura

El entendimiento del componente lúdico en las tradiciones culturales de la ciudadela Frank Vargas Pazzos ha requerido de un enfoque teórico transcendental que permita ver más allá de las nociones convencionales que se tiene del juego, que en teoría o en simpleza los sujetos sociales la catalogan como actividad infantil. La teoría que cimienta la investigación fue desarrollada por Huizinga, en su trabajo llamado “Homo Ludens: El juego como elemento de la cultura en 1938”, esta obra tuvo la finalidad de ofrecer una visión amplia sobre el juego como un elemento que proporciona vida cultural.

El libro de Huizinga (2007), describe que el juego es más antiguo que la cultura, pero no por ello, define que el juego formó parte del proceso evolutivo de la cultura, este apartado relató que el elemento lúdico se concierta en la forma en la que el juego se enlaza con las tradiciones de una colectividad. El juego es una actividad consustancial que integra la cultura humana, su teoría, indicó que los seres humanos no solo son hombres que saben “Homo sapiens” u “Homo Faber” hombres que fabrican, sino que son “Homo Ludens” que significa hombre que juega.

De acuerdo con Reyes (2021), relata que la teoría de Huizinga exterioriza que el juego es portador de cultura y, tiende a enriquecer el marco histórico de la humanidad, así mismo, destaca que, el juego tiene implicancias o elementos que favorecen la democracia en la sociedad. En la teoría del Homo Ludens, el autor establece que el juego no puede confundirse con otras actividades, aunque podrían estar ligadas no es lo mismo jugar que danzar, por tanto, cada una de estas actividades posee una lucidez diversa, acogiéndose a Gomes (2010) el término ludicidad hace alusión a la capacidad del homo Ludens, con base a la esencia cultural que esta predispuesta a jugar, imaginar y compartir emociones.

El juego como una actividad lúdica ha dado apertura al progreso de la creatividad de las personas y demás les ha permitido instaurarse en el mundo como un sujeto regulador de conocimientos, por ello, dentro del texto de Huizinga, mencionan que sin actitud lúdica las culturas tienen pocas probabilidades de subsistir en un mundo globalizado.

Huizinga sostiene que los juegos intuyen parte del proceso organizacional de las localidades y además indica que gran parte de las coacciones humanas como el derecho, la religión, política, representaciones artísticas, entre otras instituciones poseen un origen lúdico. Para este autor, la cultura no surge con el juego, sino parte de este. En su estudio, el autor dio la apertura al reconocimiento de varias características que se le otorgan universalmente al juego, entre ellos se destacan las siguientes:

- El juego es una actividad libre
- El juego tiene límites de tiempo y por lo general se realiza en espacios previamente definidos
- Se lleva a cabo bajo reglas o normativas que son adaptadas por los participantes

Fundamentalmente, estas características se han convertido en una pieza clave, debido a que, permite la comprensión de las prácticas culturales tradicionales que se mantienen dentro de la ciudadela Frank Vargas Pazzos, donde diversas festividades sociales, religiosas, culturales y populares, forman parte de la construcción lúdica que particularmente responde a las características antes mencionadas, aplicado al contexto local, el enfoque de Huizinga permite interpretar las tradiciones culturales de la ciudadela Frank Vargas Pazzos como formas de juego socialmente estructuradas que cumplen funciones de transmisión intergeneracional, resistencia y fortalecimiento del tejido comunitario. Desde esta óptica, el juego es entendido

como componente estructurante de la identidad cultural, y no como una dimensión secundaria o decorativa.

2.2.2. Teoría de la tipología de juego

El autor Navarro (2023) analizó la teoría de Roger Caillois quien aludía que el juego tenía una clasificación determinada, éstas eran vinculadas a la transversalidad lúdica dando como resultado las siguientes: “Paidia – recreaciones infantiles” – “Ludus – recreaciones de adultos” – “Ilinx – recreaciones de vértigo”, Roger estableció que los rasgos de las culturas y la globalización han provocado la presencia de alteraciones en el valor de estas actividades.

Los juegos del Agon, hacen alusión a las actividades de competencia, en este se desarrolla la tensión y la lucha entre oponentes que juegan en igualdad de oportunidades, los juegos Alea, se catalogaban por negar las habilidades del jugador, situando como única ventaja competitiva la suerte; en el caso de las actividades de Mimicry, los jugadores representan a un personaje, es decir procuran ser alguien diferente; finalmente el Ilinx, alude al vértigo, los jugadores pierden estabilidad a causa de episodios de pánico (Medina, 2016).

Marco conceptual

2.2.3. Definición de lúdica

La lúdica proviene del latín ludus que significa juego, desde el punto de vista cultural, la lúdica se vincula a la dimensión transversal, en este caso no solo es apreciado como una disciplina o una ciencia sino más bien se le es otorgado la posición de un proceso inherente al desarrollo humano. Otros autores como Bonilla en 1998 refieren a la lúdica como a las necesidades que tienen los individuos de sentir o expresar sus emociones, no obstante, para poder comprender las emociones se requiere de un sinnúmero de elementos lúdicos, en el que el juego solo uno de ellos (González et al., 2021).

Para Jiménez (2002) tal y como se referencia en Carrascal et al., (2021), la lúdica es un elemento complementario en la adquisición de rasgos de personalidad, es este caso, los sujetos sociales al hacerla parte de su vida diaria pueden enfrentar de forma elocuente las adversidades de esta, el autor menciona que la lúdica se manifiesta por lo general a través de trabajos, que expandan diversas experiencias, aptitudes y el sentido de humor de los seres humanos.

2.2.4. Dimensiones del componente lúdico

a. Dimensión simbólica

La dimensión simbólica en conformidad con Aldegani (2022), hace alusión a la forma en que se lleva a cabo un juego, debido a las prácticas afines que tienen una sobre la otra, como, por ejemplo, la danza, la música o el teatro, actividades que se despliegan bajo prácticas lúdicas y además están abiertas a otros fenómenos sociales. En este sentido, la dimensión o los juegos simbólicos se han convertido en un elemento clave dentro de la representatividad mental de los niños y niñas, dado que, les proporciona mejores experiencias a través de la cuales van desarrollando y adquiriendo habilidades.

La dimensión o los juegos simbólicos permiten que los niños y niñas mejoren su nivel de concentración, planificación, reafirmen su identidad cultural, fomenten la integración y además puedan tener la capacidad de sustituir cosas o personajes a través de actividades lúdicas que vayan aprendiendo a realizar dentro y fuera del hogar. No obstante, es importante recalcar que esta dimensión, proporciona la transmisión de valores, identidades y de cultura que las comunidades poseen, esta no solo aborda el juego como tal, sino que interviene en los elementos esenciales del mismo.

Los juegos tradicionales alrededor del mundo transmiten saberes ancestrales, mitos, cultura, costumbres, narrativas, entre otras prácticas que son representaciones formales de una localidad, en el que además se reflejan reglas, protagonistas, letrillas e incluso refranes, que

van pasando de generación en generación. Es fundamental mencionar, que, en Santa Elena, los juegos tradicionales más renombrados son:

Tabla 1. Juegos simbólicos

Dimensión simbólica	Juegos simbólicos o tradicionales
Preservación de identidad cultural	<ul style="list-style-type: none"> • Palo encebado • Ensacados • Juego de la cuchara y el huevo
Transmisión de valores locales y comunitarios	<ul style="list-style-type: none"> • La rayuela • El juego del trompo • El salto de la cuerda

Nota: elaborado por Irina Andaluz y María Mendoza

Estos juegos son articulaciones ejemplares que no solo se han reflejado en la Provincia de Santa Elena, sino en algunas partes del país e incluso en otras partes del mundo, aun así, a pesar de que estas actividades son representaciones culturales, se ha precisado recalcar que, también son herramientas educativas, debido a que, al poseer conocimientos las instituciones educativas hacen uso de ellas, para instruir nociones e identidad cultural.

b. Dimensión social

En cuanto a la dimensión social, con base a Piaget el juego es proporcional en el crecimiento de los niños y niñas, dado que se relaciona dentro de las etapas evolutivas del pensamiento y, por otra parte, del criterio moral, si bien es cierto, los niños a través del juego no solo se divierten y distraen sino también ponen en práctica sus habilidades y modos de socialización con otras personas (Asencio, 2016).

En este contexto, los juegos tradicionales se llevan a cabo en espacios abiertos o cerrados, ya sea en los barrios, parques, escuelas, centros deportivos, entre otros fomentando el encuentro de generaciones. La sociedad ha hecho de estas actividades una práctica elemental

que permite la socialización y la convivencia entre personas, regularmente los niños y niñas tiende a aprender cuando interactúan con otros sujetos sociales, y además empiezan a desarrollar destrezas que les permiten seguir normas y también resolver conflictos, como, por ejemplo, dentro del juego del trompo o de los ensacados, actividades que se realizan bajo normas y además promueven valores de respeto y honestidad.

c. Dimensión cultural

Según Borja y Benavides (2020), como se cita en Gómez et al., (2015), la actividad lúdica incita a que los sujetos sociales reafirmen sus niveles de confianza, autonomía y formación personal que con el paso del tiempo esté ha sido causando impactos relevantes dentro del entorno social e incluso académico. Desde el contexto cultural, las comunidades han acogido esté término como un referente que los incita a generar actividades espontáneas, que conduzcan a la estimulación de valores y tradiciones culturales.

Ha sido de conocimiento general que, los juegos convencionales o tradicionales actúan como canales que transmiten enseñanzas, específicamente costumbres, tradiciones, idiomas, medicina natural, creencias, entre otros aspectos que forman parte de una cultura, por otro lado, ha sido importante indicar que, estos se constituyen de, componentes lúdicos, cantos, frases y cada uno de estos poseen un significado tradicional que ha sido transmitido de generación en generación. Existen acciones recreativas que se vinculan con actividades determinadas, por ejemplo, dentro del ámbito agrícola, los sujetos sociales realizan rituales demostrando el respeto por la tierra y los niños y niñas hacen pertenencia de ello y realizan lo mismo en forma de juego.

d. Dimensión educativa

Desde esta dimensión, la lúdica se relaciona con varios contextos del ser humano, especialmente al cultural, pero también puede vincularse con los ámbitos educativos y evidenciarse desde la dimensión comunicativa, social, cognitiva, entre otras. La lúdica juega una función relevante dentro de los procesos de enseñanza y aprendizaje, esto debido a que, quienes forman parte del ámbito educativo tienen el deber de gestionar estrategias lúdicas que les permitan dinamizar el trabajo dentro de las clases teóricas y físicas, como, por ejemplo, los juegos, deportes, expresiones artísticas y demás actividades que amplíen las habilidades (Díaz y Olaya, 2019).

La dimensión educativa proporciona herramientas de enseñanza para los sujetos sociales, puesto que, por medio del juego estos aprenden a desarrollar competencias que podrán aplicar dentro de su vida personal a futuro. Los juegos tradicionales, por lo general, logran la estimulación de las habilidades mentales y físicas de las personas desde que nacen, en este caso se encuentran las cognitivas que abordan a la atención y la motriz en el que se evidencia la coherencia y la armonía.

2.2.5. Actividades lúdicas

De acuerdo con Gómez et al., (2015) las actividades lúdicas son alternativas, mecanismos o estrategias que se deben aplicar dentro de los procesos de aprendizaje, esto debido a que, una vez puesta en marcha una actividad, los seres humanos empiezan a desarrollar sus habilidades y destrezas, lo que a futuro les permite poseer mayor criterio para llevar a cabo una tarea dentro y fuera de la comunidad.

2.2.6. Elementos del componente lúdico

Con base a la obra expuesta por Huizinga (2007) en donde planteo que el juego era percibido como un fenómeno cultural, destacó los siguientes componentes:

Tabla 2. Elementos del componente lúdico

Se caracteriza por ser voluntario y libre	Posee reglas obligatorias
Presenta límites de espacio y tiempo	Se determina por su carácter autotelélico
Está compuesto por elementos de seriedad y broma	Su esquema principal es la cultura

Nota: componentes extraídos de la obra Huizinga (2007)

La cultura está ligada al componente lúdico del juego, debido a que, las actividades que las comunidades realizan como las ceremonias, rituales, expresiones artísticas son un modelo de juego simbólico que los caracteriza como un colectivo unificado. Los juegos, en teoría son un fenómeno cultural que fomentan el ethos social y además promueve la cohesión comunitaria.

2.2.7. Juegos Tradicionales

En conformidad de Ardila Barragan (2022) las comunidades generalmente poseen representaciones culturales que realzan sus valores, como por ejemplo los juegos tradicionales que en teoría son elementos o componentes que engloban varias actividades lúdicas que son emitidas de generación en generación, por ello, estas forman parte del acervo cultural de las localidades. Las recreaciones lúdicas no solo están predestinadas a fortalecer a identidad de las personas, sino que también favorecen las habilidades sociales y la gestión en la dinamización del aprendizaje en contextos socioeducativos.

Otros autores pronuncian que los juegos tradicionales son signos del legado que persiste en el imaginario colectivo, de esta forma esta actividad funciona como una válvula de escape al diario de poder convivir y fortalecer lazos de amistad y familiaridad (Vasquez et al., 2025).

2.2.8. Los juegos en la era digital

Para Arbelo (2022) reveló que la sociedad está viviendo el siglo lúdico de los videojuegos, esto debido a que los avances tecnológicos se han ido instaurando dentro de la sociedad y consigo se han adaptado a la virtualidad por medio de diversas técnicas y presupuesto que los ha llevado a otro nivel. Desde la aparición de las consolas y los ordenadores de mesa personales hasta el presente donde existen los Smartphones, el mundo se ha digitalizado y la industria del juego ha tomado un lugar paradigmático.

