



scienceevolution

ISSN: 2810-8728 (En línea)

3.7

JULIO 2023

Artículo

20 - 32

JUEGOS TRADICIONALES EN EL APROVECHAMIENTO DEL TIEMPO LIBRE DE ESTUDIANTES DE BACHILLERATO

TRADITIONAL GAMES IN THE LEISURE TIME UTILIZATION OF HIGH SCHOOL STUDENTS

Jonathan Estuardo Tenezaca Guamán

jonathan.tenezaca@unach.edu.ec

ORCID: 0009-0009-2514-9753

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO - RIOBAMBA - ECUADOR

Silvia Georgina Quinzo Maliza

silviag.quinzo@educacion.gob.ec

ORCID: 0009-0007-8138-9650

UNIDAD EDUCATIVA RIOBAMBA - RIOBAMBA - ECUADOR

Diego Patricio Hidalgo Cajo

diego.hidalgo@unach.edu.ec

ORCID: 0000-0002-1937-0752

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO - RIOBAMBA - ECUADOR

Hector Galo Paña Soldado

hector.pana@colegiomaldonado.edu.ec

ORCID: 0009-0006-6104-5255

UNIDAD EDUCATIVA PEDRO VICENTE MALDONADO - RIOBAMBA - ECUADOR

Janeth Karolina Cando Brito

janeth.cando@educacion.gob.ec

ORCID: 0000-0002-7412-7368

MINISTERIO DE EDUCACIÓN DEL ECUADOR - RIOBAMBA - ECUADOR

María Josefa Cando Chafila

josefacando@yahoo.es

ORCID: 0009-0004-4003-4229

UNIDAD EDUCATIVA COMBATIENTES DE TAPI - RIOBAMBA - ECUADOR

Recepción 24 de Julio del 2023

Publicación: 08 de Agosto del 2023

RESUMEN

El presente trabajo de investigación efectúa un análisis de los juegos tradicionales en el aprovechamiento del tiempo libre de 70 estudiantes de segundo de bachillerato paralelos A(20), B(24), C(26) de la Unidad Educativa Nicanor Larrea de Riobamba, con el objetivo de rescatar varios juegos populares y tradicionales que hoy en día se practican con menor frecuencia, para el desarrollo del estudio se aplica una metodología con un enfoque cuantitativo y cualitativo puesto que integra datos numéricos estadísticos y cualidades de los juegos, con respecto al tipo de investigación es exploratorio y Cuasi experimental. Para obtener información relevante y dar cumplimiento a cada uno de los objetivos se aplica una encuesta, la misma que contiene 15 preguntas respecto al tema, los resultados de la encuesta muestran que en la actualidad los estudiantes ya no practican ciertos juegos tradicionales, ellos prefieren dedicar su tiempo libre a las actividades sedentarias relacionadas con el uso de internet, videojuegos y televisión. Considerando todos estos aspectos, se plantea una guía de juegos tradicionales, en la que se detallan varias actividades que permiten a los estudiantes salir de su zona de confort y aprovechar su tiempo libre, contribuyendo a mejorar la salud física, mental y sobre todo a prevenir ciertas enfermedades. Finalmente, se concluye que es necesario la difusión de juegos tradicionales en la institución tomando en cuenta la adecuación de ciertos espacios que generen un bienestar a los estudiantes, se recomienda una introducción progresiva de los juegos tradicionales en el espacio educativo de los estudiantes, la ejecución de la guía y la socialización con todo el personal que forma parte de la institución.

ABSTRACT

The present research work carries out an analysis of traditional games in the use of leisure time among 70 second-year high school students, divided into three parallel classes A(20), B(24), C(26) at Nicanor Larrea Educational Unit in Riobamba. The objective is to rescue various popular and traditional games that are less frequently practiced nowadays. The study applies a methodology with a quantitative and qualitative approach, integrating numerical statistical data and qualities of the games. Regarding the type of research, it is exploratory and quasi-experimental. To obtain relevant information and achieve each objective, a survey is applied, consisting of 15 questions on the topic. The survey results show that students nowadays no longer engage in certain traditional games, as they prefer to spend their leisure time on sedentary activities related to internet use, video games, and television. Considering these aspects, a guide of traditional games is proposed, detailing several activities that allow students to step out of their comfort zone and make better use of their leisure time, contributing to improving physical and mental health, and particularly preventing certain diseases. Finally, it is concluded that there is a need to promote traditional games within the institution, taking into account the adaptation of certain spaces to enhance the well-being of students. A progressive introduction of traditional games into the educational environment is recommended, along with the implementation of the guide and socialization with all the personnel involved in the institution.

Palabra clave: Juegos; tradición; aprovechar; tiempo libre.

Keyword: Games; tradition; leverage; leisure.



<https://revista.scienceevolution.com/>

JUEGOS TRADICIONALES EN EL APROVECHAMIENTO DEL TIEMPO LIBRE DE ESTUDIANTES DE BACHILLERATO
Jonathan Estuardo Tenezaca Guamán ORCID: 0009-0009-2514-9753
Diego Patricio Hidalgo Cajo ORCID: 0000-0002-1937-0752
Hector Galo Paña Soldado ORCID: 0009-0006-6104-5255
Silvia Georgina Quinzo Maliza ORCID: 0009-0007-8138-9650
Janeth Karolina Cando Brito ORCID: 0000-0002-7412-7368
María Josefa Cando Chafila ORCID: 0009-0004-4003-4229



INTRODUCCIÓN

La presente investigación aborda la temática de los juegos tradicionales en el aprovechamiento del tiempo libre de estudiantes de bachillerato. Este fue desarrollado en la Unidad Educativa Nicanor Larrea. Para este estudio se tomó como muestra 70 estudiantes de segundo año de bachillerato con sus 3 paralelos paralelo A con 20, paralelo B con 24 y el paralelo C con 26 estudiantes. Las variables de estudio son: "juegos tradicionales" siendo esta la variable independiente y "aprovechamiento del tiempo libre" siendo la variable dependiente.

