

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

Cortometraje para difundir los juegos tradicionales, en una muestra de video viral, publicado en el servicio de alojamiento de videos YouTube

Estudiante

Carlos Eduardo Alvarado Armijos

Tutor:
Dis. Paul Arévalo

Cuenca Ecuador
Enero 2013

CAPITULO I

Introducción

Los juegos tradicionales de nuestro país son aquellas formas de diversión que perduran en su esencia, desde hace muchos años, los mismos que fueron practicados por nuestros padres y abuelos, son aquellos juegos que no han sido escritos en ningún libro especial, tampoco se pueden comprar en ninguna juguetería, estas manifestaciones de diversión que las personas adultas estamos dejando pasar la oportunidad de compartir estas experiencias que nos llenaron de felicidad, paz y alegría, y nos acompañaron en una niñez sin mucha tecnología, pero sin embargo en una juventud sin vicios, en la que se rescataba mas bien buenos valores.

Por la cantidad de niños y adolescentes que existen en nuestra sociedad, que son víctimas de este desconocimiento se propone realizar un cortometraje en la que muestre la importancia de mantener una parte de nuestra cultura como son los juegos tradicionales, esta tradición cultural que ha venido de generación en generación y la misma que se mostrara en un material audiovisual en la que se podrá apreciar de una manera creativa, llamativa y con el estilo popular que la representa, diferentes escenas de juegos y diversión que encierran las diferentes actividades de entretenimiento popular, en la que se podrá denotar lo divertido que resulta hacer uso de esta tradición, la cual se la puede dar espacio en nuestra actualidad, como parte de nuestra cultura y parte de nuestra identidad con la que nos caracterizamos, y que hoy en día se la puede mantener y dar vida en nuestro entorno y estilo de vida.

El material audiovisual busca revivir y mantener una tradición que se está perdiendo y en gran parte por el avance tecnológico que tenemos, pero no cambiar esta

tradición por la tecnología, más bien mantenerla, teniendo como una alternativa más para nuestra forma d diversión y que a su vez se haga uso de una identidad cultural que es muy propia de los ecuatorianos.

1.1 Antecedentes

Al referirnos a los juegos tradicionales, hablamos de aquellos juegos, que desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su verdadero significado tradicional.

Los juegos tradicionales han mostrado en los últimos años correr el riesgo de desaparecer especialmente en las ciudades más grandes de nuestro país. Se puede ver por otro lado, que hay algunos resurgimientos de estos juegos, que se imponen ya sea por una determinada época del año o simplemente por una moda, que aparece y desaparece luego de algún tiempo, y así la sociedad en su evolución ha suprimido la practica del juego en el barrio, que se ha visto desplazada por motivos económicos y así mismo de seguridad social.

Hoy en día cuando los niños tienen tiempo libre para jugar, se inclinan más por los videojuegos o por la televisión. De todos los factores que afectan al juego, pocos han tenido un impacto tan inquietante como los cambios que han sufrido los juguetes en la última década.

Los juegos Tradicionales al ser parte de nuestra cultura se ha tratado de rescatar o por lo menos darla a conocer y llegar a todos con diferentes actividades, se ha realizado exposiciones de ejemplares y elementos característicos con los que se hacía uso para esta práctica de juegos tradicionales, como también se ha recopilado información sobre esta actividad; que juegos forman parte de la tradición popular,

como también la práctica de dichos juegos.

- En cuanto a juegos tradicionales y su difusión se ha realizado una recolección de ejemplares con los cuales se utilizaba para este entretenimiento cultural como los juguetes que evocan los juegos tradicionales que fueron instalados en el museo del Banco Central. Esta muestra tiene el nombre de "Triciclo"



Fig.1.- Estos juguetes son parte de la exposición Triciclo, que se ha presentado en Quito, Cuenca y Loja.

"Los juegos de antaño como la macateta, los trompos, los coches de maderase revivieron en una muestra que se desarrollo en el Banco Central del Ecuador, BCE."

¹Landívar señala que con esta muestra se rescatará el juego en la educación y en la familia, que por estos días "está olvidado por la tecnología, a la cual tampoco se la puede ignorar".

Además de los juegos, los visitantes podrán escuchar cuentos, ver fotografías, y llevar dibujos en plumilla del artista cuencano ²Jaime Lara.

¹Tamara Landívar curadora etnográfica nacional del BCE.

²Jaime Lara.- Ha realizado exposiciones de dibujo y pintura en algunas ciudades del país. Además de pintor es caricaturista, ha trabajado en varios diarios y revistas en el Ecuador, ha sido organizador de festivales de caricatura. Es autor del manual de Bienvenidos al Dibujo Artístico, Humorístico y Caricatura" y el libro Escenas Perennes"

Fecha de Publicación: 2009-03-28 - Diario el Tiempo

- Otra de las actividades de la difusión e incentivo para los juegos tradicionales es la que ha realizado la reina de la federación de los barrios de Cuenca María Esther Ochoa y los representantes de cada una de los barrios, la cual se dieron cita para formar parte del evento.

El objetivo es revivir los juegos del trompo, el baile del tomate, el baile de la silla, el salto de la sogá, ensacados y otros juegos que tienden a desaparecer, por la presencia de la tecnología.

En este evento se esperó contar con la presencia de unos 700 niños de los barrios, quienes estarán bajo las órdenes del grupo de BoyScouts que dirigirán la competencia de los juegos. La animación se la hizo cargo a la batucada de niños, en la que los ganadores recibirán premios por la participación. María Esther Ochoa, señaló que “es bueno revivir los juegos que durante la infancia ensayaron nuestros abuelos y padres, ya que permiten la unión entre los grupos, la participación y la creatividad”. Además agregó que “los juegos de hoy llevan a la persona a ser individualista, situación que da paso a que se limite el principio de solidaridad”.

El evento denominado el Rescate de los Juegos Tradicionales cuenta con el auspicio de instituciones privadas de la localidad.

Publicación: "Niños de los barrios van a juegos tradicionales" publicado en el Diario el Tiempo el 06-23-2012

Existe también un gran aporte hacia los juegos tradicionales Populares de Antaño"

por parte de ³Oswaldo Mantilla Aguirre. Este libro ilustrado narra y sintetiza de manera amena aquellos juegos que hicieron época como la rayuela, los trompos, el zumbambico, chullas y bandidos, entre otros juegos que según Mantilla "se niegan a morir", y es esa la razón de la realización de este texto en donde su autor quiere dejar plasmado su aporte sobre esas actividades que aunque simples, pretenden mantener activa la mente y alma de la gente.

³Oswaldo Mantilla Aguirre.- Escritor y periodista que trabaja en la Casa de la Cultura Ecuatoriana, autor de varios libros de relatos, cuento, juegos populares y literatura infantil

1.2Problema

En la ciudad de Cuenca al igual que muchas provincias del Ecuador, se ha dado una perdida muy significativa en cuanto a la practica de los Juegos tradicionales, estas actividades que han sido una identidad para los Ecuatorianos, y parte de nuestra tradición, siendo las causas para dejar, y olvidar la practica de estos juegos de "antaño" la migración por ejemplo, que al ir a otros países, se trae nuevas costumbres y nuevas formas de diversión, siendo estos juegos muy ajenos en nuestra ciudad, de la misma forma el avance tecnológico ha tenido mucho que ver en la disminución de la practica de estos juegos tradicionales, ya que con la aparición de juegos electrónicos, internet y demás entretenimiento tecnológico se ha dejado de practicar dichos juegos,por otra parte el dejar de realizar actividades de diversión tradicional en las escuelas y colegios, también a afectado a esta tradición, ya que al no ser recordados y practicados como una diversión tradicional, se ha ido perdiendo y quedando en el olvido los juegos tradicionales de nuestro país.

1.3Objetivos

1.3.1 Objetivo General

- Difundir mediante un video Viral los juegos tradicionales, enfocado hacia una concientización y mantenimiento cultural, publicado en el servicio de alojamiento de videos de YouTube

1.3.2 Objetivos Específicos

- Crear una muestra audiovisual que se denote la conservación de una tradición Cultural que ha identificado a los ecuatorianos y ha sido parte de nuestra identidad.
- Dar a conocer rasgos tradicionales de aquellos años en los que se practicaba de forma habitual los Juegos Tradicionales.
- Hacer uso de los elementos más característicos y representativos que identifiquen rápidamente la diversión que ofrecen los juegos tradicionales.

1.4Justificación

1.4.1 JustificaciónTeórica

Hoy en día se ha podido ver en gran parte de los niños, el olvido a este tipo de recreación y diversión cultural, ya que muchos de ellos ni siquiera conocen y mucho menos saben utilizar juguetes tradicionales para este tipo de diversión cultural.

Una de las causas es por la llegada de los juegos tecnológicos que poco a poco han ido remplazando los juegos tradicionales con los que se solía recrear la mente en años atrás, y que por tal razón ya no se ve con frecuencia a niños jugando con trompos por ejemplo, con canicas o juego de las bolas como se conocía, más bien han optado a juegos de video en los que solo fomenta la violencia, y no como en los juegos de tiempos atrás en las que se podía observar amigos unidos por la diversión de los juegos, por lo que esta gran diversión se han ido perdiendo no solo como cultura que nos identifica, sino también como actividad de entretenimiento.

Son muchas las razones por las cuales vale la pena mantener vivos estos juegos, ya que a través de ellos se puede transmitir a los niños características, valores, formas de vida, tradiciones de diferentes zonas, por ejemplo que juego se jugaba en determinada región y de qué manera. Se puede estudiar y mostrar las diferentes variantes que tiene un mismo juego según la cultura y la región en la que se juega.

La muestra audiovisual que se presentara, hará un enfoque a la forma de diversión que se solía tener años atrás, que de una forma dinámica y divertida de jugar se incentive al conocimiento de estas actividades tradicionales, y de esta forma dar un espacio o darle interés a un bien cultural de diversión popular.

1.4.2 JustificaciónPráctica

Con la muestra audiovisual sobre los Juegos Tradicionales, se difundirá mediante la web y sus múltiples aplicaciones que ofrecen las tics tales como YouTube que es a lo que más se acogería este video, de la misma forma se publicaría en Facebook, que es una página social que ofrece aplicaciones como los Fan page de temas culturales, y en los que se puede transmitir información sobre los juegos tradicionales.

De esta forma se dará un conocimiento de lo que está ocurriendo con la disminución de esta practica de tradición cultural, ya que algunos niños desconocen esta forma de entretenimiento, y más recurren a los juegos electrónicos a temprana edad, incentivando más bien a la violencia, malos hábitos por el contenido exagerado que contienen los mismos, por lo que al dar a conocer esta tradición se rescata tanto la tradición misma como el verdadero significado de juego ya que Jugar, es comunicación y expresión, combinándola con la acción, a la vez que produce satisfacción y un sentimiento de realización. Es instintivo, voluntario, y espontáneo, que ayuda a los niños en su desarrollo psíquico, mental, emocional y social.

1.4.3 JustificaciónMetodológica

Los juegos tradicionales al ser una práctica que se ha venido dando con el paso de los años, es de vital importancia investigar primeramente como eran desarrollados los diferentes juegos hace algunos años, con esto podemos dar a conocer con certeza los juegos mas representativos, y como era la diversión entre amigos, al momento de practicar los juegos tradicionales.

La metodología aplicada para la realización de esta investigación es:

- Documental, mediante la recopilación de la información escrita impresa, o internet necesaria para esta investigación.
- De Campo, en la que se aplicara entrevista a las personas que se considera podrán aportar información cierta, respecto a la práctica de juegos populares ecuatorianos.
- Mediante encuestas de preguntas específicas a diferentes sectores, se podrían también saber con certeza, que es lo que la gente sabe y piensa de estos juegos tradicionales, y así con un aporte de la opinión del público podríamos difundir con más exactitud el pensamiento popular de la perdida de esta gran tradición como los juegos tradicionales.
- Por otra parte nos centraremos en una recopilación de algunas vivencias relatadas por parte de personas adultas, la cual nos pueden informar sus anécdotas de juego y así mismo poder denotar esas pequeñas diferencias de método de juego ya que en algunas zonas existen algunas modificaciones de desarrollar los diferentes juegos tradicionales.

1.5 Hipótesis

Debido a que los juegos tradicionales se ha dejado de practicarlos en gran cantidad en la actualidad, mediante un cortometraje, el mismo que presente a manera de historia el mantenimiento sobre los Juegos tradicionales, y a su vez concientice a los mayores que en nosotros esta el enseñar y mostrar esta gran tradición.

Se lograra difundir mediante un material Audiovisual basado en los juegos tradicionales, el incentivo a mantener una tradición cultural que anteriormente se transmitía de generación en generación, pero con el paso del tiempo se ha ido perdiendo, y que en la época en la que estamos pasando corre un peligro de dejar de ser una identidad cultural, la cual las personas mayores quienes fueron testigos de esta gran tradición, enseñen a los mas pequeños y así poder mantener esta forma de diversión tradicional.

CAPITULO II

2.1 Juegos Tradicionales

2.1.1 Juego

Coalla Fernández (2009) incluye:

El juego es una realidad que acompaña al hombre desde que este existe. Jugar es la principal actividad de la infancia y responde a la necesidad de los niños y niñas de mirar, tocar, curiosar, experimentar, inventar expresar, comunicar, soñar; en una palabra actuar libremente con su propio cuerpo, y hacer suyo el mundo que le rodea. Por eso el juego infantil ha estado presente siempre en toda sociedad y cultura en la historia de la humanidad. (p. 55)



Fig. 2 Niños practicando los Juegos Populares

Descripción: Niños jugando a las canicas

Fecha: 1891

Autor: Stereo copyrighted by The Fellows Photographic Co.

Por tal razón los juegos poseen una gran riqueza didáctica, en la que estas estimulan las capacidades y actitudes de los niños, ya sean en cuanto a ser solidarios, honrados, sanas curiosidades, respeto entre amigos y compañerismo, lo que esto se convierte en un buen recurso muy importante para lo que se conoce como ludoteca.

El papel de la fantasía es fundamental en el juego. Tiene el ser humano el privilegio de crear su propio mundo y de modificar el existente de acuerdo con sus apetencias e ideales. Todos recurrimos a la imaginación con más frecuencia de lo que pensamos en nuestras vidas. Estos sueños o imaginación se pueden apreciar mucho en los niños, ya que siempre se dejan llevar por la imaginación, y hacen juego todo lo que se encuentre en su entorno, también se puede apreciar en los adultos ya que la diversión que formo alguna vez parte de su niñez se ve reflejada con el tiempo en los recuerdos, en especial cuando observan el juego de los niños, y de esta forma son recordados. (Coalla Fernández, 2009, p.55)

Niños y adultos creamos con nuestra imaginación, la diversión y el juego, esto se da al utilizar los diferentes elementos que están a nuestro entorno, de esta forma se fomenta la creatividad, la actividad corporal, etc. ya que de esta forma nosotros mismos creamos y llevamos a cavo nuestra propia forma de diversión

2.1.2Juguete Artesanal



Fig.3 Muestra de Juguetes artesanales

Nombre: Juguetes Artesanales

Descripción: Juguetes de madera que eran elaborados, con madera y pintados a mano.

Fuente: <http://cgo7.wordpress.com/lista-de-juguetes/juguetes-artesanales/>

Malo (1994), concluyo:

La dificultad de lograr una definición de artesanía sobre la que haya consenso mayoritario, nos lleva a considerar a los juguetes de este tipo como aquellos en los que hay un predominio de la mano del hombre sobre la maquina.

Antes de la revolución Industrial, se nos cuenta las proezas de ingenio que se requería para hacer juguetes artesanales altamente mecanizados con efectos sorprendentes Fig.3, si consideramos la tecnología de la que se disponía. Así como la industria puede fabricar objetos muy simples como un botón o maquinarias extremadamente complicadas, en el ámbito artesanal ocurre algo similar, limitado en este caso, a la mano y al ingenio humano sin ayuda de máquinas o con ayudas secundarias. (p.20)



Fig.4. Juguete artesanal de alta calidad
Fuente: <http://blogdejuguets.com/tag/juegos-clasicos/>

En nuestro medio urbano los juguetes son necesarios, ya que la vida en las ciudades limita los espacios de diversión de los niños, evitando satisfacer sus necesidades de juego.

En los Juguetes tradicionales artesanales la madera ha predominado en la realización de los mismos, ya que en nuestro país se trabaja artesanalmente llegando así a la obtención de juguetes como trompos, carros de madera, etc.

Los juguetes buscan enseñar e instruir a los niños para ayudar al desarrollo de su personalidad por lo que los juguetes de madera cumplen esas funciones dadas sus características ya que la madera siempre ha supuesto para el juguete un material de gran riqueza, riqueza natural que se traduce en el tacto, la vista e incluso en el olor. Los talleres artesanales que trabajan la madera, en el juguete desarrollan esta bella actividad, fabricando piezas únicas y especiales.