Con relación a lo expuesto, el autor reconocido Jesper Juul, en su obra titulada “A Casual Revolution, 2012” menciona que el juego pasó de ser considerado un mercado con público de nicho a una revolución casual. En su texto, el Juul, esboza que, en Estados Unidos, no había hogar que no tuviera un Nintendo Wii, era común que en los hogares hubiera al menos uno y sea utilizado por cualquier persona sin importar su rango de edad y además este demostró que, una persona que no se consideraba gamer alguna vez en su vida participó de la consumición de los videos juegos.

2.2.9. Integración comunitaria

La integración comunitaria se refiere a un proceso en el que cada miembro de una localidad participa activamente en la vida colectiva, la integración comunitaria fortalece los vínculos sociales que regularmente se gestionan entre sujetos sociales, además este término refuerza el sentido de pertenencia y generar procesos de colaboración mutua. La integración comunitaria se define como un proceso de construcción de redes u organizaciones, en este contexto no se evidencia discriminación alguna (Uribe y Cote, 2021).

2.2.10. Identidad cultural

Según Morales (2023), la identidad cultural aborda un sinnúmero de valores, costumbres, tradiciones, creencias que caracterizan a una comunidad específica, por lo que, los sujetos sociales forman una figura que sirve como ente de representación frente a otro grupo de personas o comunidades, regularmente esta esencia permite desarrollar su pertenencia y diferenciación.

La identidad se construye a lo largo del tiempo manifestándose en prácticas cotidianas, que forman parte de la vida diaria de una persona. Este término comprende definiciones sobre cultura y evolución en el tiempo, siendo fundamental en relación de individuos con su territorio y patrimonio Molano (2008).

2.2.11. Tradiciones Culturales

Para Osorio (2019), las tradiciones culturales son estimadas como manifestaciones heredadas en el pasado estas incluyen celebraciones, rituales, área de gastronomía, de vestimenta y en expresiones propia de una cultura, bajo este concepto se establece que las tradiciones robustecen la cohesión social, pese a ello Bone Garrido (2024), reflejó la importancia de revalorizar las tradiciones y las expresiones orales de las diversas culturas que existen alrededor del mundo.

2.2.12. Saberes Comunitarios

En concordancia con Alvarez (2019), exteriorizó que los saberes comunitarios son sapiencias o nociones que se han transmitidos y compartidos a través de las sociedades antiguas, por tanto, estas son constructos que se han formado a través de la experiencia y en la práctica cotidiana. Posterior a esto los saberes comunitarios procuran preservar la identidad y la sostenibilidad de las prácticas comunitarias. Estos regularmente están vinculados al entorno

natural, social y cultural, por tanto, son representados de una forma de conocimiento colectivo y ancestrales que guía en la vida.

Marco legal

Constitución del Ecuador

La Constitución de la República del Ecuador es un referente normativo que ha estado vigente desde el año 2008 y establece valores, reglas y principios que los sujetos sociales que viven en país deben cumplir. Con relación al estudio, los artículos que se acogen al proceso son:

Sección cuarta

Cultura y ciencia

Art. 21.- Las personas tienen derecho a construir y mantener su propia identidad cultural, a decidir sobre su pertenencia a una o varias comunidades culturales y expresar dichas elecciones; a la libertad estética; a conocer la memoria histórica de sus culturas y a acceder a su patrimonio cultural y a difundir sus propias expresiones culturales (Const, 2008).

Art. 22. – Las personas tienen derecho a desarrollar su capacidad recreativa, el ejercicio digno y sostenido de las actividades culturales y artísticas y a beneficiarse de la protección de los derechos morales y patrimoniales que les correspondan por las producciones científicas, literarias o artísticas de su autoría (Const, 2008).

Art 24. – Las personas tienen derecho a la recreación y al esparcimiento, a la práctica del deporte y al tiempo libre (Const, 2008).

Art. 44.- El Estado, la sociedad y la familia promoverán el desarrollo integral de niñas, niños y adolescentes y asegurarán el ejercicio pleno de sus derechos, en particular su derecho al juego, al descanso, a la cultura y a participar en la vida familiar y comunitaria.

Ley Orgánica de la cultura

Art 4.- de los principios. La Ley Orgánica de Cultura responderá a los siguientes principios:

- Diversidad cultural. Ejercicio de todas las personas a construir y mantener su propia identidad cultural, a decidir sobre su pertenencia a una o varias comunidades culturales.
- Interculturalidad. Favorece el diálogo de las culturas diversas, pueblos, nacionalidades como parte primaria para el ejercicio de los derechos consagrados en la constitución.
- Cultura viva comunitaria. Se promueve la cultura viva comunitaria, concebida como las expresiones artísticas y culturales que surgen de las comunas, comunidades, pueblos y nacionalidades a partir de su cotidianidad (Asamblea Nacional, 2016).

Título II. – De los derechos, deberes y políticas culturales

Capítulo 1. – De los derechos culturales

Art 5. – Derechos culturales-

- a) Identidad cultural. Personas, comunidades, comunas, pueblos y nacionalidades, colectivos y organizaciones culturales tienen derecho a construir y mantener su propia identidad cultural y estéticas, a decidir sobre su pertenencia a unas varias comunidades culturales y a expresar dichas elecciones.
- d) Memoria social. Las personas, comunidades, comunas y pueblos y nacionalidades, colectivos y organizaciones culturales tienen derecho a construir y difundir su memoria social, así como acceder a los contenidos que sobre ella estén depositados en las entidades públicas y privadas.

Art 13. – de la entrega de la información. Las instituciones que integran el Sistema Nacional de Cultura entregarán al ente rector de la Cultura y el Patrimonio la información que les sea solicitada (Asamblea Nacional, 2016)

Código De La Niñez Y Adolescencia

Art 26. – Derecho a una vida digna. Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una vida digna, que les permita disfrutar de las condiciones socioeconómicas necesarias para su desarrollo integral.

Este derecho incluye la alimentación nutritiva, equilibrada y suficiente, recreación y juego, acceso a los servicios de salud, a educación de calidad, vestuario, adecuado, vivienda segura.

Art 48. – Derecho a la recreación y al descanso. Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la recreación, al descanso, al juego, al deporte y más actividades propias de cada etapa evolutiva.

Art 78. – derecho a protección contra otras formas de abuso. Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a que se les brinde protección contra

5. La inducción a los juegos de azar.

Plan Nacional de Desarrollo “Ecuador crece sin dejar a nadie atrás”

Al presente a nivel nacional se posee un plan de desarrollo para el nuevo Ecuador, que contiene soluciones basadas en políticas públicas que hacen frente a los diversos desafíos que atraviesa el país. Es preciso recalcar que este texto, ha sido elaborado con el apoyo de varias carteras del Estado que buscan mejoras para los ciudadanos tanto en el ámbito económico, social, institucional y de infraestructura (Secretaría Nacional de Planificación, 2024).

No obstante, dado al proceso investigativo se ha optado por referencias el siguiente eje.

Eje social:

Objetivo 2.- Impulsar las capacidades de la ciudadanía con educación equitativa e inclusiva de calidad y promoviendo espacios de intercambio cultural.

Política 2.6: Promover la conservación, salvaguardia y desarrollo del patrimonio material e inmaterial.

Estrategias:

- b) Promover la cooperación interinstitucional para la conservación, salvaguarda y desarrollo del patrimonio material e inmaterial, para los distintos niveles de gobierno y la ciudadanía en general.

Objetivos De Desarrollo Sostenible

Los objetivos de Desarrollo Sostenible surgen en el año 2015 como un llamado universal con la finalidad de poner fin a la pobreza, proteger el planeta y garantizar que toda persona pueda disfrutar una vida plena, en paz y prosperidad para el año 2030.

Objetivo 4: educación de calidad

En este aspecto se garantiza una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos.

3: De aquí al 2030, se asegura que todos los alumnos adquieran conocimientos teóricos y prácticos necesarios para promover el desarrollo sostenible, entre otras cosas mediante la educación para el desarrollo sostenible y los estilos de vida sostenibles, los derechos humanos, la igualdad de género, la promoción de una cultura de paz y no violencia, la ciudadanía mundial y la valoración de la diversidad cultural y la contribución de la cultura al desarrollo sostenible (Naciones Unidas, 2015).

Objetivo 11: Ciudades y comunidades sostenibles

Metas: Redoblar los esfuerzos para proteger y salvaguardar el patrimonio cultural y natural del mundo.

En este contexto, este objetivo promueve el desarrollo de los procesos educativos a fin de que estos contengan el reconocimiento de la diversidad cultural, impulsen el cumplimiento de los derechos humanos y fortalezcan la participación en la vida cultural.

Declaración Universal sobre la Diversidad cultural

Diversidad cultural y derechos humanos

Art. 5.- Los derechos culturales, marco propicio para la diversidad cultural
Los derechos culturales son parte integrante de los derechos humanos, que son universales, indisociables e interdependientes. El desarrollo de una diversidad creativa exige la plena realización de los derechos culturales, tal como lo define el Art. 27 de la Declaración de los derechos humanos (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, 2001).

3. MARCO METODOLÓGICO

3.1. Tipo de investigación.

El presente estudio se desarrolló bajo el enfoque cualitativa, debido a que, tenía como objetivo comprender la situación actual del componente lúdico en las tradiciones culturales. Se exploró su relación con el sentido de pertenencia y la transmisión de saberes intergeneracionales. Este enfoque permitió interpretar los significados simbólicos, sociales y educativos atribuidos al juego tradicional, a partir de experiencias, relatos y costumbre compartidas por los moradores de la ciudadela Frank Vargas Pazzos.

Según Piña (2023), la metodología cualitativa permite comprender las ideas, percepciones y prácticas de los sujetos sociales en su contexto natural. Este enfoque favorece la interpretación de la realidad desde la mirada de los propios actores, lo que resulta fundamental para comprender el valor cultural del componente lúdico y su transformación en el tiempo.

3.2. Alcance de la investigación.

Para Ramos (2020), la investigación con alcance exploratorio es fundamental dado que pretende obtener una visión inicial de fenómenos desconocidos. Este tipo de estudio sirve para que los investigadores formulen nuevas preguntas, construyan nuevas categorías analíticas y sentar las bases para investigaciones futuras. La presente investigación tuvo un alcance exploratorio, puesto que, se orientó al estudio de un fenómeno poco investigado en el contexto local, en este sentido la función social y cultural de los juegos tradicionales en la ciudadela. Este tipo de estudio permitió familiarizarse con las dinámicas comunitarias relacionadas con el juego, describir sus características, identificar factores que afectan su vigencia y comprender su potencial para promover la cohesión social.

3.3. Categorización

Tabla 3. Categorización

Categorías	Definición conceptual	Subcategorías	Indicadores	Preguntas	Técnica de levantamiento de información
Categoría 1: Componente lúdico	El componente lúdico para (Paredes, 2020), es una acción que permite que los sujetos sociales puedan expresarse, sentir y relacionarse con su entorno, por lo general este término se asocia al juego como un elemento que contribuye en la formación de un individuo.	Simbólica	Elementos culturales	¿Cuáles son los elementos culturales que predominan en los juegos tradicionales del sector? ¿Qué significado tienen los juegos tradicionales que ejercen dentro del sector?	Grupo focal –
		Social	Participación e integración individual o colectiva	¿Con qué frecuencia son practicados los juegos tradicionales en el sector? ¿Los adultos mayores y adultos inculcan valores a través de los juegos tradicionales?	
		Cultural	El juego y los saberes ancestrales	¿Desde su perspectiva el juego es un ente transmisor de valores o mitos de la cultura a nivel local?	
		Educativa	Habilidades cognitivas y aprendizaje de normales sociales	¿Con qué frecuencia, el juego estimula la atención y la resolución de conflictos en la localidad? ¿Desde su perspectiva, como el ejercicio práctico de los juegos tradicionales promueve valores como	

				el respeto, la solidaridad, y demás valores?	
		Actividades lúdicas	Pertenencia cultural	¿Cuáles son los juegos tradicionales autóctonos de la localidad? ¿Han evidenciado la presencia de otro tipo de juego que no sea tradicional? ¿Cuál?	
Categoría 2. Tradiciones culturales	Para (Briceño, 2022), las tradiciones culturales son expresiones que se han venido replicando de generación en generación y que se caracterizan por sus expresiones tanto orales como corporales dentro de un lugar determinado.	Juegos tradicionales	Niveles de conocimientos Práctica lúdica	¿Desde su perspectiva, los niños y niñas del sector poseen conocimientos sobre los juegos tradicionales? ¿Con qué frecuencia, los niños y niñas juegan dentro de la localidad?	Grupo focal
		Integración comunitaria	Eventos comunitarios Participación de grupos etarios	¿Con qué frecuencia realizan festejos o ferias en la localidad en el que se incluya la presencia de juegos tradicionales? ¿Durante las festividades del sector, se evidencia la participación de adultos mayores, adultos, niños, niñas y adolescentes?	
		Identidad cultural	Patrimonio local Valores culturales	¿Piensan que han adquirido valores, mientras juegan o realizan actividades culturales? ¿Desde su perspectiva, creen que podrían transmitir o enseñar los juegos tradicionales a otros niños?	