De acuerdo con los antecedentes investigativos revisados se ha evidenciado que la problemática en el sistema educativo se debe a que los juegos tradicionales se van perdiendo poco a poco por la invasión de la tecnología y falta de tiempo para compartir los juegos en familia. Así mismo mencionan que estas actividades recreativas significan un aporte al tiempo disponible que poseen los estudiantes y concluyendo que resulta importante fomentar la ejecución de actividades de recreación durante el tiempo libre para ser aprovechado de manera positiva y de esta manera su calidad de vida mejore.

La metodología de investigación es de relevancia sociocultural ya que se analiza la función del rescate de los juegos tradicionales dentro del contexto educativo, beneficiando directamente a los estudiantes de la Unidad de Educación en estudio del presente trabajo de titulación, involucrando a docentes, autoridades y padres. Además, la información obtenida será un aporte importante para las instituciones educativas en general en el rescate de los juegos.

La investigación realizada es de corte transversal y tiene un enfoque cuali-cuantitativo ya que se investiga el aporte de los juegos tradicionales a la Unidad Educativa Nicanor Larrea de la ciudad de Riobamba provincia de Chimborazo, así también se cuantifica cómo este ayuda al aprovechamiento del tiempo libre en los estudiantes de bachillerato, la metodología cuantitativa ayuda en la examinación de los datos de manera numérica, mientras tanto el cualitativo ayuda a la descripción de las cualidades. Tomando en cuenta los resultados de la investigación se plantea una guía de juegos tradicionales para el aprovechamiento de tiempo de los estudiantes.

MÉTODO

Enfoque de la investigación

Cuantitativo: Tiene un enfoque cuantitativo porque una vez aplicadas las encuestas pre y post aplicación de la guía de juegos tradicionales se cuantifican los datos obtenidos para visualizar de forma numérica los resultados obtenidos. La información recopilada en esta investigación fue tabulada mediante el programa SPSS y analizada para cuantificar el grado de conocimiento que poseen los estudiantes respecto a los juegos tradicionales quienes han sido objeto de estudio y han recibido el material didáctico de la guía.

Cualitativo: La presente investigación tiene un enfoque cualitativo porque se tomó en cuenta las cualidades que los juegos tradicionales permiten desarrollar por parte de los jóvenes estableciéndose como un recurso para el aprovechamiento del tiempo libre con el objetivo de contribuir con el fortalecimiento de los estudiantes de la Institución Educativa Nicanor Larrea.

Tipo de investigación

Exploratorio

La investigación es de tipo exploratorio dado que se realizó un sondeo la problemática de manera global a fin de facilitar el planteamiento del problema y conocer así el aporte de los juegos tradicionales para el aprovechamiento de tiempo libre en la Unidad Educativa Nicanor Larrea.

Cuasi experimental: Los diseños cuasiexperimentales "Manipulan deliberadamente al menos una variable independiente para observar sobre las variables dependientes. Los sujetos no se asignan al azar sino ya están conformados antes del experimento" (Hernández y otros 2018, pág. 151).



El diseño de la investigación fue cuasi experimental, pues solo se manipuló la variable: juegos tradicionales, y se identificó si hay un impacto significativo en el aprovechamiento del tiempo libre de los estudiantes.

Modalidad de investigación

De campo: La modalidad de investigación de campo se obtiene de la información in situ, es decir en el sitio donde está ocurriendo el fenómeno o la problemática (Ortiz Ramírez, 2019). Mediante una encuesta se recolectó información de los estudiantes de la Unidad Educativa Nicanor Larrea.

Diseño de la Investigación: La presente investigación tuvo una intervención basada en juegos tradicionales de 12 semanas, dirigida a estudiantes de segundo de bachillerato paralelos A, B, C, la cual se realizó un día a la semana con una duración de 180 minutos, en la Unidad Educativa Nicanor Larrea de la ciudad de Riobamba.

Técnicas e instrumentos de recolección de la información

Técnica: Para la recolección de datos se aplicó una encuesta a los estudiantes con el fin de determinar su realidad en base a las variables de estudio. Según López y Fachelli (2016) la encuesta es una técnica de recogida de datos que utiliza la interrogación de los sujetos a fin de obtener de manera sistemática medidas sobre los conceptos que proceden de la problemática en investigación.