2.1.3 Juegos Tradicionales Ecuatorianos



Fig. 5. Juego de la carretilla, SSVE-Mañana de juegos Kindergarten 10.2012 Quito-Ecuador
Fuente: http://www.caq.edu.ec/?page_id=1500

Arévalo (1994) concluye:

En el Ecuador existe un gran bagaje de juegos infantiles que constituyen parte de nuestro patrimonio cultural, y que son motivo de publicaciones, estudios psicológicos, recreativos, pedagógicos, etc., pero la realidad ha dejado de lado el ejercicio de estos juegos, hasta ser desconocidos por amplios sectores de la población juvenil e infantil, que se ha convertido en simple observadora de la recreación electrónica, en desmedro de sus facultades creativas y menoscabo de sus destrezas y conductas de integración ambiental. (p, 37)

Los juegos tradicionales del Ecuador son vivencias que se ha venido disfrutando con el pasar del tiempo durante varias generaciones, por lo que es necesario rescatarlos, ya que la misma Subsecretaria de la Cultura del Ecuador entre sus lineamientos incluye el rescate y la valorización de nuestros valores culturales, relacionados con el tiempo libre, a través de juegos, canciones, folklore, arte popular, etc. de esta forma

se desea obtener conciencia de los ecuatorianos para que estos también sean difusores del rescate cultural, aspirando promover la tradición de nuestros juegos preservando así nuestra identidad a fin de contrarrestar el proceso de aculturación de la identidad cultural.

Consideramos que al rescatar el juego infantil ecuatoriano, no solo que posibilitamos la unión de los niños ecuatorianos, sino que, vivencialmente se señala la continuidad de la creación humana al convencernos de que somos depositarios de la riqueza de siglos, que las rondas o juegos mas simples destacan la sabiduría y la ternura mil veces renovada a través de siglos de existencia, manchando a una dimensión afectiva, emocional y vital que afecta al plano individual y social que refuerza la solidaridad colectiva, uniendo a los hombres entre si.

2.1.4. Juegos Tradicionales más practicados y sus reglas

Zambrano (2010) concluye:

Parte de la cultura popular del Ecuador son los juegos populares, expresiones lúdicas asociadas a niños, jóvenes y adultos en las que también destacan las actividades lúdicas rituales, éstas se efectúan en las distintas regiones de nuestro país. (p. 35)

En el Ecuador han existido una gran variedad de Juegos de diversión popular, entre estos se pueden diferenciar varias modalidades como juegos de saltar, juegos de correr, juegos de lanza, juegos con cantos, etc, así mismo han existido juegos tradicionales mas representativos y los que han marcado diferencia al pasar el

tiempo, siendo estos los mas practicados en aquella época, como los mas recordados en el presente, entre los mas representativos de estos Juegos Tradicionales están:

EL JUEGO DE LA RAYUELA



Fig.6 Juego de la Rayuela

Fuente :<http://www.taringa.net/comunidades/ecuatorianos/5745106/Recordando-la-infancia-ecuatoriana-2.html>

La rayuela es un juego tradicional que exige concentración y destreza. Existen distintas formas y estilos, como la tan tradicional rayuela de la semana, con siete cuadros, dibujados en el suelo, representados en cada uno de ellos los días de la semana. Se jugaba saltando con un solo pie cada uno de los cuadros hasta salir por el último en forma secuencial desde el lunes a domingo. En el cuadro que representaba el día jueves se podía asentar los dos pies y continuar el resto saltando en uno solo.

Se comenzaba poniendo la ficha al primer cuadro (lunes), desde el cual se tenía que

ir golpeando con el pie de uno en uno hasta terminar; luego, el siguiente cuadro. En los dos últimos cajones (sábado y domingo), se lanzaba la ficha de una distancia de siete a diez pasos.

Cada vez que el jugador terminaba los siete cajones, se marcaba con una equis (X), el cajón escogido en el cual se podía asentar los dos pies, en tanto que el otro jugador no podía hacerlo . De esta manera se impedía o se hacía más difícil el juego al contrario.

Otras clases de rayuela eran EL AVION, EL GATO, EL CUIQUILLO, este último, era muy difícil, por tener sus cuadros y franjas tan pequeñas que el jugador tenía que ser un equilibrista para no pisar la raya, ya que de hacerlo perdía el juego y debía comenzar nuevamente.

JUEGO DE LA SOGA



Fig.7 Juego de la Soga

Fuente :<http://www.taringa.net/comunidades/ecuatorianos/5745106/Recordando-la-infancia-ecuatoriana-2.html>

Juego que consistía en que dos personas cogían de los extremos de la soga para hacerlo girar, mientras el resto, en turnos y ordenadamente, saltaban sobre ella.

Se acompañaba los saltos al ritmo de gritar: "Monja, viuda, soltera y casada, así comenzaba el juego de saltar a la sogá, juego que tradicionalmente lo jugaban las mujeres pero que también los hombres lo realizaban, especialmente cuando se reunían los familiares en las casas o en el barrio.

EL JUEGO DE LOS TROMPOS

Este juego consistía en hacer girar al trompo, cogerlo con las manos y mientras bailaba golpear a una bola circular para que ésta ruede lo más lejos posible. Los trompos eran elaborados por carpinteros, con una madera muy consistente llamada CEROTE que se encuentran en los páramos andinos ecuatorianos. En la parte inferior del trompo, se ponía un clavo cuya cabeza era cortada y bien limada para que no lastime las palmas de las manos. Se acostumbraba preparar su punta haciendo bailar al trompo en una paila de bronce, o en un penco, de esta manera se conseguía que esté liso o "sedita".

Algunas personas adornaban a los trompos con clavos pequeños y chinches a su alrededor, también con dibujos o rayas pintadas dándole así un toque mágico al estar en movimiento.



Fig.8 Juego de los trompos

Fuente : <http://www.taringa.net/comunidades/ecuatorianos/5745106/Recordando-la-infancia-ecuatoriana-2.html>

El juego se completaba con una bola del mismo material cubierta con lata para que dure más. Se lo hacía bailar con una piola o guato. "Se cogía con la mano y tas, un certero golpe a la bola para que ruede lo más lejos posible y así ganar el partido".

En el caso del juego de los CABES (trompo grande), consistía en que con un solo golpe se hace correr la bola hasta dos cuerdas de distancia. La idea era ganar tiempo y terreno y por lo general el público hace apuestas.

EL JUEGO DE LAS COMETAS



Fig.9 Juego de las cometas

Fuente : <http://www.hoy.com.ec/noticias-ecuador/las-cometas-volaran-en-el-cielo-del-parque-itchimbia-559155.html>

Juego tan creativo que todavía se lo mantiene con gran actividad en varias ciudades y pueblos, especialmente en épocas de verano y vacaciones escolares. Los niños y jóvenes se esmeraban en confeccionar sus cometas de la mejor manera. El material utilizado era el sigse o el carrizo para su armazón; el papel cometa, de empaque o papel periódico; tiras de tela para hacer la cola y por último hilo grueso o piola para hacerlas volar. Se utilizaba el engrudo o la goma con lechero, este último se extraía de un árbol de la serranía ecuatoriana (muy consistente como cualesquier otro pegamento). La cola de la cometa se la hacía uniendo pedazos de tela usada, medias viejas, y con las manos se las guiaba como si fuese un timón para hacerlas volar. Grandes alturas alcanzaban las cometas, a veces el viento era tan fuerte que las cometas se enredaban en los cables de luz.

Actualmente en épocas de cometas (julio-agosto) toma gran impulso este juego. Se confeccionan para la venta en variedades de colores y tamaños

EL JUEGO DE LAS CANICAS



Fig.10 Juego de las canicas

Fuente :<http://globedia.com/los-juegos-en-que-participaba>

⁴“Para jugar con las canicas es necesario tener destreza con la puntería, fuerza en los dedos, buena velocidad, un poco de maña y mucha suerte. Tal es la buena respuesta que tiene este juego tradicional que existen varias maneras de divertirse: ya sean la bomba, el pique, los hoyos, los pepos, el tingue y otros tantos que se inventan los jugadores de acuerdo a la ocasión y al número de participantes.”

El juego consistía en dibujar un círculo en el suelo, cada jugador debe plantar cierta cantidad de canicas, el juego empieza lanzando una bola, llamada tira, la cual se va acercándose al círculo, cada jugador tiene su turno para tratar de sacar la mayor cantidad de canicas, aquí es donde la puntería tiene su lugar a la hora de sacar canicas.

2.1.5 El Juego y su importancia

Arévalo (1994) concluye:

Es preciso indicar que aún persisten criterios equívocos respecto al juego, algunos sostienen que es una actividad “para el placer” que carece de estructura organizada. Por supuesto son comentarios adulto centristas, que adoptan frecuentemente actitudes de incomprensión y de comodidad frente al juego de los niños “molestan, hacen ruido, pueden romper algo”, se prefiere sentarlos frente al televisor para que estén quietos.

El juego es una búsqueda de placer, pero con la condición de que entiendan que esta búsqueda esta subordinada a la asimilación de lo real, al yo. Con un elemento

⁴Belen Llerena “El Juego de las canicas”[en línea].El imperdible.ec. Tecnología y Juegos21 Noviembre 2011

adicional y especial que es la imaginación creadora que actúa como motor de todo pensamiento posterior y aún de la razón. (p, 38, 39)

El juego es la necesidad de todo niño, ya que en esta etapa es donde se desenvuelve en sus actividades motoras como corporales, enriquecer sus hábitos de participación y amistad, descubrir su entorno, aprender a colaborar con amigos, respetar derechos y opiniones, asumir responsabilidades, y así vivir en sociedad.

En cuanto a los docentes y maestros de escuelas, se inclinan en aquellos juegos que favorecen de una mejor forma la formación y personalidad de los niños, y así mismo aprovechar la actividad lúdica para que así aprendan mejor.

2.1.6 Industrialización y juguete



Fig.11. Producción de juguetes

Fuente: <http://www.elmercurio.com.ec/311365-juguetes-educativos-y-amigables-para-regalar-en-navidad.html>

Malo (1994) concluyó:

La revolución industrial fue inicialmente una revolución tecnológica que hizo posible la producción en serie y a gran velocidad de una notable variedad de objetos satisfactores de necesidades.

El universo del juguete no podía escapar a esta vorágine consumista. La industria comenzó a fabricarlos seriadamente y, a través de la propaganda, se gestó con éxito la compulsión en niños y adultos a comprarlos masivamente. Con frecuencia el niño, sobre todo desde la masificación de la televisión, pide y exige determinadas clases y tipos de juguetes y los adultos se sienten presionados a comprar aquellos que están en la punta de las innovaciones y modas para no quedar a tras de las demás personas. Una de las metas de los juguetes industrializados es reproducir, con la mayor precisión posible, los objetos correspondientes. Encontramos muñecas que abren y cierran los ojos, lloran, dicen palabras y mojan los pañales, etc.

Otros juguetes de este tipo consisten en piezas de diferentes formas y tamaños para que con ellos los niños construyan una amplia variedad de objetos, frecuentemente sujetándose a planos y modelos.

En otros casos se trata de restos a la creatividad y al ingenio para resolver problemas consistentes en llegar a un objetivo final sin conocer con claridad los caminos que deben seguirse. Estamos en el ámbito de los denominados “juguetes educativos” (p, 18, 19)

Tanto en los juguetes industrializados como en los juegos electrónicos, la planificación, diseño, y elaboración está a cargo de los adultos. Se habla de estudios previos de psicología infantil para que a los aparatos tecnológicos se añada el acoplamiento a las características del niño. Se trata, en todo caso, de actividades condicionadas desde mundos de otra edad, a diferencia del juego en que el palo de escoba es transformado en caballo por el propio niño.

2.1.7. Actividad Lúdica

Malo (1994), concluyo:

Es claro que cualquier objeto puede ser transformado en juguete por la imaginación infantil, y a veces adulta, pero no es menos cierto que el ser humano confecciona objetos especiales cuya única función es servir para jugar.

La niña que juega con muñecas, minúsculos trazos de cocina o mueble, lúdicamente pretende ser una madre que acuna a su bebe y los viste, o una hacendosa ama de casa.

El niño que juega con carros o aviones se siente un conductor o un piloto que diestramente conduce, o con audacia surca los aires evitando montañas amenazadoras. (p, 16)

Por lo tanto la actividad lúdica favorece a los niños en sus primeros años, ya que así fomenta su autoconfianza, la autonomía y la formación de su personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales. En varias culturas se puede observar esta actividad, sea esta espontaneo o de forma natural, pero para su desarrollo es guiada de educadores especializados que la lleven acabo dinamizando espacios y tiempos para que estos sean compartidos con los compañeros y compañeras, también de juguetes que diversifiquen y enriquezcan, como de ambientes y climas lúdicos que faciliten su espontaneidad y creatividad.

2.1.7.1 Ludotecas

Accent, Escuela de animadores (1996) manifiesta:

“Según la etimología, la palabra ludoteca viene del Latín “ludos” que significa juego, fiesta, la cual fue unida a la palabra “theca” que significa caja o local para guardar algo. No obstante la ludoteca no es apenas un local donde se guarden juegos y juguetes. Realmente no puede ni debe ser un simple depósito de juguetes, pues su objetivo principal es estimular al niño y su familia a jugar ofreciéndoles un espacio y juguetes pre-clasificados, propuestas de diversos juegos y actividades de entretenimientos, a través de personas (animadores, artesanos, educadores, ludotecarios) que deberán ser preparados para estas funciones.

Las ludotecas están consideradas como instituciones recreativo-culturales especialmente pensadas para los niños y su misión es desarrollar la personalidad de éstos mediante el juego, ofreciendo los materiales necesarios (juguetes, material lúdico y juegos), así como orientaciones, ayudas y compañía que requieren para el juego.”

Las Ludotecas también nacen porque los niños de hoy tienen dificultades para jugar con libertad. Se trata de obstáculos relacionados con la insuficiencia de espacio: viviendas reducidas, la calle no contempla lugares para el juego, los parques son lugares poco equipados e inseguros. A esta realidad habría que añadir la pérdida de posibilidades para encontrarse con compañeros, la dificultad para recibir visitas de amigos y jugar juntos en el propio hogar, las escasas relaciones con los vecinos de

barrio, la falta de tiempo libre durante el periodo escolar o, simplemente, que muchos niños ni siquiera tienen hermanos con quienes compartir sus juegos.

Aunque el deseo de jugar es espontáneo en el niño, las Ludotecas canalizan sus esfuerzos para potenciar el desarrollo de la personalidad infantil por medio de actividades lúdicas, convirtiendo así una actividad placentera para el niño en un instrumento de aprendizaje importantísimo. No son simplemente lugares donde el niño pasa parte de su tiempo, sino una herramienta muy valiosa para su educación y desarrollo.

Así, las Ludotecas, tratan de:

- Rescatar el juego tradicional y contrarrestar los efectos negativos de la cultura de la imagen impuesta, con alternativas donde se formen imágenes autogeneradas desde el juego creativo y simbólico.
- Ser un espacio para el uso del juego libre y como método de aprendizaje y desarrollo de competencias, habilidades y conductas deseadas.
- Ser una alternativa que, yendo más allá del espacio, se convierta en una filosofía y una institución que promueve el desarrollo de niños críticos y creativos.

2.1.8. Avances técnicos y tecnológicos de los Juegos Tradicionales



Fig.12. Niño haciendo uso de la tecnología

Fuente = <http://reportajeseducativos.blogspot.com/2010/10/el-avance-tecnologico-ha-cambiado-los.html>

⁵“Años atrás, veíamos a niñas de diez u once años jugando encantadas con muñecas, mientras que los niños de su edad aún se divertían con autitos o con una pelota. Actualmente, esa moda ha cambiado y ya no nos sorprende ver a niños incluso mucho mas pequeños jugando con una PC, un teléfono ultimo modelo o alguna consola de videojuegos”.

El éxito de los juguetes tecnológicos ha relegado el lugar de otros juguetes tradicionales. Incluso los momentos de esparcimiento y juego se han acortado en la infancia, cediendo espacio a otro sinfín de actividades complementarias al colegio. Este cambio, en parte, es una especie de imposición social. Los chicos de hoy en día crecen rodeados de un mundo en constante avance tecnológico, con una influencia primordial de los medios de comunicación. Es una exigencia para crecer más

⁵ Mariana Pesce, (2010), La edad para jugar con juguetes www.yocrezo.com

rápidamente. Año tras año, vemos como los niños dejan cada vez más pronto los juguetes y se adentran en el mundo de la electrónica, con todas las ventajas y desventajas que esto conlleva. Como sabemos, este tipo de actividades incentivan la pasividad, pueden dificultar la comunicación y la sociabilidad, y muchos de ellos no enseñan la competencia sana e inducen a la reacción violenta. Sin embargo, es importante aclarar que no todos los juguetes tecnológicos son malos. Hay algunos que ofrecen un espacio para la creatividad y el aprendizaje.

El mejor consejo es que, como adultos, incentivemos a los niños a desarrollar la actividad fundamental de la infancia: el juego. Ese espacio que les permite expresarse, crear, aprender, compartir, apreciarse, respetar y disfrutar.

Es importante respetar el tiempo interno de los niños, y ayudarlos para que atraviesen y cierren etapas evolutivas. De esta forma, colaboraremos a evitar futuros trastornos y patologías. También es fundamental no ceder a todas las peticiones y, menos, a los caprichos infantiles. Si bien es bueno dejarlos elegir y expresar sus gustos, también debemos orientarlos en sus elecciones.