		Saberes comunitarios	Transmisión de sapiencias lúdicas	<p>¿Los actores sociales, incluido los adultos mayores forman parte de la transmisión de conocimientos culturales?</p> <p>¿El sector reconoce que los juegos tradicionales son una herramienta de aprendizaje?</p>	
--	--	----------------------	-----------------------------------	--	--

Nota: Elaborado por Irina Andaluz y María Mendoza

3.4. Población y periodo de estudio.

Población

De acuerdo con el Instituto Nacional de Estadísticas y Censo del año 2022, se evidenció que existe en el Cantón Salinas una población de 35.081 personas, pero, dentro de la ciudadela Frank Vargas Pazzos no existen información exacto o referente a la población que reside en la zona, debido a esto se ha optado por escoger una población específica para el estudio.

La naturaleza del proceso de investigación permitió que se establezca como proveedores de información a moradores del sector Frank Vargas Pazzos que cumplían con los esquemas evaluativos del estudio. Bajo esta condición se optó por aplicar un muestreo por conveniencia; para Otzen y Manterola (2017), este tipo de muestreo forma parte del muestreo no probabilístico, que permitió elegir un número de sujetos sociales determinados que estuvieron al alcance y fueron elementales para recolectar la información. La población, por tanto, consto de 7 personas adultas de ambos géneros, además de 4 niños y niñas que con el consentimiento libre e informado de los padres hicieron participe de la actividad.

Tabla 4. Población

Población	Cantidad
Moradores del sector Frank Vargas Pazzos	7
Niños, niñas y adolescentes	4
Total	11

Nota: Elaborado por Irina Andaluz y María Mendoza

3.5. Técnicas e instrumentos de levantamiento de información.

Técnica del grupo focal

En el presente estudio, se utilizó como técnica principal el grupo focal, la cual permitió recopilar percepciones, experiencias y opiniones en un ambiente participativo, fomentando el intercambio de ideas sobre juegos tradicionales y su valor cultural. El grupo focal también conocido como focus group, es una herramienta útil para explorar significados compartidos y profundizar en aspectos cualitativos de fenómenos sociales (Quevedo y Chupín, 2024).

Herramientas para el procesamiento de datos

El instrumento de recolección de datos fue validado por un especialista en el área, lo que garantizó su pertinencia, claridad y coherencia con los objetivos de la investigación. Esta validación fue fundamental para asegurar la veracidad y la calidad de la información obtenida, puesto que permitió ajustar el instrumento a las características del grupo de estudio y al enfoque cualitativo del trabajo. Contar con la revisión de un experto contribuyó a fortalecer la rigurosidad metodológica del estudio y a respaldar la confiabilidad de los resultados.

El levantamiento de información se llevó a cabo a través de un grupo focal, que fue impartido en un espacio integral dentro de la ciudadela, se utilizaron herramientas digitales como: un proyector y una computadora, los cuales fueron de soporte para que los participantes tengan mejor visibilidad y entendimiento de las interrogantes, durante el transcurso del grupo focal, se realizaron dinámicas interactivas con los adultos y con los niños / niñas, además se presentaron videos y se desarrolló el juego de la rayuela fuera en la vereda de la calle como comúnmente se lo hacía, estos espacios dieron la apertura a la construcción de dinámicas sociales que se han ido perdiendo.

Para el análisis de la información se utilizó el software ATLAS.ti v.25, que permitió codificar, categorizar y sintetizar los datos obtenidos, facilitando la construcción de hallazgos coherentes con los objetivos del estudio.

4. ANÁLISIS DE RESULTADOS

Tabla 5. Grupo Focal – Primera Sesión

INTERROGANTE		RESPUESTA	INTERPRETACIÓN
1. ¿Saben que son los juegos tradicionales?	Participante 1	Son juegos que antes eran practicados por nuestros padres, por ejemplo, el palo encebado que era el más impactante en las fiestas de barrio.	Desde la primera interrogante, se determinó que los juegos tradicionales son percibidos como una herencia cultural; además desde antes eran utilizados como métodos de conexión social y comunitaria. En este sentido los juegos tradicionales no solo eran y son formas de entretenimiento, si no más forman parte de un conjunto de herramientas de transmisión cultural.
	Participante 2	Para mí los juegos tradicionales eran diversión, en teoría son recreaciones que nuestros antepasados la usaban para distraerse	
	Participante 3	Los juegos tradicionales, se caracterizan por el ingenio improvisado que se ha vuelto costumbre en la comunidad.	
	Participante 4	Para mí, los juegos tradicionales involucran el sano esparcimiento y diversión de barrios, antes se jugaba las bolillas o la rayuela.	
	Participante 5	Los juegos tradicionales se empleaban en los barrios y permitían que los vecinos se integren como sociedad.	
	Participante 6	Desde mi perspectiva los juegos tradicionales involucran actividad recreativa y culturales.	
	Participante 7	Los juegos tradicionales son formas de divertirse que han trascendido en el tiempo y son historias para contar a las generaciones venideras como nos divertíamos antes de la tecnología.	

Nota: elaborado por Irina Andaluz y María Mendoza

Interrogante		Respuesta	Interpretación
2. ¿Cuáles son los juegos tradicionales de la localidad?	Participante 2	Si hay todavía varios sectores en los que aún se juega a la pelota, acostumbran a cerrar las calles y armar arcos convencionales, por ejemplo, en el sector cuando hay festividades colocan el palo encebado y juegan a los ensacados.	Se evidencia que la práctica de ciertos juegos aún sigue siendo relevante en los espacios comunitarios, a pesar de que, estos ameriten de mejores sistemas de organización por parte de la sociedad y además debido a la percepción actual del entorno las nuevas generaciones no les dan continuidad a las tradicionales
3. ¿Qué significado tienen los juegos tradicionales dentro del sector?	Participante 3	Pienso que los juegos tradicionales nos unen más como vecinos, muchos de los que estamos aquí recordamos que este tipo de juegos nos transporta a una época divertida de nuestras vidas.	Desde la perspectiva de los participantes, se denotó que tienen aprecio y valoran los juegos tradicionales, además estiman que estos han promovido a lo largo de la historia valores y así mismo han fomentado vínculos humanos, aunque en la actualidad existen un sinnúmero de retos que limitan su permanencia en la sociedad como tradición.
	Participante 2	Más allá de compartir un momento o un refrigerio, la importancia de los juegos tradicionales es compartir en familia, hoy en día los niños aprenden de alguna u otra forma los juegos y es importante que estos conozcan que estos espacios sirven para fomentar incluso el respeto.	

	4. ¿Han evidenciado la presencia de otro tipo de juego que no sea del sector? ¿Cuál?	Participante 4	Si, antes se jugaba a la rayuela, el trompo, las escondidas, pero ahora los niños solo pasan en el teléfono, las computadoras y esto hace que se pierda esa costumbre.	Indiscutiblemente, se evidencia cierta preocupación por parte de los adultos, esto debido a que, los niños ya no juegan como antes, pues ahora, se inclinan más por el uso de la tecnología, que puede llegar a causar consecuencias sociales en los niños, niñas y adolescentes.
		Participante 3	Es importante considerar que debido a la situación que atraviesa el país, como padres no dejamos ahora salir a nuestros hijos, a diferencia de antes se podían jugar libremente en la calle.	
		Participante 5	Si, ahora están las maquinitas y los niños se desesperan por ir y distraerse, pero esos juegos a la larga se convierten en adicción causando problemas sociales.	
		Participante 2	Antes nosotros jugábamos en tierra, con bolillas, hacíamos pirámides, jugábamos al burrito, pero ahora se han perdido esas costumbres.	
	5. ¿Cómo los niños, niñas y adolescentes se involucran en los juegos tradicionales?	Participante 2	Si, aún hay porque en las noches mis nietos salen a jugar, se reúnen con sus amiguitos del otro barrio por lo que, si hay compañerismo.	En este caso se evidencia que, aunque la tecnología esté inmersa en la sociedad, en algunos hogares y contextos se siguen manteniendo la enseñanza de los juegos tradicionales, además se destacó que la

			transmisión intergeneracional es fundamental para la preservación de saberes.
6. ¿Cómo ha sido la participación de los moradores en los juegos tradicionales, en los últimos cinco años?	Participante 2	Aún todavía hay, por ejemplo, en fechas especiales como el día del niño hay sectores que se coordinan y realizan actividades para conmemorar ese día, pero aquí en la ciudadela no hay esa motivación.	Las respuestas compartidas por parte de los participantes dan a relucir el reconocimiento de las prácticas culturales con la realidad que se vive. La situación de la ciudadela es compleja, dado que, de a poco se ha perdido el impulso de mantener estas tradiciones debido a la falta de población infantil, aunque, este motivo no debería ser un limitante, además se revela la necesidad de motivar a la participación comunitaria.
	Participante 5	La participación es escasa, pienso que no hay en la ciudadela el impulso de mantener los juegos tradicionales, dado que, no se ven muchos niños y niñas.	
7. ¿Desde su perspectiva, los juegos tradicionales promueven valores como el respeto, la solidaridad, y demás valores?	Participante 2	Pienso que los juegos de antes sí, realmente fomentaban los valores e inculcaban saberes que muy poco se escucha ahora	Los participantes han denotado que el juego, es un elemento propulsor de valores, que, si bien es cierto, se han perdido con el tiempo pero que, con la integración comunitaria, se podría afianzar y traer de regreso a los juegos tradicionales como mecanismos que fomentan la no violencia.
	Participante 3	Sí, pero a diferencia del tiempo actual, los juegos más bien inducen a la violencia.	
	Participante 6	Si, los juegos tradicionales promovían y promueven el respeto y la no violencia, en este sentido también nuestros padres sabían corregir por medio del diálogo a los niños,	

			cuando estos se comportaban de una forma inadecuada.	
		Participante 7	Creo que, en el tiempo moderno, ciertos padres dejan de inculcar valores y no solo se trata de juegos sino de personalidad.	
	8. ¿Desde su perspectiva el juego es un ente transmisor de valores o mitos de la cultura a nivel local?	Participante 1	Considero que los juegos tradicionales si promueven valores y dentro de la ciudadela hace falta ese pequeño impulso.	Estas percepciones dan a relucir que a pesar de la sociedad está en constante cambio, parte de la población adulta considera que los juegos tradicionales siguen siendo herramientas que fomentan los valores tanto en los hogares, comunidad, escuelas e incluso en el ámbito laboral y profesional. Se evidencia así mismo que hace falta mayor compromiso por parte de los líderes y actores sociales del sector.
		Participante 3	Si, por ejemplo, dentro de los colegios aún fomentan los juegos tradicionales, los docentes nos invitan a ser partícipes de sus Actividades	
		Participante 5	Sí, pero en el caso del sector hace falta que el presidente se pronuncie y realice acciones para revivir los juegos tradicionales.	
	9. ¿En el sector cuáles son los elementos culturales que predominan en los juegos tradicionales?	Respuesta general de todos los participantes	Los elementos culturales que más se evidencia son el juego de la pelota, el trompo y la rayuela.	En este contexto, se reconoció la presencia de elementos culturales que aún se mantienen, aunque no todos se sigan ejerciendo o practicando con frecuencia, estos son los componentes que más se recuerdan.

<p>10. ¿Se realizan festejos o ferias en el que se incluya el desarrollo de juegos tradicionales?</p>	<p>Respuesta general de todos los participantes</p>	<p>Si, se realizan las festividades del barrio, pero no en todas inculcan o consideran diversos juegos tradicionales.</p>	<p>Las festividades barriales son espacios recreativos que motivan la integración comunitaria y deberían ser aprovechados para fomentar los juegos tradicionales.</p>
<p>11. ¿Durante las festividades del sector, se evidencia la participación de adultos mayores, adultos, niños, niñas y adolescentes?</p>	<p>Respuesta general de todos los participantes</p>	<p>Si participan en especial los niños y adultos, en este caso en ocasiones aquellos adultos mayores que aún pueden realizar esfuerzos físicos se animan, caso contrario solo van a observar y distraerse.</p>	<p>Desde la perspectiva de los participantes es importante fomentar el enfoque intergeneracional de convivencia y de la misma manera el sentido de la comunidad.</p>
<p>12. ¿Con qué frecuencia, el juego estimula la atención y la resolución de conflictos en la localidad?</p>	<p>Respuesta general</p>	<p>Los niños y niñas mientras juegan en ocasiones pelean, pero esto solo se queda allí en el juego luego de ello están como si nada pasara.</p>	<p>Como análisis general se destaca una realidad común en la infancia que son conflictos que se establecen dentro de cada juego, el comportamiento puede verse como una oportunidad educativa que se enfoca en una enseñanza empírica y de una severa comunidad.</p>
<p>13. ¿Cómo los dirigentes barriales fomentan los</p>	<p>Participante 7</p>	<p>En este caso, somos más los vecinos que nos dirigimos por ejemplo a las alcaldías y</p>	<p>Los participantes evidencian una actitud proactiva que logran buscar generar espacios culturales en</p>

	juegos tradicionales en el sector?		solicitamos que nos colaboren con el desarrollo de una actividad cultural.	dichas colaboraciones que tiene con las autoridades locales, estableciendo una posible dependencia de recursos o apoyo institucional.
		Participante 5	En la ciudadela el dirigente, no denota mayor interés por incentivar o fomentar actividades paulatinas que incluyan los juegos tradicionales.	
	14. ¿El sector reconoce que los juegos tradicionales son una herramienta de aprendizaje?	Respuesta general de todos los participantes	Si, por supuesto que son una herramienta de aprendizaje, que con el paso del tiempo se han perdido, pero, es necesario rescatarlos.	Desde este contexto, ha sido evidente que los juegos tradicionales transmiten conocimientos, por lo tanto, mantenerlos depende de cada sujeto social.
	15. ¿En qué escenarios familiares se aplican los juegos tradicionales?	Participante 1	Si, regularmente en reuniones familiares o cuando se va de visitas a casa de abuelos	Generalmente, los juegos tradicionales se realizan en diversos espacios, familiares, sociales, escolares, entre otros, en cambio cuando se trata del hogar, entre familias se adaptan ya sea pequeño o grande el espacio, siempre tratan de convivir y compartir.
		Participante 2	Hay momentos en los que uno como padres les enseñamos a jugar y cuando estos querían formar parte de algún grupo uno debe Acompañarlos	
		Participante 4	El escenario familiar es en las reuniones, cumpleaños o comidas que no suelen ser	