Instrumento: Para la recolección de datos se aplicó una encuesta misma que fue adaptada de otros instrumentos validados y aplicadas en investigaciones previas, donde la orientación de las preguntas tenga relación con la temática de investigación y se encamine a verificar el conocimiento de los juegos tradicionales y el uso correcto del tiempo libre de los individuos seleccionados como muestra en la presente investigación; Por lo cual, se aplicó juegos tradicionales en los estudiantes de la unidad educativa. La encuesta fue adaptada de (Torres, 2014) donde aplicó juegos tradicionales en los estudiantes del centro Educativo Integral Cerit de Latacunga, así mismo (Bula, De la Espriella, Guerra, & Vergara, 2015) aplicó "Los juegos tradicionales como estrategia lúdica para el aprovechamiento del tiempo libre de los estudiantes de grado 4º de la Institución Educativa Los Galanes". La encuesta constó de 15 preguntas mismas que se distribuyeron en preguntas con las opciones de "sí" y "no", preguntas de frecuencia y una pregunta de opción múltiple, que fueron aplicadas a los estudiantes para obtener información que permitiera cumplir con los objetivos planteados.

Población de estudio: La población de estudio son los estudiantes de segundo de bachillerato pertenecientes al segundo de bachillerato con sus respectivos paralelos cada uno de la Unidad Educativa Nicanor Larrea que en total son 290 estudiantes.

Tamaño de la muestra: El tamaño de la muestra es de 70 estudiantes pertenecientes al séptimo año de educación general básica de la Unidad Educativa Nicanor Larrea. Estos pertenecen a diferentes paralelos distribuidos de la siguiente manera: Estudiantes de 2 EGB paralelo A con 20, paralelo B con 24 y el paralelo C con 26 estudiantes.

Tabla 1
Población y muestra

Población	Muestra	Género	Cantidad
290	2 BGU A	Masculino	8
		Femenino	12
	2 BGU B	Masculino	15
		Femenino	9
	2 BGU C	Masculino	10
		Femenino	16
Total:			70

Nota: U.E. Dr. Nicanor Larrea
Elaborado por los autores





Métodos de Análisis y Procesamiento de Datos: La encuesta se digitaliza mediante la plataforma Google forms en la cual cada estudiante fue registrando sus respuestas a cada interrogante realizada. Una vez aplicadas las encuestas a los 70 estudiantes objeto de estudio se generó un archivo CSV mismo que se importó al software Microsoft Office Excel en donde se creó una base de datos.

La información generada se organizó y se tabularon las respuestas a cada pregunta por individual con el programa SPSS (Statistical Package for the Social Sciences), con el mismo software se realizaron gráficos que permitieron representar y analizar de manera visual los resultados obtenidos.

Mediante SPSS los datos se codificaron con el fin de determinar una correlación bajo el método de T de Student, y si la aplicación de la guía de juegos tradicionales dio resultado ayudando aprovechar correctamente el tiempo libre de los estudiantes, en la pre intervención prefieren el uso del celular u otras actividades que no contribuye al desarrollo de los estudiantes.

RESULTADOS

Resultados de prueba (Pre test y Post test)

Pregunta N.º 1 ¿Conoce usted sobre los juegos tradicionales?

Tabla 2

Evaluación pre sobre conocimiento acerca de los juegos tradicionales

Respuesta	Estudiantes	Porcentaje
Sí	24	34,29%
No	46	65,71%
Total:	70	100%

Fuente: Encuesta
Elaborado por los autores

Tabla 3

Post evaluación sobre conocimiento acerca de los juegos tradicionales

Respuesta	Estudiantes	Porcentaje
Sí	70	100%
No	0	0%
Total:	70	100%

Fuente: Encuesta
Elaborado por los autores

Análisis: Mediante la encuesta previa a la sociabilización de la guía de juegos tradicionales se determinó que un 65,7% de los estudiantes no tienen conocimiento sobre los juegos mientras que un 34,3% mencionó conocer sobre estos juegos. Sin embargo, en la encuesta post socialización de la guía de juegos tradicionales, el 100% de las personas objeto de estudio mencionaron que si tienen conocimiento sobre los juegos tradicionales.



Pregunta N.º 2 ¿Qué juegos tradicionales usted practica?

Tabla 4

Post evaluación sobre conocimiento acerca de los juegos tradicionales

Respuesta	Estudiantes	Porcentaje
Carrera de Sacos	10	1,29%
Rayuela	7	10,00%
Saltar la cuerda	4	5,71%
El trompo	3	4,29%
Canicas	4	5,71%
Escondidas	5	7,14%
Gallinita ciega	5	7,14%
Encantados	2	2,86%
Ningún juego	30	42,86%
Total:	70	100%

Nota: Encuesta
Elaborado por los autores.

Tabla 5

Post evaluación sobre los juegos tradicionales practicados.

Respuesta	Estudiantes	Porcentaje
Conozco los 8 juegos tradicionales	10	100%
Desconozco los juegos	0	0%
Total:	70	100%

Nota: Encuesta
Elaborado por los autores

Análisis: El juego más practicado es la carrera de sacos con un 14,3%, seguido de la rayuela con un 10%, la gallina ciega, las escondidas con un 7,1%, la canica, saltar la cuerda con un 5,7%, el trompo con un 4,3%, y los encantados con un 2,9%. Por otro lado, los encantados es el juego menos practicado por solo 2 estudiantes y un 42,9% de estudiantes mencionan no practicar ninguno de estos juegos. Sin embargo, en la evaluación post aplicación de la guía de juegos tradicionales el 100% de los encuestados mencionaron que conocen los 8 juegos difundidos.

Pregunta N.º 3. ¿Con que frecuencia práctica los juegos tradicionales?