2.1.8.1 El avance tecnológico ha cambiado los juegos

⁶“El interés del niño y niña por permanecer, durante el tiempo de ocio, en juegos computarizados, hace que olvide la práctica de juegos que se derivan de actividades propias de la zona, donde se refleja las costumbres y tradiciones de la localidad, relacionado con las épocas del año, y que les permite un mayor rendimiento en el desarrollo de hábitos y habilidades en sus actividades cotidianas.

Con el transcurrir del tiempo se han transformado, por las variaciones socio cultural del entorno, los juegos, deportes populares y tradicionales, siendo el desarrollo cultural, económico y social lo que ha propiciado el abandono de estos. Así mismo, los adultos han disminuido el tiempo empleado en juegos de mesa, aumentado el número de familias que han creado una dependencia a los medios audiovisuales computarizados.....”

Las estrategias de recuperación de los juegos tradicionales, requiere una observación directa para determinar las habilidades y destrezas del niño y niña, lo que permitirá seleccionar el juego; tiempo para la elaboración del material a utilizar en su ejecución; creatividad, dinamismo e imaginación; e involucrarse con el infante en el desarrollo del juego.

⁶OlkisMoyetones, (2010) El avance tecnológico ha cambiado los juegos. Estrategias para recuperar juegos tradicionales infantiles.<http://reportajeseducativos.blogspot.com/2010/10/el-avance-tecnologico-ha-cambiado-los.html>

2.1.9. Juegos tradicionales frente a los Juegos tecnológicos



Fig.13. Niños jugando Play Station
Fuente: <http://www.fangamers.com>



Fig.14. Niños jugando con trompos
Fuente: <http://www.7valores.com/tag/ninos-jugando-con-trompo/>

Malo (1994) concluyo:

Un aspecto importante de los juegos tradicionales es el de contenidos creativos o reproductivos de los mismos. Parte del juego es crear aquello con lo que se juega.

Un tipo de juego-juguete de esta índole lo constituyen las figuras de papel doblado. ¡Cuán orgullosos nos sentíamos cuando nuestro avión permanecía mas tiempo en el aire o llegaba mas lejos! (p.22, 23)

El juego no solo sirve para divertirse, también con este se puede aprender, experimentar con nuestro entorno, ya que los juguetes que antiguamente se utilizaban formaban parte del desarrollo intelectual, solo era cuestión de escogerlos

adecuadamente, ya que cada juguete promueve y desarrolla el crecimiento en diferentes áreas, como la física, la interacción con otros niños, es decir la forma de cómo se pueden llevar con los amigos o compañeros.

Títeres, sonajas, dados, matracas, yoyos, trompos, baleros, canicas, cometas, etc., son algunos de los ejemplos de los juegos tradicionales de nuestro país, y quizá estos juegos y juguetes ya no les resulte familiar a los niños de hoy en día, por lo que no se debería que la tecnología les atrape por completo dentro de su forma de divertirse, ya que los juegos tradicionales formaron parte de muchas generaciones, de sus padres y abuelos, por lo que hoy en día muchos niños se han perdido la oportunidad de conocer y jugar con lo tradicional, en gran parte porque los videojuegos y los cada vez más sofisticados juguetes los han remplazado.

Malo (1994) concluyo:

Los juegos electrónicos, con derroches de sonidos y luces, quizás mas que juguetes se deberían de llamar “maquinas de jugar”. La pericia para vencer el mayor numero de obstáculos es la esencia y razón de ser de estos juegos. Se trata de una competencia del niño o del joven con la maquina en la que se contabilizan mediante puntajes, aciertos y errores. Lo que antes estaba ubicado en lugares especiales, ha sido posible trasladarlo a las casas mediante los sistemas acoplados a la televisión como Atari y Nintendo. En el mundo de la cada vez mas domesticada computadora, las posibilidades de maquinas de jugar se multiplican incesantemente. (p. 19)

Hoy en día con frecuencia se observa a los niños en sus casas frente a una televisión o computadora, en la que pasan horas y horas sin ni siquiera moverse, en la que no existe una interacción con otros niños, mas que solo la observación hacia una pantalla, muchas personas mayores al observar hoy en día estos acontecimientos sobre las formas de diversión de los niños modernos, se llenan de nostalgia al recordar sus modos de diversión de cuando eran niños, y al ver esas actividades de juegos modernos quisieran que volvieran esos años felices en los que se podía salir a jugar a la calle y siempre se encontraba con algún amigo para que la diversión sea mas grande.

Antiguamente andar en bicicleta, jugar a las canicas o trompos frente a la casa de los vecinos, saltar la cuerda, etc., son actividades de juego que formaban parte de la vida cotidiana de los niños del pasado que se extraña hoy en día, ya que en cambio hoy el entretenimiento y diversión de los niños se da vía virtual por computadores y videojuegos, sin necesidad de salir de su casa, o de su habitación

2.1.10. Datos curiosos

PELOTA NACIONAL

Juego tradicional del Ecuador



Fig. 15 Practicantes del Juego tradicional de Pelota Nacional

Fuente:

<http://www.eluniverso.com/2004/06/13/0001/15/9D3490502BD44299AB4CFC9EB722D841.html>

⁷ “Es impresionante saber que la pelota nacional se la practicaba hace ya más de 500 años, por los Incas, pues, según la reseña histórica de la Federación Ecuatoriana de Pelota Nacional (FEPN), se menciona que durante la “conquista” de los españoles, en el territorio del Tahuantinsuyo encontraron a nuestros aborígenes - de la zona andina- jugando con pelotas hechas de la piel de animales y al mismo tiempo para impulsar la bola un madero de cuti y guasmo, que también era utilizado como una herramienta del trabajo agrícola”

El juego de la pelota nacional ha sido una de las diversiones practicadas netamente en el Ecuador, cave recalcar que este juego antiguamente lo jugaban los incas con sus propias reglas, la cual consistía en lanzar una pelota elaborada a mano, con un tronco hacia un agujero en la pared, el jugador que lograba pasar dicha bola o pelota,

⁷ Paúl López (2009), La pelota Nacional, un deporte de nuestra Cultura, <http://www.voltairenet.org/article163177.html>

era el ganador mientras que los perdedores eran obligados a realizar sacrificios, pero con el pasar del tiempo en el Ecuador se ha ido mejorando este tipo de juego hasta tomar su nombre de “Pelota Nacional” que posee sus propias reglas de juego, haciéndolo de esta forma un juego propio de los Ecuatorianos.

⁸ “.....La pelota nacional es el deporte más autóctono del Ecuador. Se lo compara con el tenis, por las raquetas, que en esta práctica se llaman tablas o guantes, pero son más pesadas y rústicas.

Las otras diferencias son: en cada cancha están cinco jugadores: un torna (más lejos de los rivales, con mejor brazo para devolver la bola a los contrincantes), un media torna (pasado de la línea que se llama tranca), dos cuerdas (juegan en la parte más baja de la cancha, más cerca del otro equipo) y un medio.....”

En general la pelota nacional al llegar a formar parte de los Ecuatorianos, adoptó también sus propias reglas, siendo estas similares al del tenis, la cual se contabilizaba la puntuación en 15, 30, 40, para anotar un punto se debía topar la pelota con la tabla, dejando que rebote en la cancha o toparla en el aire.

Los implementos para jugar consistía principalmente de la cancha obviamente, y la famosa tabla o guante que consistía, en una tabla en forma de raqueta pero esta tenía pupos de caucho, ya un poco modernizada, por lo que algunos años atrás esta raqueta tenía incrustaciones de piedra.

⁸Vinueza Robertson “La pelota Nacional, mas que una tradición familiar”. El Universo 13 de Junio del 2004. [Consulta: 2 de Noviembre del 20012] <http://www.eluniverso.com/2004/06/13/0001/15/9D3490502BD44299AB4CFC9EB722D841.html>

Cuando la bola da dos botes, se señala una línea en la cancha. Esa línea se la denomina chaza. El punto de la chaza se la define después, con un intercambio de jugadores de un extremo al otro extremo. Es una especie de juego con campos territoriales.

Actualmente esta popularidad de la pelota nacional se puede apreciar en las provincia de Carchi, Pichincha, Imbabura, Tungurahua y Bolívar, donde se organizan torneos nacionales.

2.2 Las Tics

2.2.1. Concepto

Boró (2007) señalo que “Las nuevas tecnologías de la Información y Comunicación (computadoras, equipos multimedia, de CD ROM, redes locales, Internet, Televisión Digital) resultan ser los sistemas y recursos para la elaboración, almacenamiento y difusión digitalizada de información basados en la utilización de tecnología informática.” (p. 23)

Estas tecnologías de la comunicación constan de equipos informáticos y medios de comunicación, las mismas que sirven para, almacenar, difundir y presentar diferentes tipos de información en cualquier formato, ya sea audio, datos, textos o imágenes. Estas comunicaciones se dan en diferentes ámbitos en los que se desarrolla el ser humano, en especial en los entornos o medios estudiantiles, laborales, de instituciones o empresas.

Hoy en día la utilización de las tics ha sido de gran ayuda para la difusión de temas educativos como culturales, ya que con el internet si se le da una buena utilidad, constituyen poderosas razones para aprovechar las posibilidades de innovación metodológica que ofrecen las tic para lograr escuelas mas eficaces, como por ejemplo innovar en la enseñanza docente, logrando que los alumnos sean parte de una alfabetización digital en sus programas, utilizando como una herramienta didáctica de aprendizaje.

De esta forma las tics son una gran herramienta para transmitir y dar a conocer información, de una forma rapida y accesible, ya que en la actualidad la mayor parte de personas o instituciones, la han hecho una forma habitual de comunicación.

2.2.2. Características de las Tics

⁹Se consideran como Características de las TIC's:

1. Interactividad: Las TIC's que utilizamos en la comunicación social son cada día más interactivas, es decir:

Permiten la interacción de sus usuarios.

Posibilitan que dejemos de ser espectadores pasivos, para actuar como participantes.

⁹ Gabriel Gonzáles, (2009), Características de las Tics

2. Instantaneidad: Se refiere a la posibilidad de recibir información en buenas condiciones técnicas en un espacio de tiempo muy reducido, casi de manera instantánea.

3. Interconexión: De la misma forma, casi que instantáneamente, podemos acceder a muchos bancos de datos situados a kilómetros de distancia física, podemos visitar muchos sitios o ver y hablar con personas que estén al otro lado del planeta, gracias a la interconexión de las tecnologías de imagen y sonido.

4. Digitalización: La característica de la digitalización hace referencia a la transformación de la información analógica en códigos numéricos, lo que favorece la transmisión de diversos tipos de información por un mismo canal, como son las redes digitales de servicios integrados. Esas redes permiten la transmisión de videoconferencias o programas de radio y televisión por una misma red.

5. Diversidad: Otra característica es la diversidad de esas tecnologías que permiten desempeñar diversas funciones. Un videodisco transmite informaciones por medio de imágenes y textos y la videoconferencia puede dar espacio para la interacción entre los usuarios.

6. Colaboración: Cuando nos referimos a las TIC como tecnologías colaborativas, es por el hecho de que posibilitan el trabajo en equipo, es decir, varias personas en distintos roles pueden trabajar para lograr la consecución de una determinada meta común. La tecnología en sí misma no es colaborativa, sino que la acción de las personas puede tornarla, o no, colaborativa. De esa forma, trabajar con las TIC no implica, necesariamente, trabajar de forma interactiva y colaborativa. Para eso hay

que trabajar intencionalmente con la finalidad de ampliar la comprensión de los participantes sobre el mundo en que vivimos. Hay que estimular constantemente a los participantes a aportar no sólo información, sino también relacionar, posicionarse, expresarse, o sea, crear su saber personal, crear conocimiento.

7. Penetración en todos los sectores: Por todas esas características las TIC penetran en todos los sectores sociales, sean los culturales, económicos o industriales. Afectan al modo de producción, distribución y consumo de los bienes materiales, culturales y sociales.

2.2.3. Las tics en la educación

Sunkel, Trucco, Moller (2011) recogen las experiencias de:

La capacidad de los estudiantes de dar un uso fructífero a las TIC y aprovechar las oportunidades que brindan, especialmente para potenciar sus capacidades y competencias, se relaciona con las posibilidades de acceso y las oportunidades que los jóvenes tengan que aprender a usar las TIC. (p.37)

Por lo que las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación han llegado a ser pilares básicos de la sociedad y hoy es necesario proporcionar al ciudadano una educación que tenga en cuenta esta realidad, por lo que hoy en día no se puede entender el mundo sin un mínimo de cultura informática.

Es importante entender como es el funcionamiento de estas nuevas formas de comunicación, desde su forma de almacenamiento, hasta como se transmite y se

accede a la información en sus múltiples manifestaciones (textos, imágenes, sonidos) ya que de esta forma se puede formar parte e integrar esta nueva cultura en la educación, y a su vez nos servirá para enseñar y aprender, es decir que el aprendizaje de cualquier materia o habilidad se puede facilitar mediante las Tic, y en particular mediante el internet, siempre y cuando se aplique las técnicas adecuadas.

Las Tic en cuanto a la educación debe ser llevada con cuidado y conocer, por lo que cada docente o maestro implicado debe realizar un trabajo importante de planificación y coordinación con el resto de integrantes. Se debe preparar materiales adecuados para el alumno, ya que no existen gran material de textos ni productos educativos adecuados para este tipo de enseñanza.

Por lo tanto es de gran ayuda el uso de las tic en la educación ya que facilita a los docentes la adquisición de datos teóricos que les permiten integrar a su práctica docente, los medios didácticos en general.

2.3 Web 2.0

2.3.1 Definición

Fumero, Roca (2007) concluye:

La Web dos (punto) cero podría definirse como la promesa de una visión realizada: la Red, la Internet, con mayúscula o minúscula, que se confunde popularmente con la propia Web convertida en un espacio social, con cabida para todos los agentes sociales, capaz de dar soporte a y formar parte de una verdadera sociedad de la información, la comunicación y/o el conocimiento. Con minúsculas porque nace de la propia acción social en interacción con un contexto tecnológico nuevo. (p.27.)

La Web 2.0 es ese paso que se ha dado en cuanto a aplicaciones tradicionales hacia aquellas aplicaciones que funcionan a través del Web, enfocadas al usuario final.

Es una evolución que ha modernizado el internet, y la cual la web 2.0 esta preocupándose por brindar mejores soluciones para el usuario final, con aplicaciones que generen colaboración y de servicios que replacen las aplicaciones de escritorio. En lo que es la Web 2.0, existen gran cantidad de tecnologías que están utilizándose actualmente y que deberíamos de examinar con mas cuidado en busca de seguir evolucionando junto a la web.

Cabe recalcar que la Web 2.0 no es precisamente una tecnología, mas bien es la actitud con la que se debería trabajar para desarrollar el internet, por lo que hoy en ida todo es computarizado, ya que existen múltiples aplicaciones, para cada ámbito o empresa, en la que se ha dejado de lado lo tradicional, para formar parte de un mundo mas tecnológico, la cual es importante, ya que podemos seguir desempeñando nuestras labores, pero con más modernismo.

2.3.1 Servicios Web y sus aplicaciones

Existe una amplia variedad de aplicaciones, en la que se puede publicar una gran variedad de información, para la difusión de nuestra muestra audiovisual, las más adecuadas son aquellas que se puedan trabajar con videos, y la transmisión de las mismas, entre las más utilizadas para mostrar videos tenemos:

Blogs

Glogster

En este servicio se pueden crear murales online denominados glogs. Admite incorporar de forma fácil textos, enlaces a otras páginas web, imágenes, archivos de audio o vídeo, subidos desde el equipo o ubicados en internet.

Descarga de vídeos

ForceDownload

Es un servicio que permite descargar al equipo vídeos de Youtube, DailyMotion, etc con sólo copiar y pegar la URL del vídeo y pulsar en el botón “Go”. También admite convertir vídeos de Youtube a cualquier formato: MOV, MP4, MPEG, WMV, MP3, WMA, etc. Luego se pueden reproducir en el equipo con VLC Media Player (instalable o portable). Es la forma de visualizar el vídeo en local cuando el aula o el alumno/a en su hogar no disponen de acceso a internet.

Editores de vídeo

JayCut

JayCut ofrece una sencilla mesa de mezclas de clips de video. Admite subir fotos, audios o vídeos desde el equipo o bien grabarlo directamente usando el micrófono o la webcam. Una vez que se han subido los distintos elementos multimedia a utilizar, se pueden situar en la línea de tiempo, definir audios de fondo, transiciones de un clip de película a otro, añadir títulos animados, etc. El resultado final es un vídeo que

se puede publicar descargándolo en el equipo o bien subiéndolo directamente a Youtube.

Fotobabble

Este servicio permite añadir un archivo de audio a una imagen o foto para compartirlo con otras personas. Puede servir como soporte a experiencias educativas de narración y descripción de paisajes, fotos curiosas, cuadros, etc. El resultado se puede insertar en una entrada de blog.

Fotos narradas

PhotoPeach

A partir de una colección de fotos se puede crear un vídeo donde se muestra la secuencia de imágenes mediante transiciones. La presentación se puede acompañar con una música de fondo propia o elegida de un catálogo de melodías. El vídeo con la narración audiovisual dispondrá de una URL de acceso directo y del código embed para insertar el reproductor de PhotoPeach mostrando su contenido en una página web. Existe un método simple basado en dos pasos (subir imágenes y elegir música de fondo) para crear la animación y luego una edición más compleja donde se puede realizar una sincronización más precisa de subtítulos, audios y fotografías.