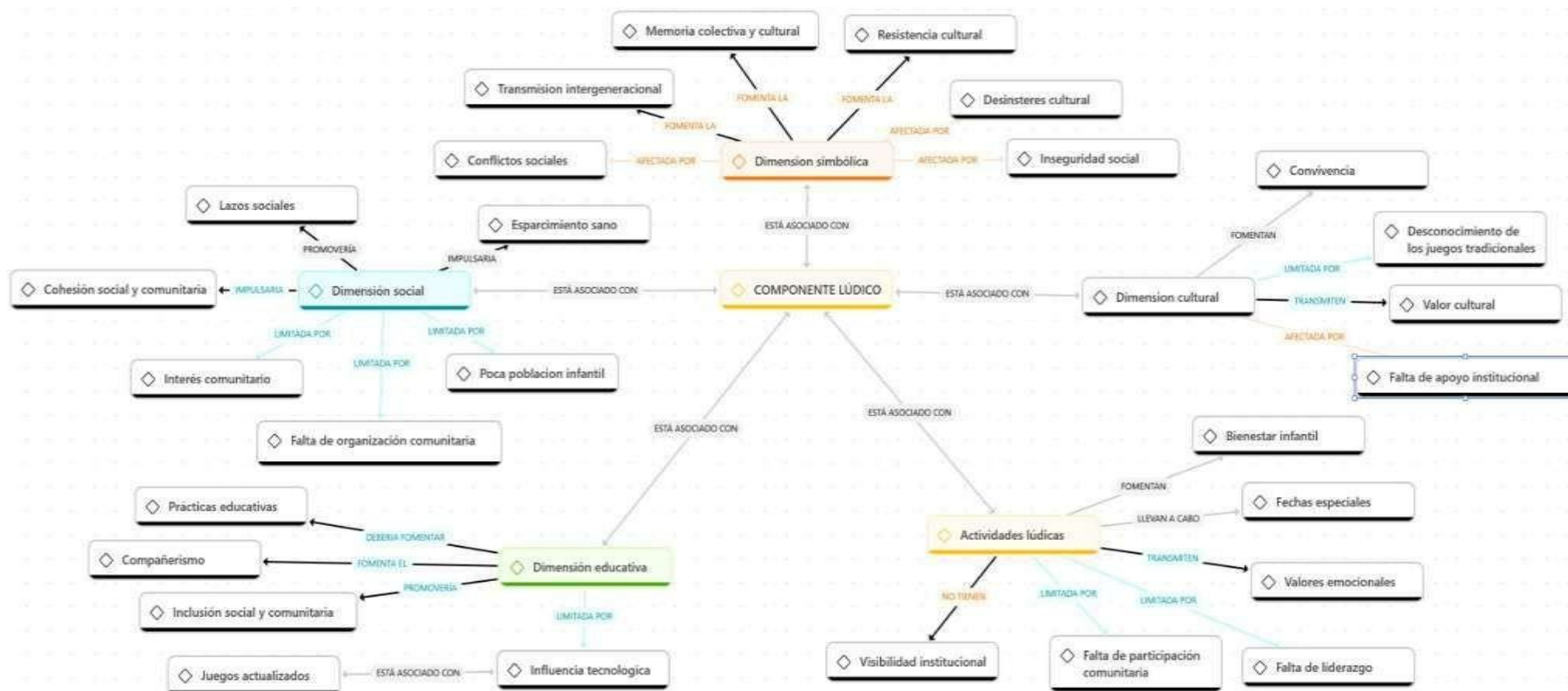
			siempre pero cuando se realizan se aprovecha el momento	
16. ¿Ustedes han participado alguna vez de las festividades culturales o tradicionales de la ciudadela? Si lo han hecho mencionen ¿Cuál de ellas les ha sido divertida o particular?	Participante 1		Si, el juego de los ensacados	Gran parte de los participantes eran adultos, de manera que conocían perfectamente diversos juegos tradicionales, no obstante, se denotó que hablar de ellos los transportó a su niñez.
	Participante 2		El juego de la rayuela	
	Participante 3		El juego del trompo	
	Participante 4		El juego del pañuelo	
	Participante 5		El juego de los ensacados	
	Participante 6		El Palo encebado	
	Participante 7		El palo encebado	
17. ¿Desde su perspectiva, creen que podrían transmitir los juegos tradicionales a otros niños?	Respuesta general de todos los participantes		Si consideramos que como adultos pensantes podemos inculcar conocimientos acerca de los juegos tradicionales a otros niños, niñas y adolescentes.	Los adultos son la pieza clave para transmitir conocimientos con base a las tradiciones culturales, es particular, cuando se trata de juegos que marcaron su niñez y que a lo largo del tiempo han sido un legado cultural.
18. ¿Qué emociones experimentan al momento de jugar algo tradicional en	Participante 2		Realizar actividades tradicionales no es lo mismo que jugar a través de un dispositivo móvil, uno cuando interactúa cara a cara con otra persona, desarrolla la mente y el cuerpo.	Los participantes resaltaron la importancia de valorar los juegos tradicionales, esto debido a que, se han perdido a causa de la presencia de dispositivos móviles y juegos en línea que han

	comparación a cuando juegan a través de un dispositivo móvil?			provocado que los niños, niñas pierdan el contacto humano directo.
	19. ¿Cómo creen que la tecnología ha cambiado la forma de jugar entre niños, niñas, y adolescentes?	Participante 4	Si ha cambiado la tecnología incita al sedentarismo	Es evidente que los moradores del sector están preocupados por la seguridad de sus hijos, lo que implica que no los dejen salir constantemente a las calles a jugar, lo que indirectamente los induce a distraerse a través de la tecnología, causando consecuencias a largo plazo.
		Participante 2	Si la tecnología no deja que haya compañerismo ni permite que los niños y niñas compartan entre todos	
		Participante 6	Si, ha cambiado en este caso la tecnología aísla a los niños y niñas.	
	20. ¿Cómo creen que los juegos tradicionales pueden ayudar a que los niños, niñas y adolescentes se relacionen mejor en el sector?	Participante 4	Pienso que como padres tendríamos que inculcar conocimientos a nuestros hijos, ese es nuestro deber.	De manera general, se estima que la ciudadela requiere de acciones que contribuyan a rescatar los juegos tradicionales, a pesar de que los niños y niñas son pocos, los adolescentes que aún viven allí deberían recordar y reconocer la importancia del componente lúdico.
		Participante 7	Si, implementar alguna estrategia dentro del sector sería bueno, así lograríamos que pocos o muchos niños, niñas y adolescentes vuelvan a revivir los juegos tradicionales.	

Nota: Elaborado por Irina Andaluz y María Mendoza

En este apartado se presenta la red semántica extraída de las percepciones de moradores de la ciudadela Frank Vargas Pazzos en relación a la categoría del componente lúdico.

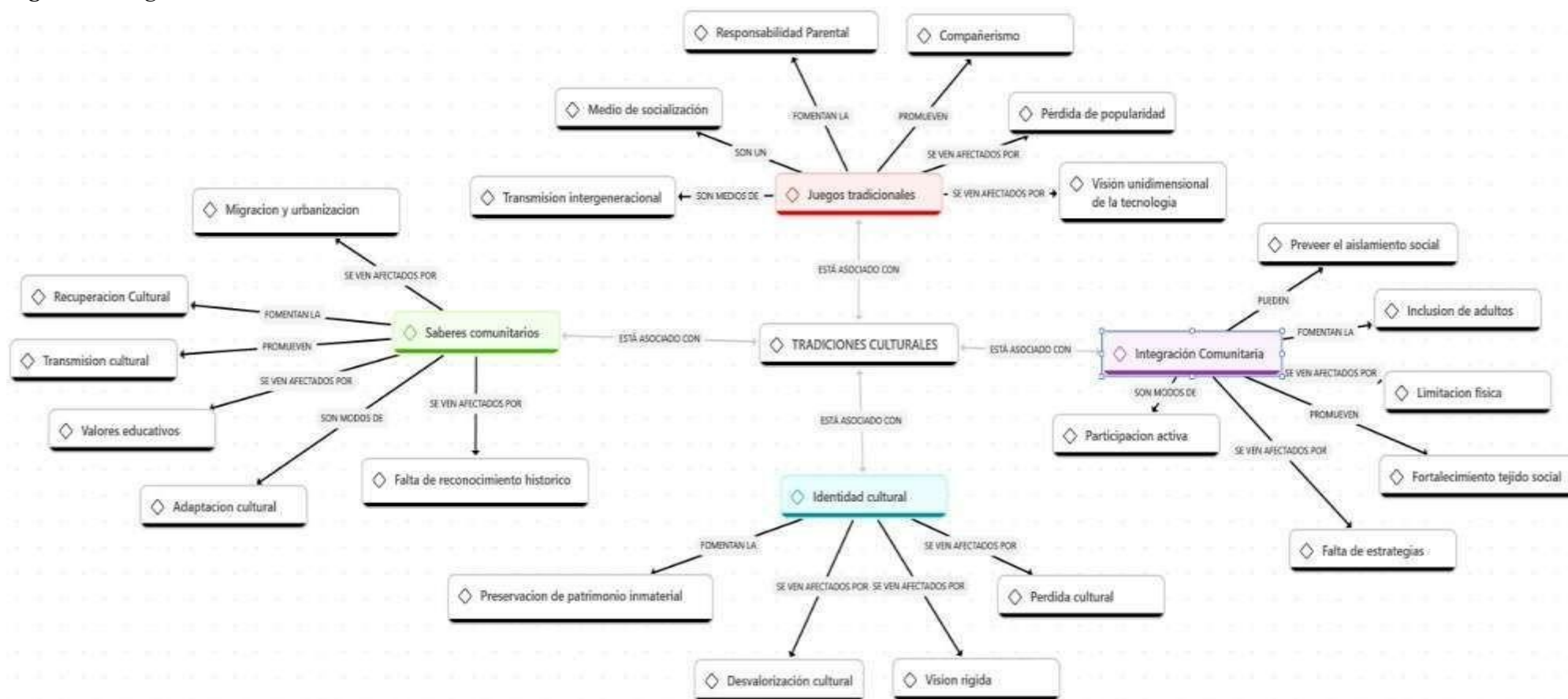
Figura 1. Componente lúdico



Nota. Elaborado por Irina Andaluz y María Mendoza a través del software del Atlas Ti. Versión 25

En este apartado se presenta la red semántica extraída de las percepciones de moradores de la ciudadela Frank Vargas Pazzos en relación con la categoría de Tradiciones culturales.

Figura 2. Juegos tradicionales



Nota. Elaborado por Irina Andaluz y María Mendoza a través del software del Atlas Ti. Versión 25

Dentro de esta matriz se desarrollan las ideas y percepciones del grupo poblacional infantil de la ciudadela Frank Vargas Pazzos, para poder codificar esta información se contó con el consentimiento libre e informado de los padres de familia.

Tabla 6. Codificación del grupo poblacional infantil

Categoría	Pregunta	Representante	Respuesta
Componente lúdico	1. ¿Conocen qué son los juegos tradicionales?	Participante 1	Para mí juegos tradicionales son, el trompo y la rayuela
		Participante 2	Los juegos tradicionales, nos ayudan a compartir entre amigos
		Participante 4	Los juegos son aquellos que nuestros padres jugaban antes.
	2. ¿Qué juegos tradicionales conoces o has jugado alguna vez (la rayuela, las canicas, el trompo)?	Respuesta general de todos los participantes	Hemos jugado a la rayuela, al trompo, a las escondidas y a la pelota, por lo general lo hacemos en ocasiones en la media tarde.
	3. ¿Qué juegos te gusta jugar con tus amigos o hermanos?	Participante 1	A la escondida
		Participante 2	A la quemada
		Participante 3	Juegos de mesa
	4. ¿Dónde sueles jugar? (en casa, en la calle, en el parque, en la escuela)	Participante 1	En la escuela
		Participante 2	Antes jugábamos en la ciudadela
		Participante 3	En la escuela
		Participante 4	Aquí en la ciudadela solo cuando podemos salir, hoy está muy peligroso
	5. ¿Con quién aprendiste a jugar esos juegos?	Participante 1	Mi papá me enseñó
		Participante 2	Se aprendía viendo a otras personas jugar
		Participante 3	Yo veía a mis primos más grandes jugar y así he aprendido
Participante 4		Aprendí con mis abuelos y mis padres.	
6. ¿Qué juego te hace sentir más feliz? ¿Por qué?	Respuesta general de todos los participantes	Todos los juegos nos hacen sentir feliz, especialmente cuando tenemos la oportunidad de compartir con los vecinos.	