Tabla 6

Evaluación pre sobre frecuencia de práctica de los juegos tradición
Pre evaluación sobre frecuencia de práctica de los juegos tradicionales

Respuesta	Estudiantes	Porcentaje
Mucho	10	14,29%
Poco	15	21,43%
Nada	45	64,29%
Total:	70	100%

Fuente: Encuesta
Elaborado por los autores.



Tabla 7

Post evaluación sobre frecuencia de práctica de los juegos tradicionales

Respuesta	Estudiantes	Porcentaje
Mucho	65	92,9%
Poco	3	4,3%
Nada	2	2,9%
Total:	70	100%

Fuente: Encuesta
Elaborado por los autores.

Análisis: Los resultados mostraron que el 64,3% de los estudiantes reconoce que la frecuencia con la que practican los juegos tradicionales es nula, un 21,4% los practican con poca frecuencia y solo un 14,3% de los encuestados practican los juegos tradicionales con mucha frecuencia. Por otra parte, posteriormente a la aplicación de la guía de juegos tradicionales el 92,9% de las personas encuestadas mencionaron que practican los juegos con mucha frecuencia, el 4,3% poco y finalmente el 2,9% nada.

Pregunta N° 4. ¿Cree usted que los juegos tradicionales han desaparecido con el transcurso del tiempo?

Tabla 8

Pre evaluación desaparición de los juegos tradicionales con el tiempo

Respuesta	Estudiantes	Porcentaje
Sí	52	74,3%
No	18	25,7%
Total:	70	100%

Fuente: Encuesta
Elaborado por los autores

Tabla 9

Pre evaluación desaparición de los juegos tradicionales con el tiempo

Respuesta	Estudiantes	Porcentaje
Sí	65	92,9%
No	5	7,1%
Total:	70	100%

Fuente: Encuesta
Elaborado por los autores.

Análisis: El 74,3% de los estudiantes encuestados coinciden en que con el transcurso del tiempo los juegos tradicionales han ido desapareciendo mientras que el 25,7% discrepa de esta opinión y percibe que los juegos tradicionales no han ido desapareciendo. Por otra parte, en la post evaluación la gráfica mantiene los resultados un 92,9% menciona que si ha desaparecido los juegos tradicionales con el transcurso del tiempo y apenas un 7,1% menciona que no.



Pregunta N° 5 ¿Conoce usted si se realizan proyectos para rescatar los juegos tradicionales en la institución?

Tabla 10

Pre evaluación de proyectos para rescatar juegos tradicionales en la Institución

Respuesta	Estudiantes	Porcentaje
Sí	13	18,6%
No	57	81,4%
Total:	70	100%

Fuente: Encuesta
Elaborado por los autores.

Tabla 11

Post evaluación de proyectos para rescatar juegos tradicionales en la Institución

Respuesta	Estudiantes	Porcentaje
Sí	60	85,7%
No	10	14,3%
Total:	70	100%

Fuente: Encuesta
Elaborado por los autores.

Análisis: Los resultados muestran que un 18,6% de los estudiantes encuestados conocen acerca de proyectos en la institución para rescatar juegos tradicionales. No obstante, un 81,4% desconoce de dichos proyectos. En la evaluación post aplicación de la guía de juegos tradicionales se obtuvo que el 85,7% de personas conocen de la aplicación de proyectos nuevos para rescatar los juegos tradicionales y el 14,3% desconocen de la información al respecto.

Grado de relación pre y post del diseño de la guía de juegos tradicionales

Tabla 12

Relación pre y post del diseño de la guía de juegos tradicionales

	Diferencias emparejadas T student							
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
				Inferior	Superior			
Pre tiempo libre								
	-4,000	3,722	,445	-4,888	-3,112	-8,991	69	0,00
Post tiempo libre								

Elaborado por los autores.

La herramienta estadística que se utilizó para examinar las diferencias entre dos muestras independientes y pequeñas que tengan distribución normal y homogeneidad en sus varianzas, por lo cual la prueba estadística paramétrica T student para diferencias emparejadas un pre y post, donde se puede observar un grado de significancia bilateral de 0,00 obteniendo un resultado P valor = < 0,01 con un grado de significancia bilateral muy significativo demostrando que la intervención de actividad física basado en una guía de juegos tradicionales si se tuvo su efecto positivo