Podcasting

Poderato

Un podcast consiste en la distribución de archivos multimedia (audio o vídeo) propios mediante un canal de difusión RSS que permite a los usuarios suscribirse y usar un programa específico para descargarlos y reproducirlo. Poderato es un sitio web que hace posible al usuario la publicación de podcasts en línea. Se puede acceder a ellos por suscripción RSS pero también a través de una URL directa o incluso situar un reproductor de Poderato en una página web.

Redes sociales

FaceBook

Una de las redes sociales por excelencia en todo el mundo es Facebook. Si el alumnado dedica una gran parte de su tiempo de ocio a relacionarse con otros usuarios en estas redes sociales, en la escuela no debemos ser ajenos a estas plataformas. No en vano Facebook nació como una red social de uso exclusivo de un grupo de estudiantes de Harvard. Ultimamente asistimos a una tendencia de los medios de comunicación (prensa, programas de televisión, etc) y de las instituciones a crear puntos de encuentro en Facebook buscando la fidelización a grupos de información y opinión que comparten recursos usando foros y chats. Todo ello apunta a que debemos esforzarnos en alcanzar un aprovechamiento didáctico de estos entornos porque a su vez estaremos formando al alumnado en valores asociados al buen uso de estos medios. Es posible utilizar Facebook para crear entornos colaborativos entre estudiantes. Para un profesor/a es tan fácil como crear

varios grupos y como administrador de los mismos otorgar permisos de acceso a los usuarios alumnos/as. Esto es lo que asegura el control y orden en el grupo. A partir de ese momento se dispone de foros y chats que permiten la discusión en torno a temas de interés académico. El sistema de notificación al correo electrónico que utiliza Facebook facilita el seguimiento de nuevos temas y respuestas. También permite incorporar textos, enlaces, fotos, etc en esas aportaciones. Algunos docentes piensan que sería necesario que Facebook dispusiera de una versión educativa que favoreciera un entorno más seguro para el alumnado. Es necesario cuidar demasiados aspectos de la participación del alumnado en estas redes sociales para evitar los peligros de la protección de datos personales. El uso de Facebook también puede encontrar su espacio en los proyectos de colaboración didáctica entre profesorado.

Vídeos

Youtube

Este sitio web se ha convertido en el mayor repositorio de vídeos en Internet. Cualquier usuario puede registrarse de forma gratuita (también sirve con la cuenta de Google) y subir sus vídeos para publicarlos y compartirlos con los demás. Los vídeos pueden ajustarse a cualquier temática siempre y cuando no sea pornográfica y no incumplan las leyes vigentes sobre copyright y pertinencia de contenidos. Este servicio proporciona altas prestaciones de streaming asegurando una reproducción continua siempre y cuando el cliente disponga de un ancho de banda suficiente.

Admite subir múltiples formatos de vídeo: WMV, AVI, MOV, MPG, etc. con un tamaño máximo de archivo de 2GB. Al subir el fichero con el vídeo, el sistema lo convierte al vuelo en formato FLV/MP4 que es el utilizado para mostrar en Youtube. Este proceso de conversión puede llevar cierto tiempo. Tras la subida el autor puede asociar al vídeo metadatos como título, descripción, etiquetas sobre su contenido, fecha de producción, posición en Google Maps, etc que amplían su información y facilitan su búsqueda posterior. Además se ofrece la posibilidad de añadir un audio MP3 que sustituya la banda sonora. El vídeo se puede enriquecer con anotaciones y también con títulos/subtítulos sincronizados. El usuario registrado puede diseñar listas de reproducción que muestran de forma secuencial una colección de vídeos propios o ajenos. De esta forma se organiza una interesante secuencia de vídeos inicialmente dispersos por Youtube que se ordenan en torno a un tema. El visor de vídeos que proporciona Youtube se integra fácilmente en una entrada de un blog. Existen distintas aplicaciones que facilitan la descarga del vídeo flash alojado en Youtube para visualizarlo en local con un reproductor como VLC Media Player. Esta opción es interesante cuando no es posible asegurar una conexión a internet suficiente en el aula.

Vimeo

Vimeo facilita la subida de un amplio repertorio de archivos de vídeo. Se ofrece una aplicación local para subirlos. La cuenta gratuita permite disponer de 500 MB de almacenamiento cada semana. También proporciona herramientas sencillas para personalizar el visor con un estilo gráfico similar al blog donde se integrar. Soporta

vídeos de alta definición HD Full 720 pixels. Recientemente incluye el servicio Vimeo Video School con lecciones y tutoriales para aprender cómo realizar mejores vídeos.

El uso de la Web 2.0, y el sinnúmero de aplicaciones que esta ofrece, en la actualidad ayudan a la difusión de diferente tipo de información y temas sociales, en este caso para dar a conocer los Juegos Tradicionales, haremos uso de Paginas Sociales como el Facebook, ya que podremos crear una cuenta en la que podemos subir nuestro video de Los Juegos Tradicionales, por otra parte el Facebook tiene una gran acogida por mucha gente de toda edad, jóvenes y en algunos casos niños, que ya a temprana edad empiezan ha usar una computadora.

Otro de las aplicaciones que se adecuan a la difusión de nuestro video es un servicio de alojamiento de videos tales como YouTube, por lo que hoy en día es donde se encuentran un sinnúmero de muestras audiovisuales, ya que se ha convertido en una red de videos muy utilizada, en la que a si mismo muchas personas de diversas edades diariamente ingresan en esta aplicación para observar videos de diferentes temas que se desee.

CAPITULO III

3.1. Métodos de Investigación

3.1.1 Tipo de Investigación

¹⁰ “Tradicionalmente se presentan tres tipos de investigación de los cuales surgen las diversos tipos de investigaciones que se realizan y son: Histórica, Descriptiva, Experimental”.

La investigación histórica trata de la experiencia pasada, describe lo que era y representa una búsqueda crítica de la verdad que sustenta los acontecimientos pasados. El investigador depende de fuentes primarias y secundarias las cuales proveen la información y a las cuáles el investigador deberá examinar cuidadosamente con el fin de determinar su confiabilidad por medio de una crítica interna y externa. En el primer caso verifica la autenticidad de un documento o vestigio y en el segundo, determina el significado y la validez de los datos que contiene el documento que se considera auténtico.

La investigación descriptiva, según se mencionó, trabaja sobre realidades de hecho y su característica fundamental es la de presentar una interpretación correcta. Esta puede incluir los siguientes tipos de estudios: Encuestas, Casos, Exploratorios, Causales, De Desarrollo, Predictivos, De Conjuntos, De Correlación.

¹⁰ Tevni Grajales G Tipos de Investigación (2000)
<http://www.tgrajales.net/investipos.pdf>

La investigación experimental consiste en la manipulación de una (o más) variable experimental no comprobada, en condiciones rigurosamente controladas, con el fin de describir de qué modo o por qué causa se produce una situación o acontecimiento particular. El experimento provocado por el investigador, le permite introducir determinadas variables de estudio manipuladas por él, para controlar el aumento o disminución de esas variables y su efecto en las conductas observadas.

La investigación recoge conocimientos o datos de fuentes primarias y los sistematiza para el logro de nuevos conocimientos.

No es investigación confirmar o recopilar lo que ya es conocido, ha sido escrito o investigado por otros.

La característica fundamental de la investigación es el descubrimiento de principios generales.

El investigador parte de resultados anteriores, planteamientos, proposiciones o respuestas en tomo al problema que le ocupa.

El investigador debe:

1. Planear cuidadosamente una metodología.
2. Recoger, registrar y analizar los datos obtenidos.
3. De no existir estos instrumentos, debe crearlos.

La investigación debe ser objetiva, es decir, elimina en el investigador preferencias y sentimientos personales y se resiste a buscar únicamente aquellos datos que le

confirмен su hipótesis; de ahí que emplea todas las pruebas posibles para el control crítico de los datos recogidos y los procedimientos empleados.

- El tipo de Investigación para el desarrollo del tema es la Aplicada, ya que depende de sus descubrimientos y aportes teóricos. Por otra parte Busca confrontar la teoría con la realidad.
- Se dirige a su aplicación inmediata y no al desarrollo de teorías.
- Su principal interés es el perfeccionamiento de los individuos implicados en el proceso de la investigación

CONCLUSION

- Para el desarrollo de nuestra muestra Audiovisual, será de gran importancia nuestra Investigación sobre los Juegos Tradicionales y sus diferentes actividades de distracción popular con las que se llevaba a cabo en épocas anteriores, y lo que hoy en día tratamos de rescatar con diferentes difusiones, para dar a conocer esta gran tradición, ya que esto se lo puede lograr mediante la obtención de información necesaria como, libros de Tradición Popular, Juegos Tradicionales, otra de las fuentes importantes y con una muy buena selección se puede obtener información en el Internet ya que existen importantes Blog Spot dedicados a temas tradicionales como son los Juegos y actos de diversión, una importante Investigación para la obtención de información necesaria para nuestra difusión sobre esta tradición será la que se obtenga directamente de las personas que formaron parte de esta forma de diversión cultural ya hace algunos años y nos pueden brindar información de sus vivencias y recuerdos de cuando niños todavía se practica estos juegos recreativos.

3.1.2 Nivel de Investigación

POR LOS MEDIOS UTILIZADOS

Se realiza con una investigación Documental, ya que se realiza las siguientes características:

- Depende fundamentalmente de la información que se recoge o consulta en documentos, entendiéndose este término, en sentido amplio, como todo material de índole permanente, es decir, al que se puede acudir como fuente o referencia en cualquier momento o lugar, sin que se altere su naturaleza o sentido, para que aporte información o rinda cuentas de una realidad o acontecimiento.

- Las fuentes documentales pueden ser, entre otras: documento escritos, como libros, periódicos, revistas, actas notariales, tratados, encuestas y conferencias escritas; documentos fílmicos, como películas, diapositivas, fílmicas; documentos grabado, como discos, cintas y casetes, incluso documentos electrónicos como páginas web.

.- Así mismo para la determinación y obtención de cierta información que nos ayudara para la solución de nuestros problemas es la obtención de datos mediante el método de Campo, ya que esta:

- Se apoya en informaciones que provienen entre otras, de entrevistas, cuestionarios, encuestas y observaciones.

CONCLUSION

En el tema de los Juegos Tradicionales, se ha realizado encuestas a personas mayores, la cual nos brindan sus vivencias y recuerdos de cuando eran niños, de esta forma podremos saber algunas de las forma de juego, las reglas y puntos de vista acerca de los juegos tradicionales, ya que esta información se obtiene de forma directa a los practicantes de estos Juegos Tradicionales.

POR EL ALCANCE DE LA INVESTIGACION

Para este tema se hará uso del método de Investigación explicativo, ya que:

- Van más allá de la descripción de conceptos o fenómenos o del establecimiento de relaciones entre conceptos; están dirigidos a responder a las causas de los eventos físicos o sociales.
- Su interés se centra en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se da éste, o por qué dos o más variables están relacionadas.
- Son más estructurados e implican los propósitos de exploración, descripción y correlación,
- Proporcionan un sentido de entendimiento del fenómeno al que se refieren.

CONCLUSION

En nuestra investigación hemos hecho uso de la entrevista, la cual se realizo a personas que han sido testigos de los juegos tradicionales cuando eran niños, ya que

en sus épocas de niñez todavía se mantenía vigente esta tradición la misma que se la practicaba constantemente por los niños en cada época del año.

En nuestra entrevista se trato algunas de las características que forman parte de nuestros juegos tradicionales, juegos principales, métodos o reglas de juego, variaciones de nombres de estos juegos, como también de la influencia que estos tienen en cuanto a las nuevas tecnologías, ya que de alguna u otra forma se ha venido perdiendo por el uso del internet en las nuevas generaciones.

3.1.3 Modelo de entrevista

ENTREVISTA “JUEGOS TRADICIONALES”

Entrevista a personas mayores sobre los Juegos Tradicionales de su época y como ha ido cambiando esta tradición hasta el momento

- Saludos
- Presentación
- Tema de la entrevista
- Datos personales del entrevistado
- Preguntas

1.- ¿Para usted que son los Juegos Tradicionales?

2.- ¿Con que juegos o actividades, se solían divertir, de forma más habitual?

3.- ¿En que consistían las reglas y concursos que se realizaban con los Juegos tradicionales?

4.- ¿Con la práctica de estos juegos, sabían que formaban parte de una cultura y tradición propia de nuestra Ciudad y nuestro país?

5.- ¿Cree usted que esta tradición cultural, como son los Juegos Tradicionales se ha perdido en esta época, y porque?

6.- ¿Qué opina usted sobre las nuevas formas de diversión que tienen los niños de estas nuevas generaciones?

7.- Dentro de las nuevas formas de comunicación que hoy en día se vive ¿Que opina usted sobre la difusión de Los juegos Tradicionales, con las nuevas aplicaciones de las tics y la Web 2.0, para lograr mantenerlas y recordarlas, ya que forman parte de nuestra Tradición y Cultura?

8.- ¿Usted que se podría hacer para, lograr mantener esta tradición, y que las nuevas generaciones la conozcan y de esta forma no se pierda tan preciada tradición cultural?

3.1.4 Resultados de Entrevistas

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LAS ENTREVISTAS A PERSONAS QUE FUERON TESTIGOS DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN SU NIÑEZ

Ítem No.1.- ¿Para usted que son los Juegos Tradicionales?

De las 5 personas a las cuales realizamos la entrevista, todas comparten el mismo pensamiento sobre que son los Juegos tradicionales, ya que manifiestan que son una forma de distracción que se ha venido dando desde mucho tiempo atrás, por lo que estos juegos han pasado de padres a hijos por muchas generaciones.

Ítem No.2.- ¿Con que juegos o actividades, se solían divertir, de forma más habitual?

En cuanto a los juegos de diversión tradicional para los niños los más practicados eran, el baile de los trompos, las bolas o canicas, y los juegos de las niñas los más practicados eran la rayuela, y el elástico, los entrevistados mencionaron una serie de juegos que también se practicaban pero los mas practicados por los niños de la época eran los antes mencionados, ya que estos se los realizaban a manera de concursos, y esto era lo que mas llamaba la atención de los niños, y estos se los practicaba en la escuela, el barrio de esta forma siendo estos los mas practicados de la época.

Ítem No.3.- ¿En que consistían las reglas y concursos que se realizaban con los Juegos tradicionales?

Par las reglas de los juegos mas populares, que se practicaban en aquella época eran la de los trompos ya que existía una forma de juego llamada “las quiñadas” que consistía en arrastrar el trompo que se colocaba en el suelo con el trompo del concursante, la persona que lograba arrastrar a una línea de meta al dicho trompo colocado en el suelo, ganaba y tenia la oportunidad de golpear al trompo del concursante contrario por ciertas ocasiones, estos golpes eran llamados “las quiñadas”.

Así mismo para las bolitas o canicas, la mayoría de nuestros entrevistados coinciden con que las reglas de juego eran colocar una cierta cantidad de bolitas en un circulo dibujado en el suelo, y de esta forma se tenia que sacar estas bolas con el choque de otra bola que debía tener uno de los concursantes, el choque de bolas se lo realizaba con los dedos de una forma que se lo llamaba “tingue” este tingue era la forma particular que tenia de lanzamiento cada uno de los practicantes de este juego tradicional.

En cuanto al juego de las niñas, el juego de la rayuela consistía en marcar una especie de diagrama, en el piso esto se lo realizaba con tiza o cualquier especie de lápiz, se lanzaba una ficha y con saltos en un solo pie se recorría este dibujo realizado mientras se pasa recogiendo la ficha lanzada.

Ítem No.4.- ¿Con la práctica de estos juegos, sabían que formaban parte de una cultura y tradición propia de nuestra Ciudad y nuestro país?

Por tratarse de ser una forma de diversión de cuando eran niños, en su totalidad no sabían que era una tradición, hasta que se llegó a una edad en la que se dieron cuenta que eran juegos que pasaban por generaciones, y formaban parte de nuestra cultura ya que eran formas de diversión propias de nuestra tierra.

En la época al practicar estos juegos tradicionales simplemente para ellos se trataba de su forma de diversión, con la que compartían diversión sana y en la que se denotaba el compañerismo.

Nos comentan que hoy en día al ver a sus hijos en muchos de los casos que no son practicados, pueden darse cuenta que esta es una gran tradición la misma que no se la debe perder y a la que se debería mantener, y darle su debido espacio.

Ítem No.5.- ¿Cree usted que esta tradición cultural, como son los Juegos Tradicionales se ha perdido en esta época, y porque?

Personas a las que se les realizó la entrevista comentaron que estas formas de diversión cultural como son los Juegos tradicionales se han perdido notablemente estos últimos años, ya que hoy en día no se ve como antes en las calles niños y niñas jugando estos juegos antes mencionados, peor aun hacer concursos en las escuelas ni mucho menos en los recreos observar a los niños encantados del juego tradicional como se solía apreciar en años atrás.