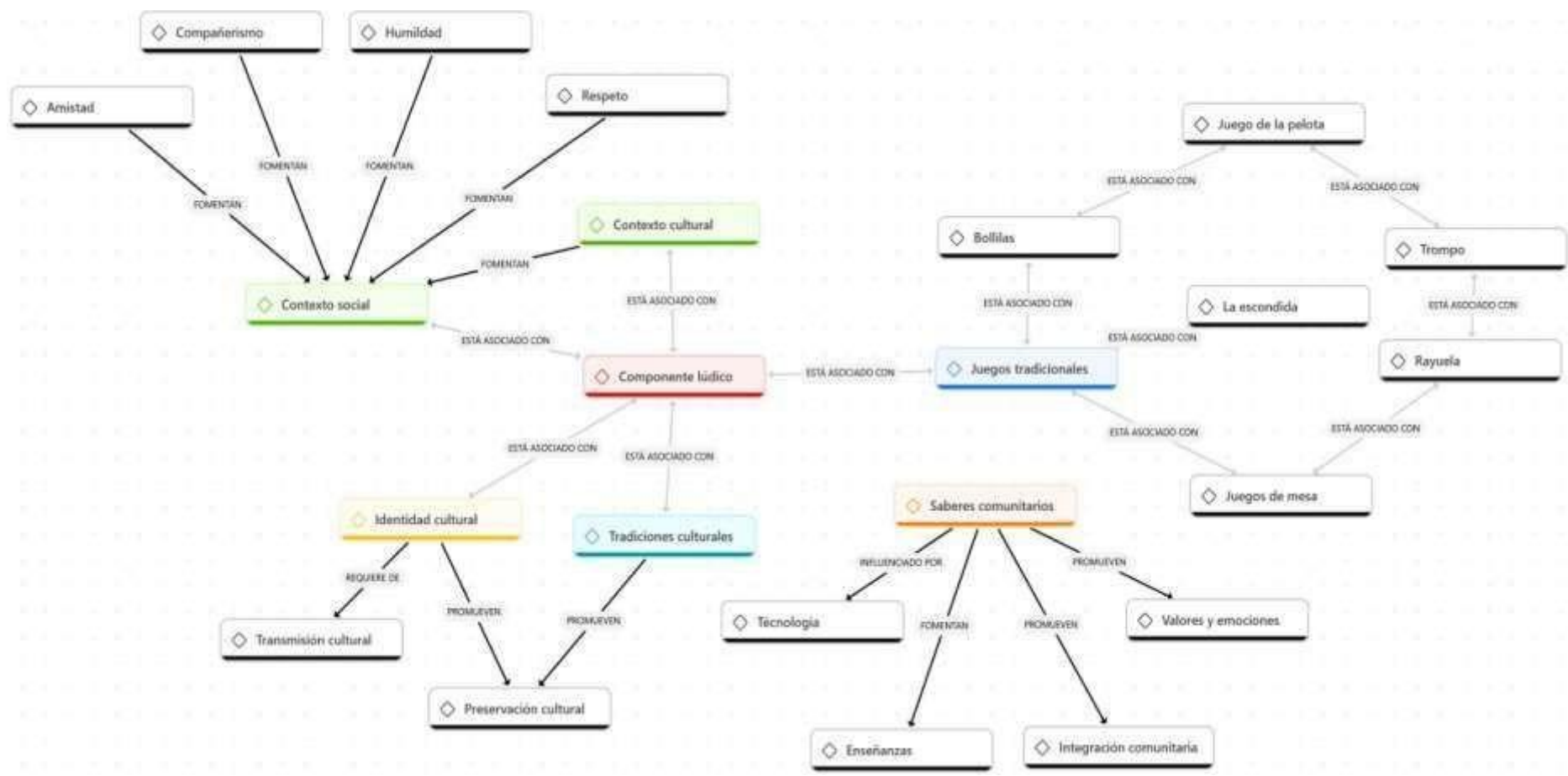
	7. ¿Conoces algún juego que ya no se juegan como antes? ¿Cuáles?	Participante 1	El trompo ya no se juega como antes	
		Participante 2	La cuerda y la canción que se usaba para jugarla	
		Participante 3	Los juegos no son como antes debido a la modernidad	
		Participante 4	El juego de las bolillas tampoco se juega como antes.	
	8. ¿Qué prefieres: juegos en grupo o jugar solo? ¿Por qué?	Respuesta general de todos los participantes	Juegos en grupo, esto debido a que tenemos la libertad de jugar con otras personas como las atrapadas, las canicas, nos hace sentir integrados como amigos.	
	9. ¿Crees que jugando también se aprende? ¿Qué has aprendido jugando?	Participante 1	A socializar, el compañerismo	
		Participante 2	A compartir, el respeto, la humildad	
		Participante 3	He aprendido a ser humilde y a compartir con el resto	
		Participante 4	He aprendido a ser más resiliente y valorar la amistad de todos	
	Tradiciones culturales	10. ¿En tu ciudadela hacen fiestas o celebraciones especiales? ¿Por qué?	Participante 1	El castillo, cada fin de año
			Participante 2	En fin de año, la ciudadela sabe hacer el palo encebado
		11. ¿Qué tipo de actividades has observado que hacen en esas fiestas?	Participante 1	La vaca loca
Participante 2			Las ollas encantadas	
Participante 3			La feria de los juegos	
Participante 4			El palo encebado, pero solo en ocasiones específicas	
12. ¿Qué es lo que más te gusta de esas fiestas?		Participante 1	Competir, porque se recuerdan los tiempos de antes	
		Participante 2	Nos gusta competir en equipos por algún premio	
13. ¿Has participado en desfiles, bailes típicos o dramatizaciones?		Participante 1	No, aquí no se hacen esos tipos de bailes	
		Participante 2	No, pero me gustaría que hagan concursos para que se motiven a jugar, que les den premios, incentivos.	
		Participante 3	Desfiles no, siempre son cosas sencillas	
		Participante 4	No, pero nos gustaría así podríamos participar de ello	

14. ¿Tus padres o abuelos te han contado cómo eran las fiestas tradicionales antes?	Participante 1	Mis padres me han contado que no había teléfonos, que se podía divertir más porque no había tanta inseguridad en su tiempo
	Participante 3	Que en los tiempos de antes las personas eran más unidas y podían jugar sin preocuparse de que algo malo pase cerca de ellos
15. ¿Te gustaría que estas tradiciones nunca se pierdan? ¿Por qué?	Respuesta general de todos los participantes	Si, nos gustaría que se sigan viendo y que en la ciudadela aún se preserven
16. ¿Has aprendido a preparar algo típico (comida, traje, adorno) para estas fiestas?	Participante 1	No hemos aprendido
	Participante 2	No, a veces no nos toman en cuenta

Nota. Elaborado por Irina Andaluz y María Mendoza

En este apartado se evidencia como el grupo población infantil percibe el componente lúdico dentro de la Ciudadela Frank Vargas Pazzos.

Figura 3. Red semántica del grupo poblacional infantil.



Nota. Elaborado por Irina Andaluz y María Mendoza a través del software del Atlas Ti. Versión 25

Proceso de codificación de categorías

Con base a la dimensión simbólica del componente lúdico

- Afianzamiento de la memoria colectiva y cultural
- Prevalece el desinterés cultural por parte de los líderes
- Existe limitación de actividades por la inseguridad y los conflictos sociales
- Se estima conservar la transmisión intergeneracional

Con base a la dimensión cultural del componente lúdico

- La convivencia es notable entre vecinos, pero la ausencia de participación sugiere que exista mayor intervención
- Esbozan que los juegos tradicionales son elementos representativos de valor cultural
- Los juegos tradicionales se ven afectadas por la falta de apoyo institucional, el desconocimiento y la tecnología.

Con base a la dimensión social del componente lúdico

- Los juegos tradicionales impulsan el esparcimiento sano
- En la ciudadela no se evidencia mucha población infantil
- El desarrollo de actividades se ve afectada por la falta de organización comunitaria

Con base a la dimensión actividades lúdicas del componente lúdico

- Existe una representación de valores emocionales
- Las actividades lúdicas son limitadas por la falta de liderazgo y participación
- Solo existe motivación cuando hay fechas festivas
- Las actividades lúdicas fomentan el aprendizaje y bienestar infantil

Con base a la dimensión educativa del componente lúdico

- Desde el contexto educativo, los juegos lúdicos son impartidos desde el hogar, instituciones educativas y sociedad civil
- Los juegos tradicionales promueven el compañerismo y el respeto
- Los juegos tradicionales se ven limitados por la influencia tecnológica

Con base a los juegos tradicionales de la categoría de tradiciones culturales

- Han sido estimados como un medio de socialización que promueve el compañerismo
- La población que habita en la ciudadela amerita tener visiones multidimensionales de la tecnología para no verse afectada
- Se reproducen a través de la transmisión intergeneracional

Con base a los saberes comunitarios de la categoría de tradiciones culturales

- Existe falta de reconocimiento histórico

- Los saberes tradicionales promueven la recuperación cultural
- Instruyen valores educativos
- La pérdida de identidad cultural está vinculada con la migración y la urbanización

Con base a la identidad cultural de la categoría de tradiciones culturales

- Se denota la desvalorización cultural
- Si no se fomenta la preservación de los juegos tradicionales hay pérdida de valor cultural
- Tener sentido de pertenencia y autonomía fomenta la preservación del patrimonio inmaterial

Con base a la integración comunitaria de la variable de tradiciones culturales

- Se contrarresta el aislamiento social a través de la interacción humana
- La integración permite la inclusión intergeneracional
- La falta de estrategias y de acciones no permite fortalecer el tejido social

Análisis general de grupo focal con niños, niñas y adolescentes de la Ciudadela Frank Vargas Pazzos

Dentro del proceso investigativo, se determinó que los niños, niñas y adolescentes si saben que son los juegos tradicionales y reconocen que han sido un elemento clave durante la niñez de sus padres y abuelos, gran parte de los participantes relaciona este término con diversos juegos como la rayuela, el trompo e incluso las canicas. Es relevante recalcar que, estiman que los juegos son un ente transmisor de conocimiento y de interacción social, que le ha permitido a su corta edad fortalecer el compañerismo, la amistad y la inclusión.

La población infantil analizada posee conocimientos con base a la revalorización cultural y aspiran que se realicen actividades que induzcan a la preservación de los juegos tradicionales, pese a que, estos reconocen que, a causa de diversos factores como la inseguridad, sus tutores o padres, les limitan las actividades fuera del hogar, lo que de cierta manera causa repercusiones, dado a que, al no poder socializar tiende a caer bajo las redes de los tics.

5. DISCUSIÓN

El presente estudio tuvo como objetivo principal general “Determinar el componente lúdico en las tradiciones culturales de la ciudadela Frank Vargas Pazzos” lo que se abordó desde la aplicación del método cualitativo con un alcance exploratorio, permitiendo recoger percepciones desde una mirada intergeneracional.

Desde el marco teórico, se asumió la propuesta de Huizinga (2007) sobre el Homo Ludens, entendiendo el juego no solo como una actividad creativa, sino como una estructura fundacional de la cultura. Esta percepción se complementa con Caillois (1958), quien clasifica el juego en diversas tipologías como por ejemplo “Agon, Alea, Mimicry, Ilinx”, de las cuales se evidencian a través de los juegos tradicionales en este caso el “Trompo, Ensacados, Rayuela”.

En lo que concierne a la dimensión simbólica vinculada a los juegos tradicionales, se estableció que parte elemental de este proceso conduce a la preservación de la memoria colectiva, en el que se resaltan los componentes relevantes de una cultura, la transmisión intergeneracional es una pieza clave, aunque dentro de la ciudadela prevalece el desinterés cultural, lo que provoca que las actividades lúdicas vayan perdiendo su valor, de acuerdo con lo expuesto Aldegani (2022), expresó que la dimensión simbólica forma parte del juego por medio de prácticas o demostraciones que se manifiestan a través de la danza, la música y el teatro, estas representaciones fomentan la representatividad mental de niños, niñas y adolescentes, además mejorar sus niveles de creatividad, planificación e identidad cultural. Los juegos tradicionales son herramientas recreativas e innovadoras que los antepasados usaban como un mecanismo de distracción y que poco a poco han ido perdido su valor representativo.

En cuanto a la dimensión cultural, se demostró que el componente lúdico genera nuevas formas de aprendizaje, convivencia e interacción entre los sujetos sociales que forman parte de

una comunidad, aun así, esto solo puede tener efecto si se trabaja de forma organizacional para compartir y transmitir valores culturales, los juegos tradicionales, han sido afectados por la falta de apoyo institucional, el desconocimiento y la inserción de la tecnología en los hogares. Esta idea se relaciona a lo que planteó Borja y Benavides (2020) quienes indicaron que las actividades lúdicas contribuyen en la reafirmación cultural, la autonomía y la formación personal, es preciso recalcar que cada uno de estos aspectos conducen a la estimulación de valores y tradiciones culturales. El componente lúdico forma parte integral de los procesos de aprendizaje y además es percibida como una herramienta que fortalece la identidad cultural.

Estos hallazgos evidencian que los morales de la ciudadela reconocen que los juegos tradicionales son parte de su memoria colectiva, con un significado identitario y cultural, este hecho se relaciona a Pino (2021) quien plantea que la ludicidad es una dimensión inherente al desarrollo humano, en este sentido las categorías simbólicas, culturales y educativas refuerzan esta visión, pues, los participantes destacaron que el juego enseña valores.

En lo que corresponde al ámbito social se determinó que, los juegos tradicionales son modos de interacción comunitaria, por tanto, impulsan el esparcimiento sano y por ende la cohesión social, aunque, la situación de la ciudadela Frank Vargas Pazzos denota la falta de impulso y organización por parte de los líderes o actores sociales, en este caso la poca gestión que emiten conduce a la pérdida de las tradiciones culturales, dificulta la planificación y por ende el desarrollo de espacios lúdicos pertinentes. Esta percepción hace alusión a lo desarrollado por Asencio (2016) quien mencionó que la dimensión social del juego tradicional es proporcional en el crecimiento de los niños y niñas, puesto que, a través de estas actividades se interviene las etapas evolutivas del pensamiento y al no darse se evidencia un deterioro en sus habilidades y modos de socialización. El juego o componente lúdico debe ser adoptado como una herramienta que conduce a la construcción del tejido social en sectores donde las dinámicas comunitarias son frágiles y débiles, en este contexto la ciudadela Frank Vargas

Pazzos no existe mayor articulación entre líderes y moradores lo que reflejó poca participación y falta de liderazgo.