JUEGOS TRADICIONALES EN EL APROVECHAMIENTO DEL TIEMPO LIBRE DE ESTUDIANTES DE BACHILLERATO

Jonathan Estuardo Tenezaca Guamán
ORCID: 0009-0009-2514-9753

Diego Patricio Hidalgo Cajo
ORCID: 0000-0002-1937-0752

Hector Galo Paña Soldado
ORCID: 0009-0006-6104-5255

Silvia Georgina Quinzo Maliza
ORCID: 0009-0007-8138-9650

Janeth Karolina Cando Brito
ORCID: 0000-0002-7412-7368

María Josefa Cando Chafía
ORCID: 0009-0004-4003-4229

<https://revista.scienceevolution.com/>





JUEGOS TRADICIONALES EN EL APROVECHAMIENTO DEL TIEMPO LIBRE DE ESTUDIANTES DE BACHILLERATO

Jonathan Estuardo Teneza Guamán
ORCID: 0009-0009-2514-9753

Silvia Georgina Quinzo Maliza
ORCID: 0009-0007-8138-9650

Diego Patricio Hidalgo Cajo
ORCID: 0000-0002-1937-0752

Hector Galo Paña Soldado
ORCID: 0009-0006-6104-5255

Janeth Karolina Cando Brito
ORCID: 0000-0002-7412-7368

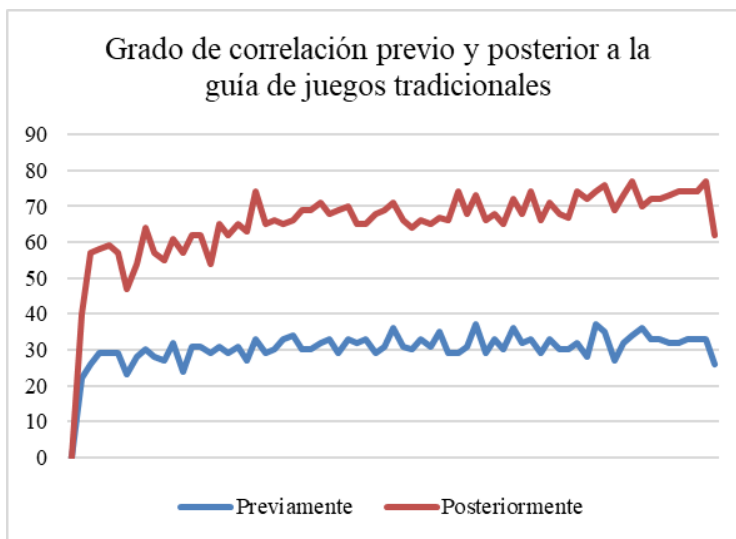
María Josefa Cando Chafía
ORCID: 0009-0004-4003-4229

<https://revista.scienceevolution.com/>



Gráfico 6

Grado de correlación previo y posterior a la guía de juegos tradicionales



Elaborado por los autores

El gráfico 6 permite observar una relación positiva donde se muestra una covarianza en el mismo sentido. Demostrando que al incorporar programas recreativos los estudiantes pueden aprovechar correctamente el tiempo libre, pudiendo lograr un menor uso del celular; contribuyendo al desarrollo de actividades físicas y salud mental.

La encuesta realizada posteriormente a la aplicación de guías recreacionales con juegos tradicionales muestra una tendencia superior a los datos evaluados antes de la socialización de este tipo de prácticas. Evidenciando que incorporando más seguido este tipo de actividades lúdicas, mayor será el interés para la práctica y dejar el uso excesivo del celular en horas libres por parte de los estudiantes.

Interpretación de Resultados

Mediante la pregunta 1 de la encuesta, se determinó que la mayoría de los estudiantes, 46 de los 70 encuestados, desconoce los juegos tradicionales denotando así que estos juegos se han ido perdiendo a lo largo de los años. Si bien la mayoría de estudiantes practican alguno de los juegos tradicionales se evidencia a través de la pregunta 2 que existe un número considerable de alumnos que no practican ninguno de estos juegos, denotando la necesidad de promoverlos para cambiar estas estadísticas.

La información obtenida con la pregunta 3 denota que un alto porcentaje de los estudiantes no practican los juegos tradicionales lo que muestra la necesidad de introducir estos juegos a los estudiantes, así como incentivar su práctica. La mayoría de los estudiantes al responder la pregunta 4 coinciden que los juegos tradicionales han ido desapareciendo con el transcurrir del tiempo, esto tiene congruencia con los resultados de las demás preguntas detalladas previamente pues muchos estudiantes no conocían de dichos juegos y muchos no los practican.

La pregunta 5 puso en evidencia que existe un alto desconocimiento por parte de los estudiantes respecto a los proyectos para rescatar los juegos tradicionales dentro de la institución lo cual hace notar que es importante una mayor difusión de estos proyectos, así como implementación de nuevos proyectos que permitan el rescate de los juegos tradicionales.



DESARROLLO Y DISCUSIÓN

Si bien con el avance tecnológico niños y adolescentes han disminuido la práctica del juego en su tiempo libre y los juegos que tradicionalmente se jugaban en parte han sido reemplazados por otras actividades, el estudio demostró que la mayoría de estudiantes encuestados (65,71%) aceptó no conocer los juegos tradicionales.

En el estudio "La actividad física con énfasis en juegos tradicionales para potenciar la coordinación" como resultado de una encuesta aplicada a estudiantes se obtuvo que estos tienen conocimiento de los juegos tradicionales (Rodríguez-Páez, Reyes-Acuña, & Quintero-Barajas, 2018). En otro estudio realizado en una Institución educativa de Ambato, el autor reporta como resultado de una encuesta que el 80% de estudiantes conoce y ha jugado algún juego tradicional siendo el más practicado "la rayuela" (Bonilla, 2019).

Los resultados obtenidos fueron favorables respecto al gusto de los estudiantes por el juego siendo el 71,43% a quienes les gusta jugar "siempre" y al 15,71% "casi siempre"; no obstante, diversos estudios han demostrado que dentro de las actividades preferidas por los adolescentes en su tiempo libre no está el juego. Un estudio realizado en Colombia evidencia que el 92,7% de estudiantes encuestados gustan del ocio digital y 87,6% de ver televisión (Calderon & Tovar, 2019); así también, otro estudio en España evidenció que el 85% de encuestados escucha música en su tiempo libre, el 66% juega videojuegos y un 66% realiza labores del hogar (de Valenzuela Bandín, Martínez García, & Escobar Arias, 2021).

Respecto a la convivencia de los padres con los estudiantes durante el juego la mayoría de encuestados, el 57,14%, expresó que los padres juegan con ellos "a veces" evidenciando un poco involucramiento de los padres en el juego con sus hijos.