Se comenta también que hoy en día el juego tradicional no se puede apreciar como hace ya algunos años, en la que era muy normal ver a un niño con sus bolsillos llenos de bolas o canicas, con las mismas que se jugaba en todo momento y lugar, así mismo era muy común ver un niño con un trompo en su bolsillo y su respectiva cuerda que servía para hacerlo girar, todo esto se ha perdido notablemente por la que en esta época ya no se puede apreciar tan sana forma de diversión.

Estos juegos se están perdiendo por falta de incentivo por parte de los padres, ya que si no se les inculca o enseña este valor tradicional, pierden sentido y se deja de practicar de esta forma desapareciendo el juego tradicional.

Ítem No.6.- ¿Qué opina usted sobre las nuevas formas de diversión que tienen los niños de estas nuevas generaciones?

En cierta parte las nuevas tecnologías ayudan al desarrollo de muchas actividades hoy en día, pero en cuanto a la diversión de los niños, esta debe ser limitada ya que al pasar mucho tiempo en juegos electrónicos, no se desenvuelven en sus actividades corporales, o de razonamiento como se lo hacía con los juegos tradicionales, ya que algunos de los juegos de la actualidad solo fomentan la violencia y por esta razón los niños no desarrollan sus valores.

Los niños de las nuevas generaciones al dedicar demasiado tiempo a los Juegos electrónicos y de video, no tienen contacto con la naturaleza, no sociabilizan con otros niños como se lo realizaba con los Juegos Tradicionales, por la que no se

debería dejar mucho tiempo a los niños en estos juegos modernos, mas bien enseñar e incentivar al Juego Tradicional ya que de esta forma comparten experiencias de vida al estar con otros niños y a su vez forman parte de una tradición propia de nuestro país.

Ítem No.7.- ¿Que opina usted sobre la difusión de Los juegos Tradicionales, con las nuevas aplicaciones de las tics (Tecnologías de la Información y la Comunicación) y la Web 2.0, para lograr mantenerlas y recordarlas, ya que forman parte de nuestra Tradición y Cultura?

Sobre las nuevas formas de difusión con respecto a la Tecnología, el internet al ser muy usado por la mayoría de personas en esta época, en especial las nuevas generaciones, seria una gran idea y de mucha utilidad para poder transmitir estos juegos tradicionales, ya que los mismos niños son los que hacen uso de esta tecnología en gran parte, y se los podría difundir a manera de juegos o videos en las que se muestre, los juegos populares, y de esta forma dar a conocer y mucho mejor todavía dar un espacio a esta tradición.

Se podría dar un mejor uso a esta tecnología difundiendo temas culturales que rescaten nuestra Identidad en especial Los Juegos Tradicionales, mediante este medio se puede dar a conocer esta gran diversión cultural mediante material audiovisual que muestre como era el juego en aquella época, así mismo como se lo practique y de esta forma dar a conocer a las nuevas generaciones lo divertido y sano que es esta tradición cultural.

8.- ¿Usted que se podría hacer para, lograr mantener esta tradición, y que las nuevas generaciones la conozcan y de esta forma no se pierda tan preciada tradición cultural?

El pensamiento de nuestros entrevistados sobre como se podría lograr mantener esta tradición y la practica de la misma es difundirla primeramente desde los hogares, ya que aquí es donde se aprende las diferentes actividades que se realiza en el hogar, y si se muestra y se incentiva a los hijos a formar parte de esta tradición, se la podría mantener y de esta forma que los hijos sepan y por lo menos conozcan esta parte de la cultura en cuanto a diversión se trata.

Por otra parte se debería difundir por diferentes medios de comunicación, dando a conocer esta tradición, en especial mediante el Internet que hoy en día es muy usado por muchas personas en especial niños, y de esta forma dar un espacio a nuestros Juegos Tradicionales y no solo a los Juegos de video, mas bien a un sana diversión en la que fomenta y rescata nuestros valores culturales y tradicionales.

3.1.5 Área de Investigación

El área de investigación de los Juegos tradicionales se llevo a cabo en la ciudad de Cuenca, en el centro de la ciudad la cual es una zona muy tradicional y antigua, por lo que fue de gran ayuda para realizar nuestras encuestas, y obtener información necesaria de nuestra gran tradición como son los Juegos Tradicionales.

Se la realizo en dicho lugar, ya que aquí es donde transitan personas de diferentes edades, en especial jóvenes de la cual pudimos obtener sus conocimientos y opiniones en cuanto a los Juegos tradicionales.

3.1.6 Población y muestra

El concepto de población y muestra es muy importante en la deducción estadística, por lo que es conveniente presentar su definición:

Rosales, Bonilla (2006) concluyen:

Población: Es la colección completa de individuos, objetos o medidas que tienen una característica en común. La población debe definirse cuidadosamente en cada estudio científico de acuerdo con el interés y objetivo de la investigación.

Muestra: Es un subconjunto de la población; es decir, ella se compone de algunos de los individuos, objetos o medidas de una población. La muestra es obtenida con el propósito de investigar, a partir del conocimiento de sus características particulares, las propiedades de toda la población. Por ello, es primordial la selección de una muestra representativa de la población. Es necesario formalmente enfatizar en la aleatoriedad de la muestra, es decir sobre la manera de seleccionar los elementos de la población que conformarán la muestra. La palabra “aleatoriedad” para este caso consiste en garantizar que cada elemento de la población tenga la misma probabilidad de ser elegido. Se considera que una muestra es más eficiente, cuando proporciona la mayor información útil al menor costo. (p. 17)

Formula para calcular el tamaño de la muestra:

$$n = \frac{N\sigma^2 Z^2}{(N - 1)e^2 + \sigma^2 Z^2}$$

Donde:

N = tamaño de la población.

σ = Desviación estándar de la población que, generalmente cuando no se tiene su valor, suele utilizarse un valor constante de 0,5.

Z = Valor obtenido mediante niveles de confianza. Es un valor constante que, si no se tiene su valor, se lo toma en relación al 95% de confianza equivale a 1,96 (como más usual) o en relación al 99% de confianza equivale 2,58, valor que queda a criterio.

e = Límite aceptable de error muestral que, generalmente cuando no se tiene su valor, suele utilizarse un valor que varía entre el 1% (0,01) y 9% (0,09), valor que queda a criterio.

Las encuestas se realizaran en el centro de la ciudad de Cuenca a las personas comprendidas entre los 15 y 25 años de edad, la cual nos brindara información necesaria para saber si se conoce sobre los Juegos Tradicionales, y opiniones sobre la Difusión del Cortometraje.

El numero de habitantes hombres y mujeres comprendidas entre los 15 y 25 años de edad en el centro de Cuenca son 113024, datos obtenidos del INEC, y ¹¹eruditos.net

Para lo cual se aplicó la siguiente formula, para sacar el tamaño de la muestra:

$$n = \frac{N\sigma^2 Z^2}{(N-1)e^2 + \sigma^2 Z^2}$$

$$n = \frac{113024(0,5)^2(1,96)^2}{(113024-1)(0,05)^2 + (0,5)^2(1,96)^2}$$

$$n = \frac{113024 (0,25)(3,84)}{(113023)(0,0025) + (0,25)(3,84)}$$

$$n = \frac{108503,04}{283.5175}$$

$$n = 382.70$$

$$n = 383$$

Donde el numero de encuestados corresponde a 383 personas, que están comprendidos entre los 15 y 25 años de edad.

¹¹http://www.eruditos.net/mediawiki/index.php?title=Poblaci%C3%B3n_del_Cant%C3%B3n_Cuenca_por_edad

3.1.7 Modelo de Encuesta

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

Encuesta sobre los juegos tradicionales

Las siguientes preguntas serán de mucha utilidad para conocer sobre esta gran tradición como son los juegos tradicionales y saber si se mantiene y que se conoce hasta el momento.

Responda las siguientes preguntas

Nombre: _____

1.- En breves palabras para usted que son los Juegos Tradicionales?

2.- Mencione el nombre de 6 juegos tradicionales más representativos que usted conozca?

-	-
-	-
-	-

3.- Cree usted que los juegos Tradicionales incentivan a desarrollar nuestras raíces culturales?

- Si _____

- No _____

Porque? _____

4.- Piensa usted que difundiendo videos sobre los juegos tradicionales tanto en las Instituciones Educativas, como en los hogares, los niños/as desarrollan una evidencia clara de su identidad.

- Si _____

- No _____

Porque? _____

5.- En que nivel cree usted que se encuentra la disminución de la practica de Juegos tradicionales en nuestra ciudad?

Poco _____

Mediano _____

Grave _____

Porque? _____

6.- Mencione alguna causa, que usted considere que ha influido para que se pierda esta tradición?

7.- De la siguiente lista de elementos que forman las TIC's (Tecnologías de la Información y la Comunicación) cual cree usted que seria el mas adecuado, para difundir la Costumbre de los Juegos Tradicionales de Cuenca, y Porque?

- Aplicaciones Web como los Web mails _____
- Redes Sociales como Facebook o Twitte _____
- Servicios de alojamiento de video como YouTube _____
- Blog Spot _____

Porque? _____

8.- ¿Qué opina usted de las modificaciones que se han venido dando a los juegos y juguetes tradicionales, con el fin de que tengan mas acogida y estos no queden en el olvido?

9.- Que recomendaciones daría usted para no perder y mantener la práctica de los Juegos Tradicionales en nuestra ciudad?

3.1.8 Resultados de las Encuestas

ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS DE LAS ENCUESTAS REALIZADAS A PERSONAS DEL BARRIO TODOS SANTOS DE LA CIUDAD DE CUENCA.

Ítem No.1 En breves palabras para usted que son los Juegos Tradicionales?

Tabla No.1

INDICADORES	No.	%
Simplemente Juegos de Distracción	100	26
Juegos que han venido de generación en generación, mostrando nuestras costumbres y Tradiciones	283	74
TOTAL	383	100

Gráfico No.1



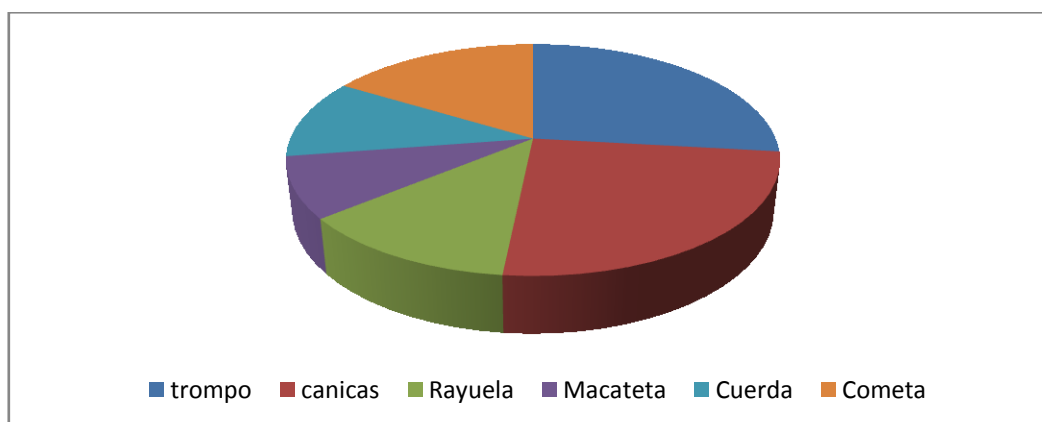
INTERPRETACION:

Del análisis de los datos se desprende que 100 personas correspondiente al 26% de los encuestados piensan que los Juegos Tradicionales simplemente son solo Juegos de Distracción para los niños, por otra parte 283 encuestados, correspondientes al 74% piensan que los Juegos Tradicionales son juegos que han pasado de generación en generación, dejando constancia de sus costumbres y Tradiciones

Ítem No.2 Mencione el nombre de 6 juegos tradicionales más representativos que usted conozca?

Tabla No.2

INDICADORES	No.	%
Trompos	314/383	82
Canicas	291/383	76
Rayuela	146/383	38
Macateta	100/383	26
Cuerda	130/383	34
Cometa	191/383	50

Gráfico No.2**INTERPRETACION:**

Del análisis de los datos se desprende que 314 personas de los 383 encuestados dicen que los trompos eran los más practicados en su época de niñez, así mismo 291 personas nos dicen que otro juego más practicado eran las canicas, 191 personas de las 383 nos dicen que las cometas también eran muy practicadas en aquella época.

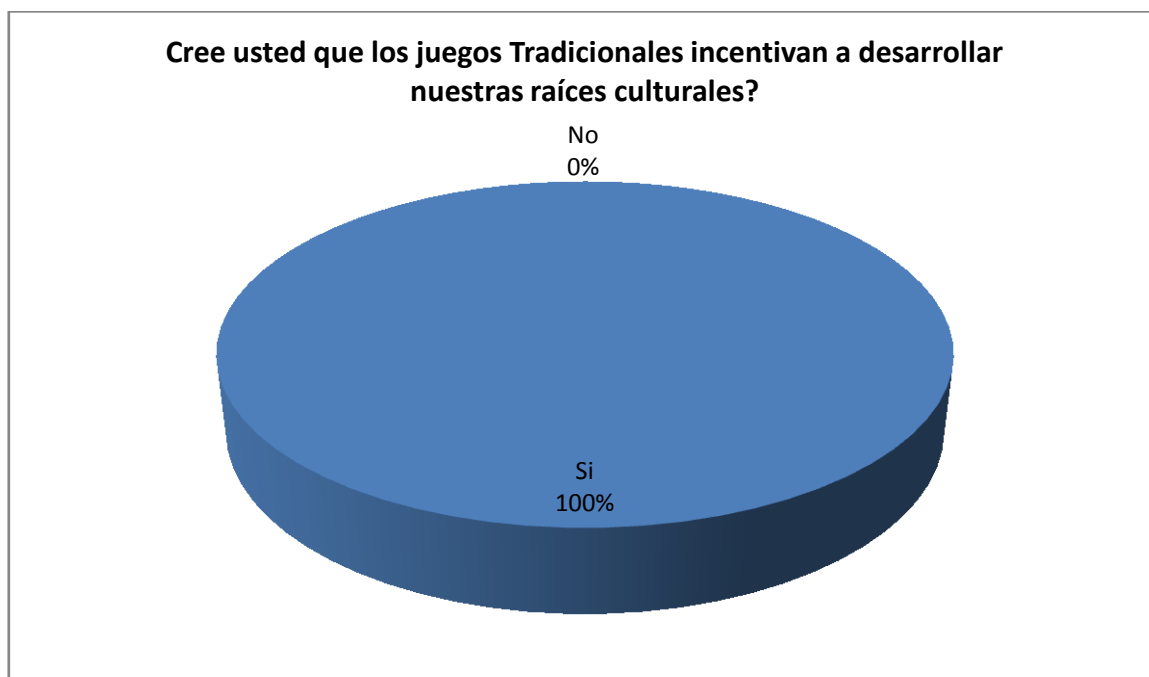
En cuanto a los juegos de niñas 146 encuestadas de las 383, que corresponde al 38% nos dicen que la Rayuela se practicaba de forma habitual en el barrio, la macateta también era otro de los juegos tradicionales mas practicadas ya que eso opinan 100 personas de las 383 encuestadas, y por ultimo uno de los juegos mas practicados también es el salto de la cuerda opinan 130 personas de las 383 encuestadas.

Ítem No.3 Cree usted que los juegos Tradicionales incentivan a desarrollar nuestras raíces culturales?

Tabla No.3

INDICADORES	No.	&
Si	383	100
No	0	0
TOTAL	383	100

Gráfico No.3



INTERPRETACION:

Del análisis de los datos se desprende que las 383 personas a las que se les aplicó la encuesta piensan que los Juegos Tradicionales incentivan a desarrollar nuestras raíces culturales, ya que estos Juegos han venido año tras año de padres a hijos, de esta forma dejando constancia de las formas de diversión tradicionales de nuestro país.

Ítem No.4 Piensa usted que difundiendo videos sobre los juegos tradicionales tanto en las Instituciones Educativas, como en los hogares, los niños/as desarrollan una evidencia clara de su identidad.