Los participantes indicaron que las actividades lúdicas irradian parte de su niñez, dado a ello, han estimado que los juegos tradicionales son formas que instauran valores emocionales, que a lo largo de su vida le han inculcado aprendizaje y que hasta la fecha contribuyen al crecimiento integral y bienestar infantil. A pesar de ello, las limitaciones siguen presentes, pues el desconocimiento, la falta de liderazgo y participación ha provocado que estos no se mantengan en la sociedad; esta idea se vincula con Gómez et al., (2015) quienes mencionaron que las actividades lúdicas son estrategias que deben ser empleadas en los procesos de aprendizaje, dado que, permite desarrollar habilidades y destrezas particularmente en niños, niñas y adolescentes.

Los juegos tradicionales transmiten conocimientos y emociones, quienes lo han empleado saben el valor, significado e impacto que han causado durante su crecimiento personal, pese a ello el juego se ha desvalorizado, esta percepción se reafirma bajo el criterio de que los juegos tradicionales han sido reemplazados por la tecnología y la inseguridad, lo que se articula con Morillo (2020) quien señala que la tecnología ha desplazado las prácticas comunitarias.

Desde el ámbito educativo se constata que los juegos tradicionales forman parte del crecimiento y del desarrollo de las habilidades sociales y cognitivas de los niños, niñas y adolescentes, es preciso hacer mención que la educación y la transmisión de conocimiento se induce en el hogar, en las escuelas tecnifican dichos conocimientos, esta percepción se acoge a lo que estableció Díaz y Olaya (2019); González et al., (2021), quienes mencionaron que las actividades lúdicas desempeñan una función relevante en el proceso de enseñanza y aprendizaje fomentando el desarrollo holístico de los estudiantes y permitiéndoles expresar sus emociones a través del componente o elemento lúdico. Los juegos son un modo de enseñanza

y aprendizaje interactivo, el cual se desarrolla a través de gestos, canciones, arte, teatro, gráficos y demás elementos lúdicos que fundamentan la experiencia para quienes lo practican.

La realidad percibida de los saberes comunitarios dentro la ciudadela dio a relucir que estos son conocimientos que se transmiten de forma intergeneracional y que a lo largo de la historia han sido entes propulsores de valores, no obstante, las generaciones actuales han perdido el interés por saber, conocer e indagar más sobre la importancia del componente lúdico, esto se deba a que la tecnología ha influenciado abruptamente avivando la desvinculación de la interacción humana, para Álvarez (2019), los saberes comunitarios no solo son conocimiento práctico, pues este se relaciona con las diversas formas de expresión, de identidad cultural y social que están en riesgo de desaparecer si no se realizan acciones para promover su reconocimiento. Las nuevas generaciones, han perdido el interés por reconocer los saberes comunitarios, provocando que exista una ruptura entre vínculos intergeneracionales.

La identidad cultural se caracteriza por los valores, creencias, tradiciones o costumbres que posee una comunidad, para Morales (2023), la identidad es un proceso que se construye y se manifiesta a través de las prácticas cotidianas de una persona, dentro de la ciudadela Frank Vargas Pazzos esta identidad se ha ido desvaneciendo debido a la desvalorización cultural, los resultados evidenciaron que no existen actividades que fomenten e impulsen la protección de los juegos tradicionales de manera colectiva, pese a que, desde los hogares de manera individualista se imparten nociones a los niños y niñas quienes van desarrollando su sentido de pertenencia conforme van creciendo aprender sobre la cultura.

Con relación al proceso de integración comunitaria en la ciudadela hace falta la gestión y la aplicabilidad de estrategias por parte de la comitiva barrial, pues solo existen convivencias en determinadas fechas y de las cuales no siempre consideran el ejercicio pleno de los juegos tradicionales y la participación de niños y niñas. De acuerdo con las percepciones de los participantes integrarse como comunidad evitaría el aislamiento social, lo cual se vincula con

Uribe y Core (2021) quien indicó que la integración comunitaria fortalece los vínculos sociales, promueve el sentido de pertenencia y el progreso social. La ciudadela Frank Vargas Pazzos, está condicionada por la poca integración comunitaria, lo que ocasiona rupturas de lazos sociales.

El reconocimiento del componente lúdico ha sido notable, los participantes lo estiman como un elemento clave para el desarrollo de habilidades y destrezas tanto para niños, niñas, adolescentes y adultos, este término es asociado a los juegos tradicionales, los cuales fomentan la interacción social, el compañerismo, la amistad y por ende la inclusión, aunque en la actualidad la realidad es muy dispersa a pesar del conocimiento, estos ya no son ejercidos por los miembros del sector estudiado, esta percepción se complementa con la teoría fundamentada por Huizinga (2007) citado por Reyes (2021) quien plasma que el componente lúdico es la expresión más compensada del juego relacionado con las tradiciones de una comunidad, además de que este permite el enriquecimiento y la revalorización de la cultura en el marco histórico, el juego, por tanto, es establecido como una actividad que promueve la creatividad de los sujetos sociales y sin la lúdica las culturas preexistentes tienen pocas probabilidades de subsistir en medio de la globalización. A pesar del reconocimiento del componente lúdico dentro de la ciudadela Frank Vargas Pazzos, existe discrepancia entre lo teórico y lo práctico en cuanto a los juegos tradicionales.

La población infantil de la ciudadela se ha inclinado por la era de la tecnología, aunque tienen generalidades claras de los juegos tradicionales debido a los escenarios sociales estas se han devaluado y no existe interés por parte de los demás miembros de la comunidad, en especial, de los líderes por impulsar actividades recreativas basadas en juegos tradicionales a fin de promover la cultura, el respeto y la revalorización de este componente lúdico fundamental, con relación a lo estipulado por Arbelo (2022) indicó que a particularidad de las culturas y la globalización han provocado que existan alteraciones en el valor de las actividades

lúdicas provocando ciertas discrepancias entre jugadores. La desvalorización de los juegos tradicionales influenciado por la tecnológica ha debilitado la función integradora del juego, por ello, hace falta que los miembros de la comunidad, aprendan a desarrollar actividades y que en vez de ignorar a la tecnología la utilicen como un medio para fomentar lo tradicional.

El diseño del plan de acción responde directamente a cada uno de los hallazgos identificados, la propuesta inicialmente se relaciona con la categoría de saberes comunitarios propuesta por Jiménez (2023), quien esboza el juego como un ente transmisor de identidad. Los adultos mayores son portadores de conocimientos y tradiciones, pero se necesita de una estrategia para que estos sean transmitidos. Esta propuesta se alinea a la Ley Organiza de Cultura (2016) y al Plan Nacional de Desarrollo Ecuador Crece (2024), los cuales abogan por el fortalecimiento del patrimonio cultural inmaterial.

Este apartado concluye determinando que, fue importante realizar una triangulación entre la teoría, objetivos y datos empíricos, puesto que permitieron afirmar que el componente lúdico se mantiene presente, aunque este debilitado, pese a ello, sigue siendo un potencial transformador de revalorización cultural comunitaria.

Tabla 7. Triangulación.

Objetivo	Hallazgo	Interpretación	Conclusión
Objetivo general: Determinar el componente lúdico en las tradiciones culturales en la ciudadela Frank Vargas Pazzos del cantón Salinas	Se identificó la presencia de los juegos tradicionales como el trompo, la rayuela, palo encebado, entre otros.	El componente lúdico persiste en la memoria colectiva; pero ha perdido vigencia en la práctica comunitaria	El componente lúdico es una práctica cultural debilitada por factores estructurales.
Objetivo Específico 1: Definir la fundamentación teórica del componente lúdico	Se usaron teorías claves como: Homo Ludens (Huizinga), tipología del juego (Caillois) y estudios recientes sobre la ludicidad.	El juego es visto como elemento estructurante de la cultura, transmisor de valores y de cohesión social.	La teoría demuestra que la pérdida del juego tradicional implica riesgos en la continuidad cultural e identitaria.
Objetivo Específico 2: Analizar el componente lúdico en las tradiciones culturales de la ciudadela.	Se realizó un grupo focal con adultos y niños. Se recogieron percepciones sobre la pérdida del juego tradicional, impacto de la tecnología, inseguridad y falta de liderazgo.	El juego se practica menos por múltiples factores: modernidad, inseguridad barrial, escasa transmisión intergeneracional.	La comunidad valora el componente lúdico, pero necesita mecanismos para su reactivación práctica e institucional.
Objetivo Específico 3: Establecer un plan de acción para la preservación de las tradiciones culturales.	Se diseñó un plan con etapas: diagnóstico, sensibilización, implementación, evaluación, seguimiento.	El plan es viable y responde a los factores detectados: incluye participación comunitaria, estrategias lúdicas, uso de tecnología y seguimiento.	Se presenta una herramienta concreta que puede revitalizar el juego tradicional como patrimonio cultural y medio educativo.

Nota. Elaborado por Irina Andaluz y María Mendoza

Plan de acción para preservar las tradiciones culturales

Tabla 7. Plan de acción

Acción / Etapa	Diseño comunitario	Recursos	Responsables	Cronograma	Medios	Fines	Indicadores medibles
1. Diagnóstico comunitario sobre juegos tradicionales	Aplicar entrevistas, grupos focales y observación directa para conocer el estado actual de los juegos tradicionales, su práctica y valor cultural en la comunidad.	<ul style="list-style-type: none"> - Humanos: profesionales en gestión social, voluntarios locales. - Materiales: cuestionarios, fichas de observación, grabadoras. - Económicos: gastos logísticos (transporte, materiales). 	Equipo de investigación y comitiva barrial	Mes 1 - Mes 2	Instrumentos de diagnóstico (encuestas, guías)	Identificar el estado actual y percepción del componente lúdico.	Número de entrevistas realizadas. Informe diagnóstico elaborado y socializado.
2. Formación y consolidación de red de apoyo comunitario	Crear una red integrada por moradores, líderes comunitarios, escuelas, y actores sociales para promover juegos tradicionales mediante talleres, charlas y eventos intergeneracionales.	<ul style="list-style-type: none"> - Humanos: comitiva barrial, docentes, líderes comunitarios. - Materiales: espacio comunitario, material didáctico, difusión. - Económicos: adecuación de espacio y materiales. 	Comitiva barrial y coordinadores de talleres	Mes 3 - Mes 6	Talleres, reuniones comunitarias, campañas de difusión.	Fomentar la memoria colectiva y cohesión social mediante juegos.	Número de talleres realizados. Participación promedio por evento. Nivel de satisfacción de participantes.
3. Implementación de talleres y actividades lúdicas	Realizar talleres mensuales de juegos tradicionales con enfoque intergeneracional (abuelos, padres, niños). Integrar tecnología como apoyo	<ul style="list-style-type: none"> - Humanos: facilitadores, voluntarios, educadores. - Materiales: materiales para juegos, equipo multimedia. - Económicos: costos de logística y materiales. 	Red comunitaria y equipo técnico	Mes 4 - Mes 12	Actividades lúdicas presenciales y uso de redes sociales para difusión.	Revitalizar los juegos tradicionales y aumentar la participación.	Asistencia a talleres. Uso de plataformas digitales para promoción. Número de juegos tradicionales revitalizados.

Acción / Etapa	Diseño comunitario	Recursos	Responsables	Cronograma	Medios	Fines	Indicadores medibles
	pedagógico para atraer a jóvenes.						
4. Evaluación y seguimiento del plan de acción	Realizar evaluaciones trimestrales para medir avances, participación y percepción comunitaria. Ajustar estrategias según resultados.	<ul style="list-style-type: none"> - Humanos: profesionales en gestión social, evaluadores externos. - Materiales: fichas evaluativas, informes. - Económicos: gastos de evaluación. 	Equipo evaluador y comitiva barrial	Trimestral (Mes 6, 9, 12)	Indicadores cuantitativos y cualitativos.	Garantizar la sostenibilidad y mejora continua del plan.	Informes de evaluación. Cumplimiento de metas. Retroalimentación aplicada.
5. Socialización de resultados y fortalecimiento de redes	Organizar eventos comunitarios para socializar resultados, reconocer a participantes y planificar continuidad. Involucrar medios locales para difusión.	<ul style="list-style-type: none"> - Recurso humano: facilitadores sociales o comunitarios (presidentes y otros actores) - Materiales: presentaciones audiovisuales, materiales didácticos - Económicos: recursos para equipo de logística 	Equipo colaborativo, líderes y miembros del comité barrial	Mes 12	Evento presencial para la socialización y difusión por medio de redes sociales	Dar a conocer los logros alcanzados	Cantidad neta de eventos o talleres realizados y además el reconocimiento de las redes comunitarias creadas.

Nota. Elaborado por Irina Andaluz y María Mendoza

6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

El componente lúdico ha sido reconocido a través del contexto simbólico, cultural, social y educativo dentro de la ciudadela Frank Vargas Pazzos, a través del proceso investigativo se logró detectar apreciaciones acerca de los juegos tradicionales y cuáles han sido los factores restrictivos que inducen a la desvalorización de estas tradicionales culturales, es importante destacar que, también se ha percibido el reconocimiento de la función que han cumplido a lo largo del tiempo y que aún cumplen los juegos tradicionales en la transmisión cultural y la promoción de las dinámicas sociales integradoras.