Pérez y otros (2021) indaga respecto al involucramiento de la familia en actividades recreativas y juegos determinando que apenas el 26,7% de los encuestados mencionan que toda la familia participa de estas actividades y juegos y el 33,5% mencionó que solo uno de los padres se involucra (p. 108). Otro estudio llevado a cabo en Colombia obtuvo también como resultado que las familias dedican poco tiempo al juego con sus hijos dedicando el 90% un promedio de 15 a 20 minutos al día (Canoles, Peñaranda, Peña, & Mejía, 2022).

Por otro lado, se observa una alta permisividad por parte de los padres respecto a ver televisión en los tiempos libres pues 42,86% de los estudiantes mencionan que se les permite siempre ver televisión y otro 42,86% casi siempre; estos resultados concuerdan con Soto (2019) concluyó también en su estudio realizado en el cantón Baba, provincia de Los Ríos, que existe poco control parental respecto al tiempo que pasan sus hijos viendo televisión siendo en el 50% de los casos más de dos horas el que dedican a esta actividad (p. 14). Así mismo Díaz y Moreno (2021) en su estudio realizado en Bogotá, Colombia determinó que 60,47% de los estudiantes pasan de 2 a 4 horas frente al televisor e inclusive un 6,98% de 4 a 6 horas y un 2,32% de 6 a 8 horas diarias frente al televisor denotando falta de control de los padres frente al televisor (p. 142).

Respecto al acceso a videojuegos e internet también se obtuvo un porcentaje alto de acceso, el 50% de los estudiantes admitió que lo hace siempre y un 28,57% casi siempre. Estos resultados concuerdan con los resultados de Piqueras-Rodríguez (2019) quien llevó a cabo un estudio en el que analizó el uso del internet por parte de adolescentes obteniendo que el 45,4% hace uso de este a diario y que el 61,9% lo usa por más de 2 horas (p. 134). Por otro lado, en México se llevó a cabo un estudio en el que se obtuvo que el 33,8% hace uso de los videojuegos a diario mientras que un 11% los usa entre 4 a 5 días a la semana (Sánchez-Domínguez, Telumbre-Terrero, & Castillo-Arcos, 2021). Por lo tanto, los estudiantes ahora utilizan mucho el internet y los vídeos juego situación que influye en la falta de práctica de los juegos.

En cuanto al juego dentro del ambiente escolar, de los estudiantes encuestados la mayoría (58,57%) mencionó que la Institución realiza actividades que involucra el juego "a veces" y solo un 18,57% piensa que lo hace "siempre". Un estudio que buscó evaluar la influencia de la aplicación de metodologías lúdicas para el aprendizaje de cultura en niños y adolescentes obtuvo mediante una encuesta que el 32,5% de los niños y solo el 10% de adolescentes expresan que la Institución educativa ha buscado formas dinámicas de enseñar cultura (Barbecho-Benalcázar, Uyaguari-Guamán, & Torres-Toukoumidis, 2020).





De igual manera respecto a la motivación por parte de los docentes para que el alumnado practique el juego en sus ratos libres se obtuvo que el 61,43% de estudiantes opina que lo hacen a veces. Por otro lado, el 35,71% opina que la institución permite el juego en ratos libres "a veces" y otro 35,71% que lo hace "casi siempre".

Camino-Herrera (2020), investigó acerca de las actividades de los estudiantes de segundo de bachillerato en el recreo, esto mediante la observación y entrevistando a docentes y directivos. La información obtenida demostró que los estudiantes no juegan en este espacio libre y que los docentes han aplicado ciertas estrategias como prohibir el uso del celular para motivar mayor convivencia no obstante la inactividad continua. Los docentes tampoco se involucran en actividades como el juego con los alumnos debido a ciertas restricciones que se tiene hoy en día notándose inclusive una alta inactividad por parte de los docentes también (p. 29).

El incorporar programas cuyas actividades lúdicas como juegos tradicionales que muchos estudiantes de cierta edad dejan de practicar o no conocen de ellos actualmente pueden lograr ocupar el tiempo libre que es mal utilizado logrando romper con ciertas malas costumbres como uso excesivo del celular, juegos en billares etc.

Pues según los datos tomados después de la socialización referente a este tema se demostró una tendencia positiva. Una investigación realizada por la Unicef donde asegura que incorporar al sistema educativo ciertas actividades físicas, divertidas y desestresantes es una estrategia clave en el aprendizaje del estudiante (Unicef, 2018)

CONCLUSIONES

Primera: Determinamos que; los estudiantes de séptimo de la Unidad Educativa Nicanor Larrea actualmente practican juegos tradicionales, tales como: la carrera de sacos, este juego es representado por un 14,3%, seguido de la rayuela con el 10%, los resultados bajos se reflejan principalmente por el desconocimiento de este tipo de actividades, es por ello que mediante la encuesta el 65,7% mencionan que no poseen conocimiento respecto al tema motivo por el cual el 42,86% no practica ningún tipo de juego en su tiempo libre. Por otro lado, las actividades que los estudiantes llevan a cabo en su tiempo libre son: ver televisión, acceso a internet y videojuegos, en su gran mayoría tienen acceso a estos siempre o casi siempre.