Tabla No.4

INDICADORES	No.	%
Si	360	94
No	23	6
TOTAL	383	100

Gráfico No.4



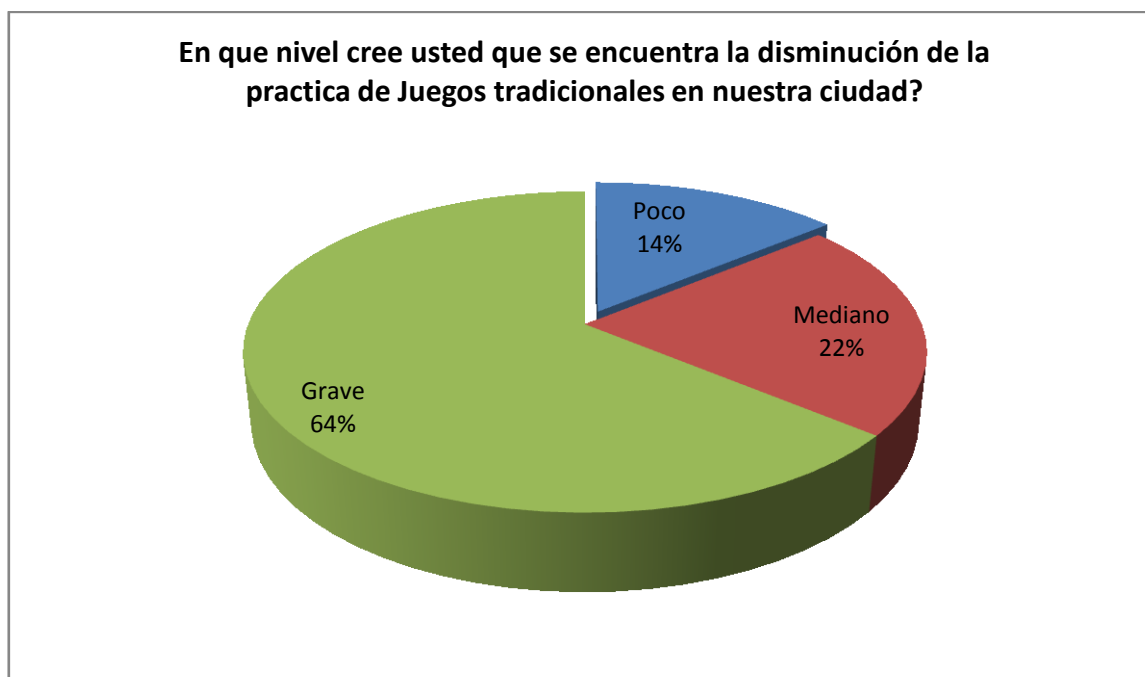
INTERPRETACION:

Del análisis de los datos se desprende que 360 personas, correspondientes al 94% de los encuestados dicen que Los juegos Tradicionales SI se desarrolla una evidencia clara de nuestra identidad difundiendo Videos sobre nuestros juegos tradicionales, ya que de esta forma se podría dar a conocer como se jugaba anteriormente, sus métodos de juego y los mas representativos de esta gran tradición, mientras que tan solo 23 personas correspondientes al 6% de los encuestados piensan que NO se podría difundir estos videos ya que se debería enseñar solo en los hogares.

Ítem No.5 En que nivel cree usted que se encuentra la disminución de la practica de Juegos tradicionales en nuestra ciudad?

Tabla No.5

INDICADORES	No.	%
Poco	54	14
Mediano	84	22
Grave	245	64
TOTAL	383	100

Gráfico No.5**INTERPRETACION:**

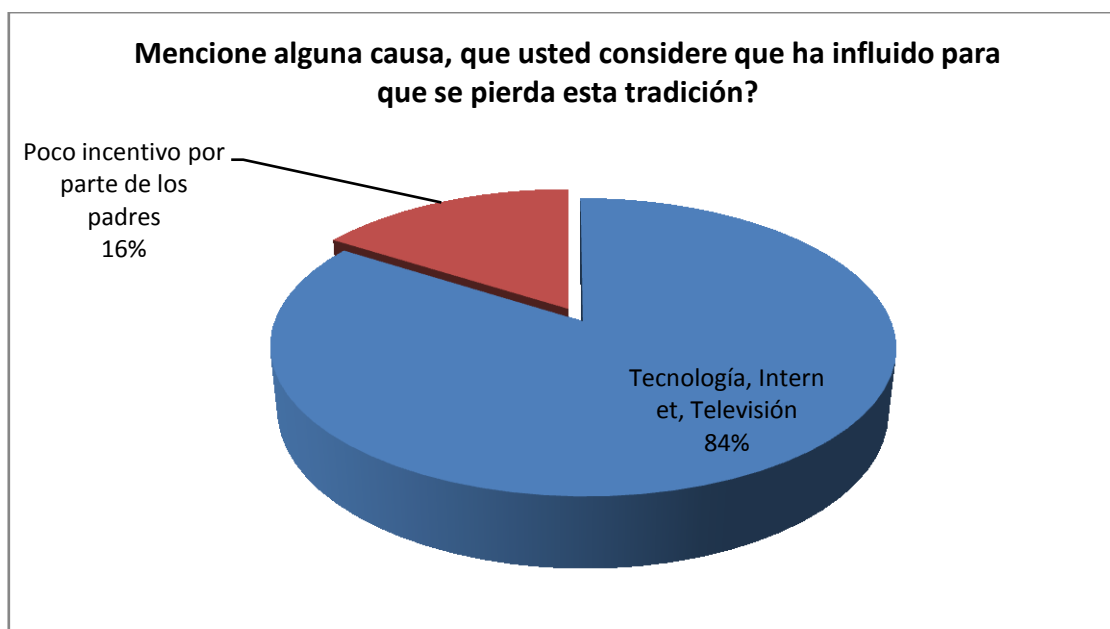
Del análisis de los datos se desprende que 245 personas correspondientes al 64% piensan que la pérdida de los Juegos Tradicionales es Grave, ya que hoy en día no se observan a niños practicando dichos juegos, y mas han optado por la practica de los juegos electrónicos y el uso del Internet, 84 personas que corresponde al 22% de los encuestados piensan que la pérdida de los Juegos Tradicionales están en un nivel Medio, ya que estos se han dejado de practicar en las escuelas, en especial de los sectores urbanos, mientras que 54 personas correspondientes al 14% piensan que la pérdida Poco se ha perdido ya que existen niños y personas que todavía practican estos Juegos Tradicionales.

Ítem No.6 Mencione alguna causa, que usted considere que ha influido para que se pierda esta tradición?

Tabla No.6

INDICADORES	No.	%
Tecnología, Internet, Televisión	322	84
Poco incentivo por parte de los padres	61	16
TOTAL	383	100

Gráfico No.6



INTERPRETACION:

Del análisis de los datos se desprende que 322 personas de las encuestadas correspondientes al 84% piensan que la razón mas grave para que los Juegos Tradicionales se pierda es que las nuevas generaciones, pasan mucho tiempo en el Internet, la televisión y los Juegos mecanizados, y por esta razón se ha dejado de lado los juegos de años atrás, mientras que 61 personas que corresponde al 16% piensan que los juegos se están perdiendo porque los padres no enseñan ni incentivan a sus hijos a esta tradición.

Ítem No.7 De la siguiente lista de elementos que forman las TIC's (Tecnologías de la Información y la Comunicación) cual cree usted que seria el mas adecuado, para difundir la Costumbre de los Juegos Tradicionales de Cuenca, y Porque?

Tabla No.7

INDICADORES	No.	%
Web Mails	46	12
Facebook	145	38
YouTube	192	50
Blog Spot	0	0
TOTAL	383	100

Gráfico No.7**INTERPRETACION:**

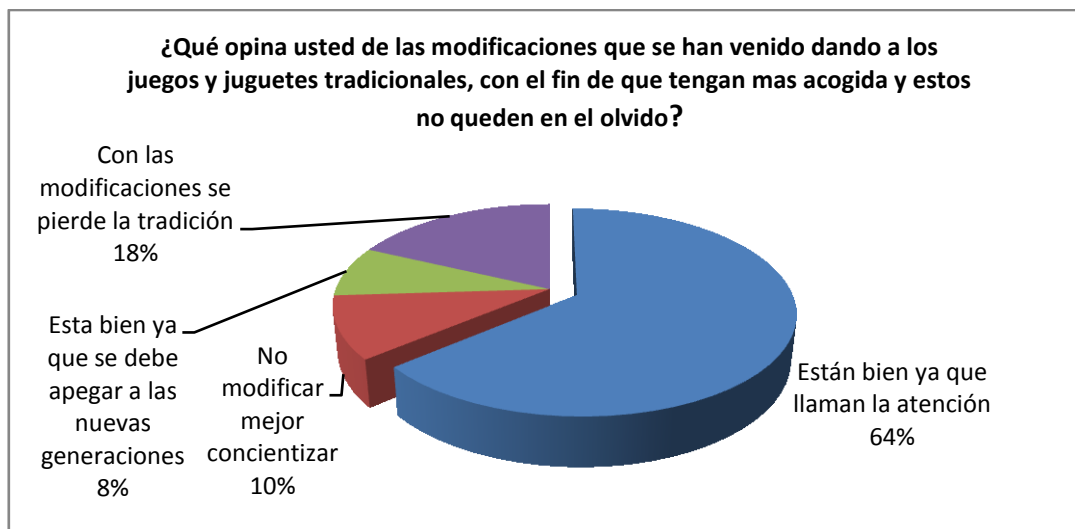
Del análisis de los datos se desprende que 192 personas correspondientes al 50% de los encuestados piensan que la aplicación mas adecuada para difundir un video de los Juegos Tradicionales es mediante el YouTube ya que mediante este se puede mostrar los diferentes Juegos, como se los practicaba y como era este tipo de diversión Cultural, mientras que 145 personas correspondientes al 38% piensan que es un buen medio de difusión para estos Juegos Tradicionales el Facebook ya que hoy en día personas de todas las edades poseen una cuenta en esta red social, en especial niños, por tal razón se podría dar a conocer por este medio, tan solo 46 personas correspondientes al 12% piensan que seria bueno difundir esta tradición por los Web Mails.

Ítem No.8 ¿Qué opina usted de las modificaciones que se han venido dando a los juegos y juguetes tradicionales, con el fin de que tengan mas acogida y estos no queden en el olvido?

Tabla No.8

INDICADORES	No.	%
Están bien ya que llaman la atención	245	64
No modificar mejor concientizar	38	10
Esta bien ya que se debe apegar a las nuevas generaciones	31	8
Con las modificaciones se pierde la tradición	69	18
TOTAL	383	100

Gráfico No.8



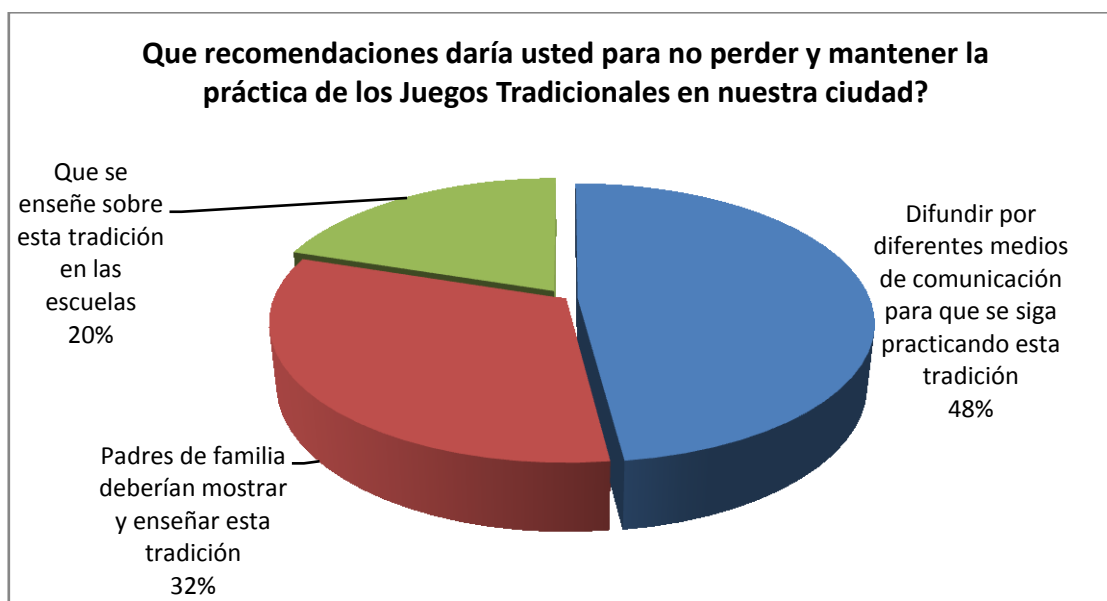
INTERPRETACION:

Del análisis de datos se desprende que 245 personas correspondientes al 64% piensan que las modificaciones que se han realizado a los Juegos y Juguetes tradicionales están bien, ya que así se capta mas la atención de los niños, de esta forma interesándose mas en estas actividades tradicionales, 69 personas correspondientes al 18% de los encuestados creen que con las modificaciones que se han realizado se pierde el sentido de la tradición misma que se ha venido manteniendo por generaciones, mientras que 38 personas correspondientes al 10% piensan que no se debería modificar, sino mas bien concientizar sobre esta tradición y la practica de la misma, por otra parte 31 personas correspondientes al 8% piensan que se debería modificar estos juegos tradicionales para apegarse a la época de las nuevas generaciones.

Ítem No.9 Que recomendaciones daría usted para no perder y mantener la práctica de los Juegos Tradicionales en nuestra ciudad?

Tabla No.9

INDICADORES	No.	%
Difundir por diferentes medios de comunicación para que se siga practicando esta tradición	153	48
Padres de familia deberían mostrar y enseñar esta tradición	123	32
Que se enseñe sobre esta tradición en las escuelas	107	20
TOTAL	383	100

Gráfico No.9**INTERPRETACION:**

Del análisis de datos se desprende que 153 personas correspondientes al 48% piensan que la mejor forma para rescatar los juegos tradicionales es difundiéndolos por medios de comunicación masivos, estos pueden ser el internet ya que hoy en día es muy utilizado por la comunidad, en especial los niños, 123 personas correspondientes al 32% de los encuestados piensan que para no perder esta tradición desde la casa se debería de enseñar esta forma tradicional y sana de divertirse, ya que los padres son los que deberían informar a sus hijos, por otra parte 107 personas correspondientes al 20% de las personas encuestadas piensan que esta tradición como son los juegos tradicionales deberían ser practicados en las escuelas bajo la dirección de los docentes, y así dar espacio a esta tradición, y por tal razón no se la pierda ni deje de practicar.

3.1.9 Análisis General

Los Juegos Tradicionales, esta sana diversión que se han venido practicando de generación en generación de padres a hijos, los mismos que hoy en día se ha visto amenazados con su desaparición siendo una de las principales causas la nueva tecnología y nuevos métodos de diversión que nos ofrece la informática y la tecnología en general.

Para el rescate de los Juegos Tradicionales, es muy importante realizar una serie de recopilación de datos con respecto a los Juegos Tradicionales y su variedad de eventos y reglas que formaban parte de esta gran forma de diversión Cultural. Esta información se obtiene de las vivencias y recuerdos que nos fue transmitida por personas testigas de esta gran tradición, la cual nos dan a conocer los aspectos y características más importantes y representativas en cuanto a Juegos Tradicionales de la época se refieren.

En cuanto a la información que se pudo rescatar sobre esta gran tradición esta:

ENTREVISTAS.- La cual nos ayudo mucho para saber específicamente que juegos formaron parte de forma mas habitual para los niños de la época en la que se practicaba de una forma normal estos juegos, en la que nos dieron a conocer los juegos mas practicados como los trompos o las canicas para los varones y la rayuela o el salto de la sogu para las niñas, se pudo saber como eran las reglas de juego como también las diferentes de formas de practica que se les daba a los mismos. Se pudo también rescatar los pensamientos de las diferentes personas entrevistadas en cuanto a la diferencia de diversión de los niños de épocas anteriores con la de los

niños de la época actual, ya que el juego anteriormente era mas sano y divertido en la que se relegaba el compañerismo y el contacto social con otros niños, mas no como en la actualidad que se encierran en un mundo violento que es lo que ofrece los juegos de video, donde solo muestran matanzas, peleas y de mas violencias.

Con estas entrevistas también logramos obtener información sobre el pensamiento que tienen las personas adultas sobre las nuevas formas de comunicación como lo es las Tics ya que estos forman parte de nuestra forma de vida, y que si bien es cierto se podría difundir videos sobre esta tradición para que sean vistos de forma masiva por grandes y en especial niños y así dar a conocer o por lo menos informar sobre nuestra tradición cultural en cuanto a diversión se refiere.

ENCUESTAS.- En cuanto a las encuestas nos fueron de gran ayuda para recopilar esa información que nos ayudara a saber que es lo que se considera como Juego Tradicional, como también cuales son las causas por las que se ha perdido esta tradición, la cual en su mayoría piensan que por la poca información que se ofrece en los hogares sobre estas formas de juego y diversión tradicional, como también otra de las causas es la libertad exagerada que se da a los niños que permanezcan horas y horas en los juegos de video, internet y demás tecnologías que nada mas les hace olvidar y perder nuestra verdadera tradicional.

Otro tipo de información necesaria que se rescato para nuestra difusión de los juegos tradicionales es sobre las formas de difusión sobre este tema que hoy en dia es el mas adecuado para difundir los mismos, y que en su totalidad comparten con que fuera de gran importancia difundirlos y dar a conocer a manera de videos las formas

de juego o como era esta diversión en aquellas épocas y que hoy en día se la puede dar un espacio, para mantener estos Juegos Tradicionales.

3.1.10 Planificación

La idea para la difusión sobre los Juegos Tradicionales, consiste en una muestra de Video en la que se muestra una pequeña historia de lo grave que es la perdida de dicha tradición y se hace un recuento de es gran forma de diversión sana que se tenia anteriormente, mostrando lo divertido que es recordar y practicar esta tradición en estos días.