La presente investigación sintetizó la construcción de un diagnóstico sólido, en el que se identificó que el componente lúdico se ha visto afectado por la presencia de conflictos sociales, la inseguridad, la creciente demanda tecnológica, la falta de gestión organizacional y comunitaria, la poca capacidad de liderazgo y el desconocimiento, cada uno de estos conducen al debilitamiento de los juegos tradicionales y limitan no solo los procesos de socialización sino que también reducen las posibilidades de construir dinámicas sociales que busquen transformación comunitaria y fortalezcan los vínculos afectivos intergeneracionales.

En teoría los juegos tradicionales a pesar de su poca prevalencia en la sociedad, han sido concebidos como medios de transmisión cultural y de valores educativos de forma intergeneracional, además son elementos que promueven la responsabilidad parental, el compañerismo, la participación activa, la preservación del patrimonio inmaterial y la inclusión, pese a ello, es evidente que existe una disminución en su desarrollo, debido a la globalización y a los diversos estilos de vida que llevan los habitantes del sector que indirectamente han favorecido a los juegos en línea dejando a un costado a las actividades recreativas y lúdicas.

Se concluye que, el componente lúdico es un conjunto de manifestaciones culturales que constituye un eje de transformación social pero que ha sido trastocado por las diversas normas sociales que llevan hoy por hoy en la sociedad. A pesar de ello, los sujetos sociales deberían acoplarse y equilibrar las actividades culturales con la tecnología, a fin de preservar las tradiciones sin causar efectos que han perdido la autonomía de los juegos tradicionales.

Recomendaciones

- Se convoca a los estudiantes a investigar y reflexionar sobre la interacción entre la tecnología y los juegos tradicionales en diversos contextos urbanos y rurales de la provincia de Santa Elena.
- Derivado del diálogo entre las investigadoras y los habitantes de la ciudadela Frank Vargas Pazzos, se recomienda promover espacios de formación comunitaria, en articulación con la municipalidad de Salinas, orientados a sensibilizar sobre el valor del componente lúdico en la configuración de una sociedad equitativa, integradora y armoniosa.
- Es favorable que los gestores sociales, induzcan el uso de la tecnología como una herramienta dinamizadora que promueva los juegos tradicionales de forma interactiva sin perder el sentido de pertenencia ni la autonomía de cada uno de ellos.

REFERENCIAS

- Aldegani, E. (2022). Dinámicas lúdicas y representación. Repensar al entorno de juego como escenario simbólico que habilita la emergencia de nuevas prácticas. *Linguística, Literatura y Cultura*. <https://doi.org/https://doi.org/10.51440/dialogia.16.9>
- Alvarez Alvarez, K. L. (2019). *Sistematización De Investigación Sobre La Recuperación De Saberes Ancestrales En La Comunidad Indígena Pucará De Pesillo En El Cantón Cayambe, 2019*. Universidad Politécnica Salesiana Sede Quito . <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/18186/1/UPS-QT14321.pdf>
- Arbelo, A. (2022). Ideas para una emancipación del concepto de juego. La mirada lúdica a través de Miguel Sicart. <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/33659/Ideas%20para%20una%20emancipacion%20del%20concepto%20de%20juego%20la%20mirada%20ludica%20a%20traves%20de%20Miguel%20Sicart.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ardila Barragan, J. N. (2022). Juegos Tradicionales: Aporte Al Desarrollo Sociocultural En Contextos Educativos Rurales. *Revista digital: Actividad Física y Deporte*, 1-20. <https://doi.org/https://doi.org/10.31910/rdafd.v8.n1.2022.2152>
- Arizabaleta Dominguez, S. L., y Ochoa Cubillos, A. F. (06 de diciembre de 2016). Hacia una educación superior inclusiva en Colombia. *Scielo*, 41-56. http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0121-24942016000200005&lng=en&tlng=es.
- Asamblea Nacional. (2016). *Ley Organica de Cultura*. https://www.presidencia.gob.ec/wp-content/uploads/2017/08/a2_LEY_ORGANICA_DE_CULTURA_julio_2017.pdf
- Asencio, M. (2016). “*Los juegos tradicionales como estrategia didáctica para fortalecer la identidad cultural en los estudiantes del cuarto grado, del centro de educación general básica “Ignacio Alvarado Villao” comuna Palmar*”. Universidad Estatal Península de Santa Elena. <https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/2997/1/UPSE-TEB-2015-0277.pdf>
- Bone, M. (2024). *Revalorización De Las Tradiciones Y Expresiones Orales Dela Cultura Afroecuatoriana A Través De Recursos Tecnológicos Para El Fortalecimiento De La*

- Interculturalidad en Estudiantes De Octavo Año De La Escuela E.G.B. "Patrianueva" Del Cantón Quinindé.* Universidad Técnica del Norte. <https://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/15567/2/PG%201757%20TRABAJO%20GRADO.pdf>
- Borja, Y., y Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*. <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/1684>
- Briceño, M. (2022). *Estrategias Lúdicas para fomentar las tradiciones culturales en estudiantes de Básica Media de la Unidad Educativa "República de Francia"*. Universidad Nacional De Loja. <https://dspace.unl.edu.ec/server/api/core/bitstreams/2c7dc093-fed7-434a-9209-67f20ae2d228/content>
- Camargo, M., Cerra, N., y Cerra, J. (2023). Fortalecimiento de la identidad cultural a través de los juegos tradicionales zenú. *Educación en el contexto*. <https://educacionencontexto.net/journal/index.php/una/article/view/211/405>
- Camilo, J. (2020). *Plan Nacional de igualdad y equidad de género*. República Dominicana: PLANEG III. <https://mujer.gob.do/index.php/noticias/item/600-planeg-iii-la-politica-publica-hacia-un-pais-igualitario#:~:text=El%20PLANEG%20III%20asume%20que,o%20condici%C3%B3n%20econ%C3%B3mica%20entre%20otras.>
- Carrascal, G., Salas, E., y Pérez, J. (2021). La lúdica y la disminución de causales de discriminación en la educación. *Cultura, Educación y Sociedad*. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17981/cultedusoc.13.2.2022.06>
- Constitución de la república del Ecuador (Const). (2008). *Sección cuarta, Cultura y ciencia (Art 22)*. https://www.defensa.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/02/Constitucion-de-la-Republica-del-Ecuador_act_ene-2021.pdf
- Constitución de la república del Ecuador (Const). (2008). *Sección cuarta, cultura y ciencia (Art. 21)*. https://www.defensa.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/02/Constitucion-de-la-Republica-del-Ecuador_act_ene-2021.pdf

- Constitución de la república del Ecuador (Const). (2008). *Sección cuarta, Cultura y ciencia* (Art. 24). https://www.defensa.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/02/Constitucion-de-la-Republica-del-Ecuador_act_ene-2021.pdf
- Díaz , K., y Olaya, J. (2019). *La dimensión lúdica desde la perspectiva conceptual de los docentes de educación física en las instituciones educativas de carácter público de la ciudad de Villavicencio*. Universidad de los LLanos. <https://repositorio.unillanos.edu.co/server/api/core/bitstreams/6576abb8-df91-4335-be2f-1aa99b46650a/content>
- Fernando González Luna, Dolores Gutiérrez Rico. (2015). *Más allá de la inclusión educativa: Elementos para su desarrollo en una institución de educación superior*. (Vol. Primera edición). (I. U. Español, Ed.) México, México: Instituto Universitario Anglo Español.
- Fuentes, C. (2019). *Juguete, juego, juguetero y jugador*. Universidad Nacional de Colombia. <https://repositorio.unal.edu.co/bitstream/handle/unal/69733/CamiloFuentes.2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Gómez, T., Molano, O., y Rodríguez, S. (2015). *La Actividad Ludica Como Estrategia Pedagógica Para Fortalecer El Aprendizaje De Los Niños De La Institucion Educativa Niño Jesus De Praga*. Universidad de Tolima. <https://repository.ut.edu.co/server/api/core/bitstreams/c47c1612-15e4-432a-a606-2d6a1bad11f7/content>
- González, N., Carnero, M., y Navarrete, Y. (2021). Lúdica y situación social del desarrollo. Una nueva mirada a la educación superior. *Revista Universidad y Sociedad*. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202021000300029
- Huizinga, J. (2007). Homo ludens. En J. Huizinga, *Homo Ludens*. https://eva.isef.udelar.edu.uy/pluginfile.php/2157/mod_resource/content/3/Huizinga%20-%20Homo%20Ludens%20%281%29.pdf
- Jarama, S., y Lojano, R. (2022). *Los juegos tradicionales como una herramienta de rescate cultural para la dinamización turística en la parroquia Victoria del Portete del cantón*

Cuenca. Universidad del Azuay.
<https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/12363/1/17890.pdf>

Jiménez, J. (2023). *Juegos tradicionales como estrategia para afianzar la identidad cultural en un grupo de niños, niñas de la Vereda Puerto Miranda del Municipio de Tame, Arauca*. Universidad Nacional Abierta y a Distancia.
<https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/58920/jcjimenezba.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Martínez, C. (2019). Jugar es un asunto serio. *Pedriatría Atención Primaria*, 21(83).
https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1139-76322019000300001&lng=es

Medina, K. (2016). Juega y sabrás lo que eres. *Ciencia y Cultura*.
<https://www.redalyc.org/pdf/4258/425849664009.pdf>

Molano, O. (2008). Identidad cultural un concepto que evoluciona. *Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal*.
Identidad_cultural_un_concepto_que_evolucion

Morales, L. (2023). *La identidad cultural en Latinoamérica a través de las teorías socioconstructivas de Piaget y Vygotsky*. Institución Educativa Ambientalista de Cartagena, Cartagena-Colombia.
<http://revistas.upel.edu.ve/index.php/gaceta/article/view/2081>

Morillo, G. (2020). *El uso de la tecnología en los juegos tradicionales de la ciudad de Riobamba*. Universidad Regional Autónoma de los Andes.
<https://dspace.uniandes.edu.ec/bitstream/123456789/13865/1/PIURETH013-2020.pdf>

Muñoz Loayza, B. A. (2018). *Ventajas y desventajas del muestreo probabilístico y no probabilístico en investigaciones científicas*. Machala: Repositorio digital Utmach.
<http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/12838/1/ECUACE-2018-CA-DE00859.pdf>

Naciones Unidas. (2015). *Objetivos de Desarrollo Sostenible*.
<https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/objetivos-de-desarrollo-sostenible/>

- Navarro, V. (2023). Revisión Crítica De La Categoría Ilinx De Caillois Y La Contingencia Ilinx-Agon Desde La Acción Motriz En Los Juegos. *Acción motriz*. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9255753.pdf>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2001). *Actas de la Conferencia General*. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000124687_spa.page=72
- Osorio Toapanta, R. (2019). *Análisis de las tradiciones culturales y su contribución a la identidad del pueblo Puruhá, en el Cantón Colta de la Provincia de Chimborazo*. <https://www.dspace.uce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/54310c97-484f-4530-bfbc-5507febc3b0c/content>
- Otzen, T., y Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *International Journal of Morphology*. https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0717-95022017000100037&script=sci_arttext
- Paredes, E. (2020). *Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje*. Universidad Andina Simón Bolívar. <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8119/1/T3508-MINE-Paredes-Importancia.pdf>
- Pino, Y. (2021). Aproximaciones teóricas a la lúdica como dimensión antropológica. *Revista Lúdicamente*, 10(19). <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9507175.pdf>
- Piña, L. (2023). El enfoque cualitativo: Una alternativa compleja dentro del mundo de la investigación. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*. <https://doi.org/https://doi.org/10.35381/r.k.v8i15.2440>
- Quevedo, M., y Chupín, C. (2024). O Grupo Focal como Técnica Terapêutica e de Coleta de Dados em Estudantes Sobreviventes de Abuso Sexual. *Ciencia Latina*. https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i5.13782
- Ramos, C. (2020). Los alcances de una investigación. *Ciencia Americana*. <https://cienciamerica.edu.ec/index.php/uti/article/view/336/622>
- Reyes, A. (2021). Una mirada al juego del Homo Ludens. *Saberes andantes*, 3(8). https://www.researchgate.net/publication/356978619_Una_mirada_al_juego_desde_el_Homo_Ludens

- Sánchez, F. (2019). Fundamentos epistémicos de la investigación cualitativa y cuantitativa: Consensos y disensos. *Revista Digital de Investigación en Docencia*. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.19083/ridu.2019.644>
- Secretaria Nacional de Planificación. (2024). *Plan de Desarrollo para el Nuevo Ecuador*. <https://www.planificacion.gob.ec/wp-content/uploads/2024/02/PND2024-2025.pdf>
- Solís Sabanero, A. (2016). La perspectiva de género en la educación. *Desarrollo profesional docente: reforma educativa, contenidos curriculares y procesos de evaluación*, 97-107.
- Tamayo, A., y Restrepo, J. (2016). El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos. *Revista Latinoamericana de Estudios*. <https://www.redalyc.org/pdf/1341/134152136006.pdf>
- Titistar, E. (2022). *Los juegos tradicionales y la lúdica como una herramienta pedagógica que permita mejorar los entornos de aprendizaje basados en los saberes y valores con los estudiantes de la comunidad educativa Guandapi perteneciente al resguardo Gran Rosario*. Universidad Nacional Abierta y a Distancia. https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/52673/Sjtitistarc_Pdf.pdf?sequence=1
- Unesco. (2020). *América Latina y el Caribe: Inclusión y educación: todos y todas sin excepción*. París: Informe de Seguimiento de la Educación en el Mundo 2020.
- Uribe , L., y Cote, K. (2021). *Estrategias Para Fortalecer La Integración Comunitaria Con Los Habitantes Del Barrio Juan XXIII Del Municipio De Pamplona, Norte De Santander*. Universidad de Pamplona. http://repositoriodspace.unipamplona.edu.co/jspui/bitstream/20.500.12744/1432/1/Uribe%20_%20Cote%20_2021_TG.pdf
- Uribe, A. (2023). El juego como una herramienta pedagógica para el Aprendizaje en la escuela. *Revista de Inclusión Educativa y Diversidad*. <https://ried.website/nuevo/index.php/ried/article/view/3/jueg>
- Vasquez, D., Oleas Orozco, J., y Romero Quiroga, K. (2025). Uegos Tradicionales: Una Construcción De Memoria, Identidad, Cultural Y Simbolismo. Elemento De La Construcción De La Interculturalidad De La Parroquia Flores. *Revista Latinoamericana*


de Ciencias Sociales y Humanidades.
<https://doi.org/https://doi.org/10.56712/latam.v6i1.3526>

Villareal, J., y Cid, M. (2022). La Aplicación de Entrevistas Semiestructuradas en Distintas Modalidades Durante el Contexto de la Pandemia. *Revista Científica Hallazgos21*.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8474986>

ANEXOS

Anexo 1

Figura 5. Validación del instrumento de levantamiento de información



Buen día estimados vecinos, nosotras somos **Irina Angelly Andaluz Morejon** y **María Fernanda Mendoza Piguave**, estudiantes de la carrera de Gestión Social y Desarrollo, en este momento nos encontramos realizando nuestro trabajo de titulación denominado "Componente lúdico en las tradiciones culturales en la ciudadela Frank Vargas Pazzos" y para ello requerimos de su colaboración.