Segunda: Establecimos 12 actividades con sus variantes que rescatan a los juegos tradicionales por lo cual se estableció una guía o programas que constituye como una herramienta más en el sistema educativo, para que las autoridades y docentes de la institución puedan adecuar las instalaciones en diferentes espacios, pues el uso de estas prácticas a menudo en el tiempo libre logra mejorar en el desarrollo de las actividades físicas y salud mental en los estudiantes.

Tercera: Aplicamos la guía de juegos tradicionales a los estudiantes de segundo de bachillerato de la Unidad Educativa Nicanor Larrea, en donde determinamos con el análisis estadístico mediante la herramienta T de Student para diferencias emparejadas un pre y post, donde se puede observar un grado de significancia bilateral de 0,00 obteniendo un resultado P valor = < 0,01 con un grado de significancia bilateral muy significativo demostrando que la intervención de actividad física basado en una guía de juegos tradicionales si se tuvo su efecto positivo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Acevedo Mora, J. L. (2020). El juego y la recreación para el aprovechamiento del tiempo libre en tiempos de cuarentena [Tesis de grado]. Corporación Universitaria Minuto de Dios, Bogotá-Colombia.

https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/11446/1/UVD.T.EFIS_AcevedoMoraJorgeLuis_2020.pdf

Bautista, C., Barragantes, J., & Gil, J. (2016). Estado de arte de recreación, tiempo libre y ocio. Bogotá, Colombia.

Bermúdez, S., Ramírez, M., & Jaramillo, A. (30 de Mayo de 2016). Preferencias en el uso del tiempo libre de los estudiantes universitarios con enfoque en el sector turismo. Revista CEA, 2(4), 75-88.

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

<http://revistainclusiones.org/pdf13/40%20VOL%207%20NUM%20ESPECIALJULIOSEPTIEMBRE2020ZZ.pdf>



Castañeda, K. A., Sevilla, L. E., Calero, S., Romero Frómata, E., Torres Ramírez, A., & Romero Gómez, Y. (2018). Estado anímico en el tiempo libre de estudiantes que inician y culminan la Universidad. *Revista Cubana de Investigaciones Biomédicas*, 37(2).

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-03002018000200004

Colque, F., & Rengifo, E. (2021). Clima social familiar y calidad de vida en estudiantes del Colegio Francisco García Calderón. Chivay – Arequipa, 2021.

https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12840/5226/Filemon_Tesis_Licenciatura_2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Cortés, M., Alfaro, A., Martínez, V., & Veloso, B. (2019). Desarrollo cerebral y aprendizaje en adolescentes: Importancia de la actividad física. *Revista médica de Chile*, 147(1).

doi:<http://dx.doi.org/10.4067/S0034-98872019000100130>

Guerra, E., Márquez, A. M., & Hernández, E. (2018). La orientación familiar en apoyo a la labor logopedia para la corrección del rotacismo. *Márgenes*, 6(3), 62-74.

<https://revistas.uniss.edu.cu/bitstream/handle/123456789/7702/739-Texto%20del%20articulo-4296-1-10-20181220.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Laz, N. V., & Tejeda, R. (2018). Actividad Física recreativas y su incidencia en los niveles de obesidad, Caso de estudio Unidad Educativa Réplica Manta. *REFCaIE*, 6(3).

Mamani, A., Fuentes, J., & Machaca, M. (2017, Septiembre). Actividad física en adolescentes escolares de la ciudad de Puno. *Spotis*, 3(3), 525-541.

Morales, S. (2017). La importancia de la tradición en los procesos identitarios. *Ars Brevis*, 207-223.

Ojeda, L., Sánchez, J., Valverde, L., Ochoa, E., & Correa, R. (2017). La tecnología y el uso del tiempo libre (revisión). *Olimpia*, 14(45), 84-100.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6210522>

Rodríguez, M., & Mendivelso, F. (2018). Diseño de investigación de corte transversal. *Revista médica sanitas*, 21(3), 141-146.

https://www.researchgate.net/profile/Fredy-Mendivelso/publication/329051321_Diseño_de_investigación_de_Corte_Transversal/links/5c1aa22992851c22a3381550/Diseño-de-investigación-de-Corte-Transversal.pdf

Alfaro, I. (2016). Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para fortalecer la dimensión corporal en los niños del grado transición. Tolima, Melgar, Colombia.

Andrade, A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Revista Ciencia e Investigación*, 5(2), 132-149.

Asamblea Nacional del Ecuador. (03 de 01 de 2003). Portal único de trámites ciudadanos. <https://www.gob.ec/regulaciones/codigo-ninez-adolescencia>

Asamblea Nacional del Ecuador. (20 de 02 de 2015). Ministerio del deporte. <https://www.deporte.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2015/03/Ley-del-Deporte.pdf>

Ayala, J. (2016). Los juegos tradicionales en el desarrollo de la expresión corporal en los niños de centro de educación inicial [Tesis de Licenciada en Ciencias de la Educación]. Universidad Nacional de Chimborazo, Riobamba. <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/1833/1/UNACH-FCEHT-TG-E.PARV-2016-000051.pdf>

Barbecho-Benalcázar, M., Uyaguari-Guamán, J., & Torres-Toukoumidis, Á. (2020). Análisis descriptivo del juego como herramienta para aprender sobre el patrimonio cultural: estudio de caso. *Estudios pedagógicos*, 46(3), 33-44. doi:<https://dx.doi.org/10.4067/S0718-0705202000300033>

Barrientos, M. O. (2020). Benemérita y centenaria escuela normal del estado de San Luis Potosí. <https://repositorio.beceneslp.edu.mx/jspui/bitstream/20.500.12584/368/1/Moises%20Olvera%20Barrientos.pdf>

Bonilla, S. (2019). Universidad Técnica de Ambato. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/30126/1/Bonilla%20Stalin.pdf>

Bula, X., De la Espriella, A., Guerra, M., & Vergara, B. (2015). Fundación Universitaria Los Libertadores. <https://repositorio.libertadores.edu.co/handle/11371/2190>





Bustos, M. A. (2019). Diseño interiorista en las instalaciones del centro de recreación de oficiales del ejército San Jorge [trabajo de titulación]. Udla.