Con nuestros datos recopilados nos será de mucha ayuda dar a conocer los elementos más representativos de la época:

- En cuanto a los juegos hemos determinado los más practicados y representativos de la época la cual será de gran importancia mostrar en nuestro video, su forma de practicarlo como sus reglas.
- En cuanto a la forma de diversión se hará una diferenciación entre el juego que se vive hoy en día, en la que consiste en juegos de video y nada mas influyen a la violencia y agresividad, y la otra parte que es el juego tradicional donde se lo practicaba con los amigos del barrio, se socializaba con mas niños y se divertía sanamente dejando constancia la amistad y el compañerismo entre los que lo practicaban.

Con la información recopilada de las entrevistas y las vivencias de aquel entonces, nos servirá para escoger el ambiente apropiado para nuestra muestra audiovisual ya

que será presentada en el típico barrio donde la diversión se desataba con la reunión de varios amigos, que formaban parte del vecindario.

Con la información recopilada tanto de las encuestas como de las entrevistas, nos ayudaran a construir la historia para la difusión de Los Juegos Tradicionales que será difundida mediante la Web 2.0 y sus aplicaciones adecuadas para este tipo de comunicación Cultural.

La estructura del video será realizada bajo los datos recopilados y lo más representativo de los Juegos Tradicionales, para dar a conocer nuestra verdadera tradición en cuanto a diversión se trata.

CAPITULO IV

4.1 Introducción – Muestra Audiovisual

Los Juegos Tradicionales han venido formando parte de nuestra cultura, estas formas de diversión con la que jugaron nuestros padres y abuelos y que hoy en día ya no se la practica con ese entusiasmo con el que se lo hacia hace algunos años atrás.

Mediante una muestra audiovisual se va a dar a conocer los Juegos mas representativos y que mas formaron parte de la niñez y cultura de nuestros padres, con las que se solían divertir de una forma mas sana y en compañerismo que lo representa esta tradición.

El video da a conocer esta gran tradición, haciendo una diferencia entre el Juego moderno con la tradición de años atrás.

En primera instancia es importante hacer una selección de los actores que darán a conocer estos juegos tradicionales, ya que deben ser niños y niñas que simplemente los une una gran amistad y el anhelo o deseo de diversión.

La selección de niños y niñas que formaran parte de esta muestra deben ser espontáneos y mostrar la diversión que reflejan estos juegos, como también las características y reglas que estos juegos poseían.

El ambiente es importante por lo que debe ser una escenografía clásica de los barrios en los que se practicaba esta gran tradición, por la que se debe escoger el lugar adecuado que de a conocer la tradición misma de la cual se desea informar y dar a conocer.

En esta historia también cuenta con una persona mayor que ya ha vivido todos estos juegos tradicionales en aquella época, y que tendrá que ser el que narre y dirija esta historia sobre los Juegos Tradicionales.

Cuidadosamente y paso a paso se realiza esta planificación, estructura y ejecución de esta muestra de video viral, que se la difundirá por la Web 2.0 y el sinnúmero de aplicaciones que esta cuenta para la difusión de videos, específicamente Facebook y YouTube.

4.2 Selección de Elenco

PERSONAJES

ANCIANO

Nombre del actor: Patricio Alvarado

Edad: 52 años

CARACTERISTICAS DEL ACTOR

Personaje con rasgos y símbolos de vestimenta característicos de la época, de los Juegos Tradicionales, es el personaje que recuerda su historia sobre sus épocas de niñez, al ver a los niños de la época actual, esclavos de las computadoras y los juegos agresivos, que dañan los valores de amistad y compañerismo entre amigos.

Al ver tan triste acontecimiento que ocurre con la perdida de los Juegos Tradicionales, este indignado sale de su residencia en la que empieza a recordar, sus épocas de niño.

Este personaje es uno de los tantos de aquellas épocas cuando se solía practicar de forma habitual los juegos tradicionales, por lo que es de gran ayuda en nuestra muestra audiovisual, ya que al haber vivido en carne propia esta tradición, enseñara y mostrara a los la manera tradicional de divertirse.

VESTUARIO

El actor mostrara su vestimenta típica de la época, como lo caracterizaba el pantalón de tela, camisa de manga corta, y zapatos de cuero.

ESCENARIO

Este se lo realizara en principio de la historia en el interior de su casa donde sus nietos empiezan a jugar video juegos, y es ahí donde se desarrolla la historia, por otra parte el escenario será en el patio de la misma casa, ya que es ahí donde enseñara a sus nietos los diferentes juegos tradicionales.

NIÑOS

Lo compondrán dos niños de 10 y 8 años de edad, un niño de 7 años que en el recuerdo del abuelo es a quien enseñan los juegos tradicionales, una niña de 10 años que también se involucra en los juegos de video, y una niña de 8 años que participa en las escenas del recuerdo del abuelo.

Nombre del actor: Joaquín Saquicela

Edad: 10 años

CARACTERISTICAS DEL ACTOR

Niño que realizara doble papel en las primeras tomas el típico niño actual de la era tecnológica esclavo de videos juego, y que al realizar esta practica de diversión actual, solo se denota la agresividad, con sus amigos de juego.

Para las siguientes escenas formara parte del recuerdo de su abuelo de cuando era niño, y será el que de la misma forma practica estos Juegos Tradicionales, en la que la diversión es mas sana y se refleja el compañerismo, en comparación a la de la época moderna.

VESTUARIO

El niño en las primeras escenas vestirá la ropa típica moderna, gorras, camisetas con grandes dibujos y pantalones jeans moderno (rotos, desgastados, etc.).

Para las siguientes escenas su vestimenta cambiara a la ropa de aquella época en la que los juegos tradicionales eran mas practicados, pantalones de tela, camisa, tirantes y zapatos de cuero serán parte de su vestuario.

ESCENARIO

Las primeras escenas serán en la misma sala que se encuentra el abuelo ya que este será observado por su abuelo las actividades de juego, por lo que estará sentado en el piso, frente a una pantalla y junto a el una consola de video juego.

Para la siguiente escena se encontrara en un barrio tradicional jugando con trompos y canicas acompañado de otros niños de su edad, en la calle cerca de las veredas

como se lo realizaba en aquellas épocas, para estas escenas el niño al ser el mayor, es quien enseña al mas pequeño estos juegos.

Nombre del actor: Darwin Ureña

Edad: 9 años

CARACTERISTICAS DEL ACTOR

Este personaje realiza un doble papel tanto en la época actual como en la época de los Juegos Tradicionales, niño que hace uso de los juegos tecnológicos de hoy en día, por lo que tiene experiencia para realizar este papel, que mostrara así mismo la agresividad de la diversión que se vive hoy en día.

Para las escenas del recuerdo del abuelo, también será un gran practicante de los trompos y las canicas, por la que también enseñara a jugar a su amigo mas pequeño.

VESTUARIO

Para las primeras escenas de la misma forma vestirá con ropa características de esta época, zapatos deportivos con dibujos, pantalones jeans desgastados y camisetas con grandes estampados y dibujos.

Para las siguientes escenas que también formara parte de la época de los Juegos Tradicionales vestirá con pantalón de tela, camisa, saco de tela, y zapatos de cuero con las puntas desgastadas que era típico de aquellos niños que por el juego y la diversión se despreocupaban de cuidar su ropa.

ESCENARIO

En primeras escenas se encontrara con su amigo de juego en la sala de la casa de su abuelo, con un control en mano, sentado en el piso, observando un televisor, con mucha concentración los juegos tecnológicos, prestando demasiada atención, a estas escenas de juego violento.

Para las siguientes escenas del recuerdo del abuelo, así mismo se encontrara en el exterior de su casa junto a las veredas, esta vez con un trompo en mano, en la que se desata la diversión y concursos de estos juegos con otros amigos y vecinos del barrio.

Nombre del actor: Ariel Sánchez

Edad: 8 años

CARACTERISTICAS DEL ACTOR

Niño de corta edad, que refleja su inocencia, de actitud muy extrovertida para todo tipo de juego o actividad Lúdica, por la que mostrara un papel del niño típico de la época, aquel niño de corta edad que sus amigos mayores le enseñan los diferentes Juegos Tradicionales.

VESTUARIO

Presentara un atuendo de aquel niño de la época cuando los Juegos populares eran más cotidianos, un terno de calentador, con zapatos de lona desgastados.

ESCENARIO

El escenario será en el exterior de un barrio antiguo de la ciudad, en donde es llamado por sus amigos para enseñarle a jugar los juegos tradicionales, en la que se toman las calles para divertirse y enseñarle los diferentes juegos.

Nombre del actor: Andrea Ochoa

Edad: 10 años

CARACTERISTICAS DEL ACTOR

Una niña que forma parte de los juegos tradicionales, la delicadeza e inocencia del estilo por la que se caracteriza esta niña, que formara parte de la diversión de los Juegos Tradicionales, en la que disfruta del juego de la sogá con la ayuda de sus amigos.

VESTUARIO

La vestimenta tradicional de la niña será pantalón, con chompa y zapatillas que eran bastante usadas por las niñas al llegar de su escuela para descansar.

ESCENARIO

La niña se encontrara así mismo en el barrio tradicional, que es el recuerdo del abuelo, que con entusiasmo llegara donde sus amigos a pedir ayuda para saltar la cuerda.

Nombre del actor: Joseline Ureña

Edad: 12 años

CARACTERISTICAS DEL ACTOR

La mayor de las niñas de la muestra audiovisual, la misma que representa el papel de la hermana de los tres hijos de la pareja de la actual época, que por ser la única mujer de tres hijos trata de formar parte de los juegos de sus hermanos, así mismo formando parte de las peleas de sus hermanos, por llevar el control del juego.

VESTUARIO

Su vestimenta es la que habitualmente usan las niñas de la época moderna, buzo de rayas, pantalón jeans y zapatos deportivos.

ESCENARIO

Se desarrolla también en la casa del abuelo, en la sala donde se encuentran sus hermanos jugando con video juegos.

En las siguientes escenas se encuentra en el patio, en la que su abuelo le enseña el juego de la soga.

4.3 Locaciones

En cuanto a las locaciones para nuestra muestra audiovisual sobre los Juegos Tradicionales, son:

INTERIOR DE CASA: Ya que es aquí donde empieza la primera escena, para lo cual tendrá una ambientación, antigua para dar a conocer la vivienda del abuelo, ya que al ser una persona mayor, su casa es más colonial.

- La casa con estilo antiguo pertenece a la Sra. Esthela Bravo que muy generosamente dio consentimiento para hacer uso, y realizar las escenas de donde se desarrolla parte de la historia.

La cual es de mucha utilidad para el video ya que es de infraestructura un tanto colonial, y esto es de gran ayuda para nuestro escenario que corresponde a la casa del personaje de edad avanzada como es el papel que lo interpreta el señor Patricio Alvarado que en el cortometraje es Don Vicente (abuelo de los niños)

BARRIO TRADICIONAL: Para la filmación de nuestra muestra audiovisual se ha escogido un sector de la ciudad Cuenca donde todavía se mantiene ese estilo tradicional, en la que se podrá observar a niños Jugando los juegos que formaban parte de esta época, esta ubicada en el interior de una casa grande que ocupa casi una cuadra, dentro de esta casa existen partes del barrio antiguo, en la que se puede ver algunos rasgos del barrio tradicional, esta ubicado en las calles Vargas Machuca y Simón Bolívar frente al parque J. Cuesta.

- Este barrio fue escogido, ya que todavía se puede observar esa parte colonial que aún han quedado en algunas casas de la ciudad de Cuenca, por lo que es de gran ayuda y muy importante para usar como escenario del recuerdo de la niñez y diversión que se practicaba antiguamente en las calles de esta ciudad.
- En el interior, podemos observar casas de un solo piso, con ventanas y puertas rusticas, así como también sus techos de teja, muy tradicional en épocas atrás, de la misma forma presentan sus calles de piedra y adoquinadas.
- Las escenas con este escenario, sirvieron para representar el pensamiento del Abuelo Vicente de la historia, la cual recuerda sus épocas de niñez, y los diferentes juegos y actividades que se realizaba en aquellos años.

4.4HistoryBoard

ESC. 00:33 - 01:14

Acción: Los niños y su padre llegan donde su abuelo, y los deja con el



ESC. 01:14 - 01:25

Acción: Los niños se quedan con su abuelo y entran a la casa.



ESC. 01:25 - 01:37

Acción: Los niños piden un televisor para jugar, y el abuelo va a su habitación.



ESC. 01:37 - 02:05

Acción: Los niños instalan su consola y juegan, empieza la agresividad



ESC. 02:05 - 02:20

Acción: El abuelo lee el periodico y de repente escucha gritos.



ESC. 02:20 - 02:27

Acción: El abuelo acude donde sus nietos a ver que sucede.



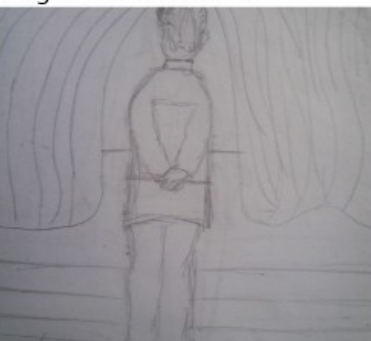
ESC. 02:27 - 02:52

Acción: El abuelo pide a los niños que no peleen y no le obedecen.



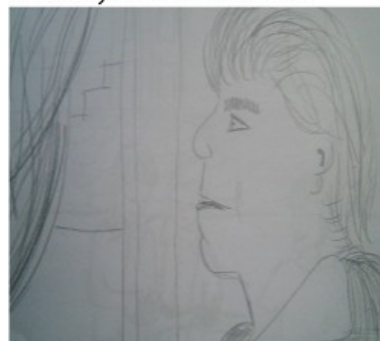
ESC. 02:52 - 02:57

Acción: El abuelo indignado se dirige hacia la ventana.



ESC. 02:57 - 03:09

Acción: El abuelo se lamenta de tal actitud y recuerda su niñez.



ESC. 03:09 - 03:32

Acción: Dos niños invitan a su amigo mas pequeño, y le enseñan a jugar.



ESC. 03:32 - 04:10

Acción: Los niños juegan, y se divierten, se muestra la amistad.



ESC. 04:10 - 04:40

Acción: También enseñan a jugar a su amigo canicas.



ESC. 04:40 - 05:11

Acción: Una niña pide ayuda a sus amigos para saltar la cuerda.



ESC. 05:11 - 05:20

Acción: El abuelo vuelve de sus recuerdos.



ESC. 05:20 - 05:31

Acción: Observa a sus nietos que continúan en los videojuegos.



ESC. 05:31 - 06:05

Acción: El abuelo pide que dejen esos juegos, va a su habitación.



ESC. 06:05 - 06:18

Acción: Regresa a la sala y pide a los niños que se acerquen.



ESC. 06:18 - 07:00

Acción: El abuelo trae un baúl y les enseña los juegos de su época.



ESC. 07:00 - 07:12

Acción: Los niños se interesan y van al patio a que les enseñe.



ESC. 07:12 - 08:18

Acción: El abuelo indica a sus nietos como era la diversión de su época.



ESC. 08:18 - 08:30

Acción: Los padres de los niños llegan y no encuentran a sus hijos.



ESC. 08:30 - 08:37

Acción: El padre de los niños va al patio a buscar a sus hijos.



ESC. 08:37 - 08:58

Acción: Encuentra a sus hijos jugando pregunta sobre los que están haciendo.



ESC. 08:58 - 09:13

Acción: El padre y el abuelo muy satisfechos observa a los niños muy alegres.