Nota: la información proporcionada a través de este cuestionario será de forma anónima, por lo que, no se pondrá en riesgo su integridad. Los resultados serán usados con fines académicos y permitirán retroalimentar los procesos formativos de ante mano agradecemos su colaboración.

PREGUNTAS DIRIGIDAS A ADULTOS

CATEGORÍA N° 1

COMPONENTE LÚDICO

1. ¿Saben que son los juegos tradicionales?
2. ¿Cuáles son los juegos tradicionales de la localidad?
3. ¿Qué significado tienen los juegos tradicionales dentro del sector?
4. ¿Han evidenciado la presencia de otro tipo de juego que no sea del sector? ¿Cuál?
5. ¿Cómo los niños, niñas y adolescentes se involucran en los juegos tradicionales en el sector?
6. ¿Cómo ha sido la participación de los moradores en los juegos tradicionales, en los últimos cinco años?
7. ¿Desde su perspectiva, los juegos tradicionales promueven valores como el respeto, la solidaridad, y demás valores?
8. ¿Desde su perspectiva el juego transmite valores o mitos de la cultura a nivel local?
9. ¿En el sector cuáles son los elementos culturales que predominan en los juegos tradicionales?
10. ¿Se realizan festejos o ferias en el que se incluya el desarrollo de juegos tradicionales?

CATEGORÍA N° 2

TRADICIONES CULTURALES

11. ¿Durante las festividades del sector, se evidencia la participación de adultos mayores, adultos, niños, niñas y adolescentes?
12. ¿Con qué frecuencia, el juego estimula la atención y la resolución de conflictos en la localidad?
13. ¿Cómo los dirigentes bñriales fomentan los juegos tradicionales en el sector?
14. ¿El sector reconoce que los juegos tradicionales son una herramienta de aprendizaje?
15. ¿En qué escenarios familiares se aplican los juegos tradicionales?
16. ¿Ustedes han participado alguna vez de las festividades culturales o tradicionales de la ciudadela? Si lo han hecho mencionen ¿Cuál de ellas les ha sido divertida o particular?
17. ¿Desde su perspectiva, creen que podrían transmitir los juegos tradicionales a otros niños?
18. ¿Qué emociones experimentan al momento de jugar algo tradicional en comparación a cuando juegan a través de un dispositivo móvil?



Instrumento De Validación Para Grupo Focal

Instrucciones:

Estimado docente, la finalidad de este texto es evidenciar la validez del instrumento cualitativo a aplicar dentro del proceso de titulación. Por favor, a continuación, evalúe el guion de la entrevista semiestructurada que será empleada por medio de un grupo focal. Marque con una "X" la opción que mejor describa su evaluación para cada criterio. Además, si está en sus posibilidades proporcione comentarios y sugerencias específicos en el espacio proporcionado para mejorar el instrumento.

Criterios de Evaluación:

1. **Relevancia de las Preguntas**
2. **Claridad de las Preguntas**
3. **Coherencia con los Objetivos de la Investigación**
4. **Flexibilidad del Guion**
5. **Capacidad para generar respuestas profundas**

Escala de Ponderación:

- Muy aceptable
- Aceptable
- Poco aceptable

Formulario de Evaluación

TEMA DE LA INVESTIGACIÓN: El componente lúdico en las tradiciones culturales en la ciudadela Frank Vargas Pazzos.

CATEGORÍAS: Componente lúdico y tradiciones culturales

INDICADORES: Elementos culturales, participación e integración, el juego y los saberes ancestrales, habilidades cognitivas, eventos comunitarios, participación de grupos etarios, patrimonio local, valores culturales, transmisión de sapiencias lúdicas.

GUIÓN DE LA ENTREVISTA:

19. ¿Cómo creen que la tecnológica ha cambiado la forma de jugar entre niños, niñas, y adolescentes?
20. ¿Cómo creen que los juegos tradicionales pueden ayudar a que los niños, niñas y adolescentes se relacionen mejor en el sector?

PREGUNTAS DIRIGIDAS A NIÑOS Y NIÑAS

CATEGORÍA 1: EL COMPONENTE LÚDICO

1. ¿Conocen qué son los juegos tradicionales?
2. ¿Qué juegos tradicionales conoces o has jugado alguna vez (la rayuela, las canicas, el trompo)?
3. ¿Qué juegos te gusta jugar con tus amigos o hermanos?
4. ¿Dónde sueles jugar? (en casa, en la calle, en el parque, en la escuela)
5. ¿Con quién aprendiste a jugar esos juegos?
6. ¿Qué juego te hace sentir más feliz? ¿Por qué?
7. ¿Conoces algún juego que ya no se juegan como antes? ¿Cuáles?
8. ¿Qué prefieres: juegos en grupo o jugar solo? ¿Por qué?
9. ¿Crees que jugando también se aprende? ¿Qué has aprendido jugando?

CATEGORÍA 2: TRADICIONES CULTURALES

10. ¿En tu ciudadela hacen fiestas o celebraciones especiales? ¿Cuáles?
11. ¿Qué tipo de actividades has observado que hacen en esas fiestas?
12. ¿Qué es lo que más te gusta de esas fiestas?
13. ¿Has participado en desfiles, bailes típicos o dramatizaciones?
14. ¿Tus padres o abuelos te han contado cómo eran las fiestas tradicionales antes?
15. ¿Te gustaría que estas tradiciones nunca se pierdan? ¿Por qué?
16. ¿Has aprendido a preparar algo típico (comida, traje, adorno) para estas fiestas?
17. Si tuvieran la oportunidad de inventar un juego nuevo para una fiesta de tu barrio, ¿cómo sería y que nombre le pondrías?

1. Relevancia de las Preguntas

Las preguntas son pertinentes y están alineadas con los temas centrales de la investigación.

- Muy aceptable
- Aceptable
- Poco aceptable

Comentarios y Sugerencias:

2. Claridad de las Preguntas

Las preguntas son claras y fáciles de entender para los entrevistados.

- Muy aceptable
- Aceptable
- Poco aceptable

Comentarios y Sugerencias:

3. Coherencia con los Objetivos de la Investigación

Las preguntas reflejan y están alineadas con los objetivos establecidos de la investigación.

- Muy aceptable
- Aceptable
- Poco aceptable

Comentarios y Sugerencias:

4. Flexibilidad del Guión

El guion permite adaptarse a las respuestas de los entrevistados y profundizar en áreas relevantes según sea necesario.

- Muy aceptable
- Aceptable





Resumen del Perfil del Evaluador

Nombre y apellidos de la evaluadora	Lcdo. Wilson León Valle.
Resumen del perfil profesional (ocupación, grado académico y lugar de trabajo)	Docente investigador de la carrera de Gestión Social y Desarrollo de la Universidad Estatal Península de Santa Elena.
e-mail	
Fecha de validación: (día, mes, año):	25/05/2025
Firma	

Muchas gracias por su valiosa contribución a la validación de este instrumento



Anexo 2

Evidencia del grupo focal

Figura 6. Grupo focal de adulto



Figura 7. Grupo focal a la población infantil




Anexo 3

Figura 8. Lista de asistentes al grupo focal

Nombre	Edad	Firma
• Pedro y Manuel Pineda	64	Pineda
• Karina Turbato Sanchez	56	Karina
Ricardo Miguel Balón Marejón	26	Ricardo Balón
Mayelly Mate Balón Chalen	23	Mayelly Balón
• Sra. Francisca Chalen Figueroa	47	Francisca Chalen
• Angela Maria Panchana Gonzalez	50	Angela Panchana
Francisco Leonardo Balón Panambaza		
Neyman Joel Alcivar Panchana	26	Neyman
Geometra Leonardo T. Panambaza	59	Leonardo T. Balón
• Juan Rodriguez y Jajal	49	Juan Rodriguez
• Eulalia Ornela y Jajal	69	
• DEXY Balón Gonzalez	51	DEXY Balón
Eleona Gonzalez de B	69	Eleona Gonzalez
Polivox BALÓN	80	Polivox
NEX YAGUAL TUMBACO	36	NEX
Eleona Balón Marejón	22	Eleona Balón et.

Figura 9. Consentimiento libre e informado

 **FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y DE LA SALUD**
CARRERA DE GESTIÓN SOCIAL Y DESARROLLO

CONSENTIMIENTO LIBRE E INFORMADO PARA LA PARTICIPACIÓN DE MENORES EN INVESTIGACION DENTRO DE LA CIUDADELA FRANK VARGAS PAZZOS

Yo, Liliana Balón Chaleán, con cédula de ciudadanía N.º 2400077612 en calidad de representante legal de mi hijo (a) Ivanna Meléndez Balón, quien tiene 12 años de edad, por medio de la presente:

Autorizo de manera libre, voluntaria e informada la participación de mi hijo(a) en la aplicación del instrumento de investigación tipo grupo focal, como parte del desarrollo del proyecto: "El componente lúdico en las tradiciones culturales en la ciudadela Frank Vargas Pazzos". Estoy consciente de que los resultados de la entrevista serán utilizados con fines de investigación y análisis académico.

He sido informado(a) de que:

- La participación de mi hijo(a) es completamente voluntaria y no tendrá consecuencias negativas si decide no participar o retirarse.
- Las respuestas obtenidas serán utilizadas únicamente con fines académicos y de investigación.
- Se mantendrá la confidencialidad y el anonimato de los participantes.
- El grupo focal se desarrollará en un ambiente seguro, lúdico y adecuado para su edad.

Tengo pleno conocimiento de que se tomarán todas las medidas necesarias para garantizar la privacidad y confidencialidad de la información recopilada durante la entrevista. Los datos proporcionados serán tratados de forma anónima y serán utilizados única y exclusivamente para los fines investigativos y académicos mencionados.

Sin otro particular y agradeciendo de antemano su atención, me suscribo.

Liliana Balón Chaleán
Nombre del padre, madre o representante legal
Firma: Liliana Balón
C.I.: 2400077612
Teléfono: 0986330772
Ivanna Meléndez B.
Nombre del menor



**FACULTAD DE CIENCIAS
SOCIALES Y DE LA SALUD**

CARRERA DE GESTIÓN SOCIAL Y DESARROLLO

**CONSENTIMIENTO LIBRE E INFORMADO PARA LA PARTICIPACIÓN DE MENORES EN INVESTIGACION
DENTRO DE LA CIUDADELA FRANK VARGAS PAZZOS**

Yo, Maria Antonia Chaleán Figueroa, con cédula de ciudadanía N.º 0910746841 en calidad de representante legal de mi hijo (a) Julia Antonella Balón Chaleán, quien tiene 17 años de edad, por medio de la presente:

Autorizo de manera libre, voluntaria e informada la participación de mi hijo(a) en la aplicación del instrumento de investigación tipo grupo focal, como parte del desarrollo del proyecto: "El componente lúdico en las tradiciones culturales en la ciudadela Frank Vargas Pazzos". Estoy consciente de que los resultados de la entrevista serán utilizados con fines de investigación y análisis académico.

He sido informado(a) de que:

- La participación de mi hijo(a) es completamente voluntaria y no tendrá consecuencias negativas si decide no participar o retirarse.
- Las respuestas obtenidas serán utilizadas únicamente con fines académicos y de investigación.
- Se mantendrá la confidencialidad y el anonimato de los participantes.
- El grupo focal se desarrollará en un ambiente seguro, lúdico y adecuado para su edad.

Tengo pleno conocimiento de que se tomarán todas las medidas necesarias para garantizar la privacidad y confidencialidad de la información recopilada durante la entrevista. Los datos proporcionados serán tratados de forma anónima y serán utilizados única y exclusivamente para los fines investigativos y académicos mencionados.

Sin otro particular y agradeciendo de antemano su atención, me suscribo.

Maria Antonia Chaleán F

Nombre del padre, madre o representante legal

Firma: Maria A Chaleán

C.I.: 0910746841

Teléfono: 0993932968

Julia Balón Chaleán

Nombre del menor