<https://dspace.udla.edu.ec/bitstream/33000/11049/4/UDLA-EC-TARI-2019-07.pdf>

Cacao, J. A. (2016). Universidad Estatal Península de Santa Elena.

<https://repositorio.upse.edu.ec/xmlui/bitstream/handle/46000/3293/UPSE-TEP-2016-0003.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Cadillo, H. M. (2018). Universidad Nacional Jose Faustino Sanchez Carrion.

<http://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/UNJFSC/4383/HERZON%20MICHAEL%20CADILLO%20RIOS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Calderón Mangui, E. S. (2016). Universidad Técnica del Norte.

<http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/8391/1/05%20FECYT%202854%20TRABAJO%20GRADO.pdf>

Calderon, L. E., & Tovar, H. G. (2019). PRÁCTICAS E IDENTIFICACIONES SOCIALES DE TIEMPO LIBRE Y OCIO EN ADOLESCENTES DE LA INSTITUCIÓN SANTA ANA, DE SOACHA. *Revista Edu-Física*, 11(24), 10-23.

<http://revistas.ut.edu.co/index.php/edufisica/article/view/1830>

Calle, L. R., Gomescoello, T. M., & Ordóñez, M. F. (2020). Adaptación de los juegos tradicionales como estrategia transdisciplinaria en las áreas de Lengua y Literatura, Matemática y Ciencias Naturales en el quinto año de educación general básica. Ecuador - Azogues.

<http://201.159.222.12:8080/bitstream/123456789/1647/1/a.%20Documento%20%20Trabajo%20de%20Integración%20Curricular%20%20PDF>

Callisaya Villca, M. E. (2020). Juegos tradicionales y materiales didácticos para fortalecer el aprendizaje de un niño con espasmos de sollozo del nivel inicial (2° sección de la comunidad educativa 10 de junio estudio de caso) [Tesis de titulación]. Universidad Mayor de San Andrés, Paz-Bolivia.

<http://repositorio.umsa.bo/xmlui/handle/123456789/26195>

Camacho, E. (2018). El juego como estrategia que permite mejorar las habilidades sociales de las personas El juego como estrategia que permite mejorar las habilidades sociales de las personas Recreación Accesible, Belén.

<https://repositorio.una.ac.cr/bitstream/handle/11056/15040/tesis%20recreacion%20Erica%20Camacho%20%28oficial%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Camino-Herrera, E. A. (2020). Universidad Tecnológica Indoamérica.

<http://201.159.222.95/handle/123456789/1561>

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

<https://repositorio.libertadores.edu.co/handle/11371/4924>

Carrillo, M. J., Garcia, D. G., Ávila, C. M., & Erazo, J. C. (2020). El juego como motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, V(1), 430-448.

doi:<http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v5i1.791>

Correa, O. (2021). Actividades físico recreativas y su influencia en la obesidad en estudiantes de 9 a 11 años de la Unidad Educativa del Pacífico de la ciudad de Machala. Machala, Ecuador.

<http://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/27807/1/T-ESPE-018168.pdf>

Cortes, S., Lasa, S., & Etayo, M. (2021).

Development of a Genetic Risk Score to predict the risk of overweight and obesity in European adolescents from the HELENA study. *Sci Rep*, 11(3067), 3067. doi:<https://www.nature.com/articles/s41598-021-82712-4>

Crespo, L. (2019). El ocio familiar del alumnado de educación secundaria obligatorio en galicias. *Revista de pedagogía*, 71(4). doi:10.13042/Bordon.2019.68380

Cuenca, M., & Monteagudo, M. (2017). Prácticas de ocio y tiempo libre en tres generaciones: un estudio de caso en la Universidad YMCA (México). Bilbao.





Cuji, A. (2021). LA ACTIVIDAD FÍSICA EN LA SALUD EMOCIONAL.

<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/33326/1/EST.CUJI%20CONDEMAITA%20ADELA%20KARINA%20TESIS%20PDF.pdf>

Morales, J. (2015). Programa de actividad física para el desarrollo de las capacidades orgánicas motrices en el rendimiento académico de los estudiantes de turismo de la Facultad de Ingeniería de la Universidad Nacional de Chimborazo. Tesis para optar al Grado Académico de Doctor en Educación, Lima.

http://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12672/6490/Morales_fj.pdf?sequence=2&isAllowed=y

Piaget. (1969). El juego es una herramienta tan poderosa de aprendizaje como la imaginación tenga un niño. México.

Sandoval, V., Paz Viteri, S., & Lorenzo Bertheau, E. (2018). EFECTO DE UN PROGRAMA DE SALTO CON CUERDA EN EL DESARROLLO DE LA FUERZA EXPLOSIVA. 316-320.