4.5 Guion Técnico

TEMA: JUEGOS TRADICIONALES

TITULO: LA DIVERSION QUE QUIERO HOY

PRODUCCIÓN DEL VIDEOCLIP: INDEPENDIENTE (Carlos Alvarado)

DESCRIPCIÓN	ACCIÓN	PLANOS	MOVIMIENTOS
1.- Exterior de la casa del abuelo.	Una pareja joven decide dejar a sus hijos donde su padre, (ya que su madre, abuela de los niños esta de viaje) mientras estos salen a realizar compras. De esta forma llegan a la casa del abuelo de los niños	- Plano General. - Plano Medio	- Paneo para mostrar a la pareja y sus hijos.
2.- Exterior de la casa del abuelo.	El padre de los niños timbra la puerta de sus padres en la que	- Plano general de la pareja con sus hijos mientras timbran la puerta.	- Estático para el plano general. - Paneo para el plano medio,

	sale el abuelo de los niños. La joven pareja deja encargados a sus hijos con su abuelo, mencionándole que traen un play station para que estén distraídos y no dieran molestias al abuelo.	- Plano Medio para el momento que la pareja encarga a sus hijos.	siguiendo la expresión de los niños y del abuelo.
3.- Interior de la casa del abuelo.	El abuelo lleva a los niños a la sala para que jueguen; sus nietos mencionan que les preste un televisor para jugar con su play station, en lo que el abuelo se sorprende de	- Plano Medio de los niños y el abuelo - Plano general de los niños mostrando el play station y pidiendo el televisor. - Plano general del abuelo al irse a su	- Estático para el plano medio y plano general. - Traveling de seguimiento del abuelo al irse al dormitorio.

	tannovedoso aparato, y les deja que se instalen en la sala, mientras se retira a su habitación.	dormitorio.	
4.- Interior de la casa. Habitación del abuelo	El abuelo de los niños“Vicente” esta leyendo el periódico y escuchando la radio, de repente escucha gritos y bulla de sus nietos.	- Plano General - Plano medio corto - Plano detalle	- Estática. - Travelling desde plano general hasta plano detalle.
5.- Interior de la casa. Puerta de la habitación del abuelo	El abuelo al escuchar los gritos, sale de su habitación y observa lo que esta sucediendo, a lo que se acerca a los niños.	- Medio plano del abuelo al salir de su habitación. - Plano general del abuelo observando a sus nietos.	- Travelling del abuelo saliendo a ver a sus nietos. - Estática del plano general del abuelo parado en la puerta de su habitación

			observando.
6.- Interior de la casa del abuelo. (sala) Televisor, consola de video juegos.	Los niños se pelean por ganar y se golpean el uno al otro, lanzándose golpes y frases ofensivas.	- Plano medio para los niños, y la niña - Primerísimo primer plano para la expresión de los niños.	- Paneo de los niños y sus expresiones.
7.- Interior de la casa del abuelo. (sala) Televisor, consola de video juegos.	El abuelo se indigna al ver estas actitudes de los niños, y les menciona que no peleen entre ellos. Pero los nietos siguen en discusión y peleas por los videojuegos.	- Plano medio del abuelo. - Plano medio corto, para los niños.	- Estático para el plano Medio. - Paneo de los niños.
8.- Interior de la casa. Ventana de la sala	El abuelo se entristece al ver estas actitudes, de	- Plano general del abuelo inquieto por los nietos.	- Dolly del abuelo dirigiéndose indignado hacia la

	sus nietos, y se dirige hacia la ventana donde se lamenta y mira hacia el cielo.	- Plano medio del abuelo dirigiéndose a la ventana. - Primer plano del abuelo mirando al cielo en la ventana.	ventana. - Estática del abuelo pensando. - Paneo del abuelo mirando hacia el cielo.
9.- Exterior de un barrio tradicional de la ciudad. Casas tradicionales de la época y calles empedradas.	El abuelo al observar por la ventana, se vuelve los recuerdos de niño, y observa en la calle sus anécdotas de cuando tan solo era un infante.	- Plano general, para mostrar todo el barrio - Plano medio para detalles	- Paneo del barrio - Travelling a lo largo de los niños
10.- Corredor de una de las casas del barrio.	Dos niños, están en la calle del barrio, en la que planean jugar y llamar a otro amigo mas	- Plano general para el encuentro de los niños. - Plano medio corto para la conversación	- Traveling de los niños de plano general a plano medio corto. - Estático para detalles del juego

	pequeño para enseñarle, los juegos que ellos practican.	- Plano detalle para los elementos típicos de la época	
11.- Barrio tradicional de Cuenca, calles y veredas.	Los dos amigos llaman al niño mas pequeño y se van juntos abrazados.	- Plano general, para mostrar a los niños. - Plano medio para enfocar a los niños llamando a sus amigos.	- Paneo de las casa de los amigos que salen a divertirse. -Contrapicado de los juguetes que tienen los niños en sus manos
12.- Exterior de las casas tradicionales de la época, Calles y veredas	Los niños enseñan a su amigo a jugar el juego del trompo, y luego el juego de las canicas mientras le dan indicaciones, y le hacen practicar este juego a el también.	- Plano general - Plano Medio - Plano Medio Corto - Plano Detalle	- Travelling de los niños jugando - Travelling 360 grados de cada niño jugando.

13.- Exterior de las casas tradicionales de la época, Calles y veredas	La cordialidad entre los amigos se puede observar, ya que uno de los niños no tiene una piola para hacer bailar su trompo, en la que el amigo le presta una, para continuar el juego.	- Plano general de los niños jugando - Plano medio del niño que no tiene juguetes - Plano americano del niño prestándole los juguetes a su amigo.	- Estático para el plano general. - Paneo para el plano Americano
14.- Exterior de las casas tradicionales de la época, Calles y veredas	Se muestra los detalles de Juego, desde como envolver la piola con el trompo, hasta como lanzarlo, en el juego de las bolas así mismo se muestra la forma de juego, los detalles y al	- Plano general para mostrar a los niños en grupo. - Plano medio para enfocar el juego tanto de los niños como de las niñas. - Plano de detalle para las expresiones de cada niño.	- Travelling de desde plano general de los niños jugando hasta los detalles de juego

	mismo tiempo enseñan a su amigo más pequeño a jugar.		
15.- Exterior de las casas tradicionales de la época, Calles y veredas	Una amiga de ellos se acerca a jugar con ellos y les pide que le ayuden a coger la cuerda y girarla mientras ella salta.	- Plano general de niños y niñas. - Plano medio de la niña pidiendo ayuda. - Plano general de niños y niñas jugando.	- Estático - Paneo de seguimiento a la niña pidiendo ayuda al niño. - Travelling desde plano medio a plano general.
	Los niños quedan satisfechos de haber jugado, mientras se abrazan llenos de alegría.		
16.- Interior de la casa del abuelo. Ventana de la sala.	Se regresa el recuerdo del Abuelo al tiempo actual en la que están, y se dirige	- Plano general - Plano detalle para enfocar al abuelo, de regreso de sus recuerdos	- Estático al regresar de los recuerdos del abuelo. - Travelling sobre

	donde están sus nietos y nuevamente los observa jugando video Juegos.		el movimiento del abuelo.
17.- Interior de la casa Sala donde se encuentran los niños jugando.	El abuelo llama la atención a sus nietos, y menciona sobre la la gravedad de tenerlos horas y horas solo frente a un televisor, mientras menciona que va a traer algo para mostrarles y se dirige a su dormitorio.	- Plano medio, de los niños y el abuelo. - Plano americano de los niños dirigiendo con el abuelo a la habitación.	- Estática del plano medio. - Travelling del abuelo y los niños.
18.- Interior de la casa Habitación del abuelo.	El abuelo saca de un baúl de recuerdos, trompos y canicas con los que solía	- Plano medio de abuelo sacando los juguetes.	- Estática para el plano medio. - Paneo de los niños al observar los juguetes

	divertirse de niño, y enseña a sus nietos la forma tradicional de divertirse de su época. También saca algunos elementos de juego para niñas y enseña a su nieta como solían divertirse también las niñas de aquella época.		tradicionales.
19.- Interior de la casa Habitación del abuelo	Los niños se interesan en los Juegos tradicionales y piden explicación a su abuelo, y este dice que deben ir fuera de la casa	- Plano Medio de los niños y el abuelo - Plano general dirigiéndose hacia fuera de la casa.	- Estático del plano medio. - Travelling del plano general de los niños saliendo de la habitación del abuelo.

	para enseñarles a jugar ahí porque dentro pueden dañar o golpear cosas de la casa.		
20.- Exterior de la casa (Patio)	El abuelo enseña los Juegos tradicionales de su época, como las canicas, el trompo, y también algunas formas de juego que solían jugar las niñas de la época. Los nietos también intentan y juegan con su abuelo.	- Plano general - Plano medio enseñándoles a jugar - Plano detalle para los juguetes y mecanismos de juego.	- Estático. - Travelling para los detalles de juego.
21.- Exterior de la casa (Patio)	Los niños aprecian el juego y se divierten jugando entre ellos. El abuelo se llena	- Plano general de los niños jugando - Primer plano de del abuelo lleno de felicidad.	- Estático - Dolly para el acercamiento desde el plano general hasta los

	de felicidad viendo a sus nietos jugar de una forma más sana, en la que no existe agresión alguna, mas bien la sana diversión entre ellos.	- Plano detalle de los juegos.	detalles de los juegos.
22.- Interior de la casa (Sala)	Llegan los padres de los niños y no los encuentran en la sala, solo los video juegos votados en el piso, en esto se sorprenden al ver esto y escuchan voces y rizas de sus hijos, rápidamente el padre va a buscar a sus hijos en el patio.	- Plano americano de la llegada de los padres y la Abuela. - Plano detalle para los video juegos. - Plano medio al escuchar las risas, y a lo que bajan al patio.	- Travelling de los abuelos entrando a la sala. - Picado para los video Juegos en el piso. - Travelling para la salida hacia el patio.

23.- Exterior de la casa (Patio)	Se encuentra a los niños con su abuelo jugando con trompos y canicas, donde se ve mucha felicidad por parte de los nietos, felices y sorprendidos observa el padre de los niños esta gran diversión tradicional que ha pasado de generación en generación.	- Plano general de los niños y el abuelo jugando. - Plano detalle de los juguetes que poseen los niños. - Plano medio de los padres comentando con la abuela. - Plano general de los niños jugando con su abuelo mientras observa los padres de los niños.	- Paneo de los niños jugando con el abuelo. - Estática de los juguetes que tienen los niños en sus manos. - Travelling de seguimiento al juego de los niños con su abuelo.
---	---	---	---

4.6 Libreto

JUEGOS TRADICIONALES

LIBRETO

CASA DEL ABUELO. EXT. DÍA. NATURAL

SEC 1.

Una pareja joven decide dejar a sus hijos donde su padre, (ya que su madre, abuela de los niños esta de viaje) mientras estos salen a realizar compras. De esta forma llegan a la casa del abuelo de los niños.

Padre de los niños:

Joaquín, Thomas, Karla se van a quedar en casa de mis papas mientras vamos con su madre a realizar algunas compras.

Niños ustedes se van a quedar con su abuelito, porque su abuelita se fue de viaje.

CASA DEL ABUELO. EXT. DÍA. NATURAL

SEC 2.

El padre de los niños timbra la puerta de sus padres en la que sale el abuelo de los niños.

La joven pareja deja encargados a sus hijos con su abuelo, mencionándole que traen un playstation para que estén distraídos y no dieran molestias al abuelo.

Padre de los niños:

Papa les traigo a los niños, que se queden con usted, mientras voy hacer, algunas compras, ahí traen un juego, un playstation para que no le vayan a molestar.

Abuelo Vicente:

Claro que si mijo déjales yo los cuido, y vayan tranquilos.

Vengan niños pasen

Nietos: Hasta luego.

Abuelo Vicente:

Que les vaya bien haciendo sus compras.

Padre de los niños:

Ya les vengo a recoger mas tarde.

CASA DEL ABUELO. EXT. DÍA. NATURAL

SEC 3.

El abuelo lleva a los niños a la sala para que jueguen; sus nietos mencionan que les preste un televisor para jugar con su playstation, en lo que el abuelo se sorprende de tan novedoso aparato, y les deja que se instalen en la sala, mientras se retira a su habitación. **Joaquín:**

Abuelito préstenos la televisión para jugar Play Station.

Abuelo Vicente:

Claro que si niños, entonces jueguen nomas, yo voy a estar en mi habitación, si necesitan algo, me llaman.

- Los niños instalan su consola de video Juego, y empiezan a jugar.

HABITACION DEL ABUELO. INT. DÍA. NATURAL

SEC 4.

El abuelo de los niños “Vicente” esta leyendo el periódico y escuchando la radio, de repente escucha gritos y bulla de sus nietos.

Joaquín:

Yo voy a ganar, yo voy aganar, yo voy a ganar.

Thomas:

Nooo yo soy el mejor yooo voy a ganariiiiii

Karla:

Déjenme jugar a mi, es mi turnoiiiiii

Joaquín:

No tu no vas a jugar Karlaiiii

HABITACION DEL ABUELO. INT. DÍA. NATURAL**SEC 5.**

El abuelo al escuchar los gritos, sale de su habitación y observa lo que esta sucediendo, a lo que se acerca a los niños.

Abuelo Vicente:

A ver hijos que esta sucediendo, no pelen por favor, no peleen.

Joaquin:

Abuelito es que él me quiere ganar

Karla:

Abuelito no me dejan jugar.

Joaquín:

Mentira!!!! si jugo mas que nosotros.

SALA DE LA CASA. INT. DÍA. NATURAL**SEC 6.**

Los niños se pelean por ganar y se golpean el uno al otro, lanzándose golpes y frases ofensivas.

SALA DE LA CASA. INT. DÍA. NATURAL**SEC 7.**

El abuelo se indigna al ver estas actitudes de los niños, y les menciona que no peleen entre ellos.

Pero los nietos siguen en discusión y peleas por los videojuegos.

Abuelo Vicente:

No peleen entre ustedes por favor niños.

SALA DE LA CASA. INT. DÍA. NATURAL**SEC 8.**

El abuelo se entristece al ver estas actitudes, de sus nietos, y se dirige hacia la ventana donde se lamenta y mira hacia el cielo.

VOZ EN OFF del Abuelo Vicente:

Porque los tiempos han cambiado tanto, ahora con esos juegos electrónicos solo hay agresión entre los niños, como recuerdo mis épocas de niñez y diversión, si tan solo pudiera vivir por un momento esa gran diversión.

SALA DE LA CASA. INT. DÍA. NATURAL**SEC 9.**

El abuelo al observar por la ventana, se vuelve los recuerdos de niño, y observa en la calle sus anécdotas de cuando tan solo era un infante.

BARRIO ANTIGUO. EXT. DÍA. NATURAL**SEC 10.**

Dos niños, están en la calle del barrio, en la que planean jugar y llamar a otro amigo mas pequeño para enseñarle, los juegos que ellos practican.

BARRIO ANTIGUO. EXT. DÍA. NATURAL**SEC 11.**

Los dos amigos llaman al niño mas pequeño y se van juntos abrazados.

José Luis:

David vamos a jugar¡¡¡

José Luis:

Vamos a jugar con los trompos¡¡

BARRIO ANTIGUO. EXT. DÍA. NATURAL**SEC 12.**

Los niños enseñan a su amigo a jugar el juego del trompo, y luego el juego de las canicas mientras le dan indicaciones, y le hacen practicar este juego a el también.

BARRIO ANTIGUO. EXT. DÍA. NATURAL**SEC 13.**

La cordialidad entre los amigos se puede observar, ya que uno de los niños no tiene una piola para hacer bailar su trompo, en la que el amigo le presta una, para continuar el juego.

Jose Luis:

Chuta tienes una cuerda que me prestes!!!!

Mateo:

Claro aquí te presto una cuerda José Luis.....

BARRIO ANTIGUO. EXT. DÍA. NATURAL**SEC 14.**

Se muestra los detalles de Juego, desde como envolver la piola con el trompo, hasta como lanzarlo, en el juego de las bolas así mismo se muestra la forma de juego, los detalles y al mismo tiempo enseñan a su amigo más pequeño a jugar.

Mateo:

Mira José Luis envuelves la cuerda al trompo y lanzas de esta manera.

Y de esta forma se divierten los dos amigos, al mismo tiempo que enseñan a su amigo mas pequeño.

BARRIO ANTIGUO. EXT. DÍA. NATURAL**SEC 15.**

Una amiga de ellos se acerca a jugar con ellos y les pide que le ayuden a coger la cuerda y girarla mientras ella salta.

Cristina:

- Amigos me pueden ayudar a coger la cuerda para saltar??

Jose Luis:

Si Cristina, vamos

BARRIO ANTIGUO. EXT. DÍA. NATURAL**SEC 16.**

Se regresa el recuerdo del Abuelo al tiempo actual en la que están, y se dirige donde están sus nietos y nuevamente los observa jugando video Juegos.

Abuelo Vicente:

No puedo creer, horas y horas de juegos que lo único que hace es tenerlos sentados tanto tiempo sin ni siquiera moverse.

SALA DE LA CASA. INT. DÍA. NATURAL**SEC 17.**

El abuelo llama la atención a sus nietos, y menciona sobre la la gravedad de tenerlos horas y horas solo frente a un televisor, mientras menciona que va a traer algo para mostrarles y se dirige a su dormitorio.

Abuelo Vicente:

Joaquin, Thomas, Karla dejen esos juegos que solo lo que ganan es pelear entre ustedes.

Joaquin:

Abuelito estamos jugando.

Abuelo Vicente:

Voy a traer algo que quiero mostrarles.

- Y así se dirige el abuelo a su habitación, en la que regresa con un baúl.

HABITACION DEL ABUELO. INT. DÍA. NATURAL

SEC 18.

El abuelo saca de un baúl de recuerdos, trompos y canicas con los que solía divertirse de niño, y enseña a sus nietos la forma tradicional de divertirse de su época.

También saca algunos elementos de juego para niñas y enseña a su nieta como solían divertirse también las niñas de aquella época.

Abuelo Vicente:

Miren este trompo, que solíamos jugar cuando yo era niño, se lo hace girar con mucha habilidad y cuidado sobre el piso.

Miren estas son bolas de cristal, esta era la diversión de mi época.

Karlita¡¡mija mira esta cuerda y estas notas de cantos con los que tu abuelita sabía jugar con sus amigas.

HABITACION DEL ABUELO. INT. DÍA. NATURAL

SEC 19.

Los niños se interesan en los Juegos tradicionales y piden explicación a su abuelo, y este dice que deben ir fuera de la casa para enseñarles a jugar ahí porque dentro pueden dañar o golpear cosas de la casa.

Abuelito Vicente:

Vamos hacia afuera para enseñarles esta gran diversión, salgamos muchachos, porque aquí podemos dañar algo.

PATIO DE LA CASA. EXT. DÍA. NATURAL**SEC 20.**

El abuelo enseña los Juegos tradicionales de su época, como las canicas, el trompo, y también algunas formas de juego que solían jugar las niñas de la época.

Los nietos también intentan y juegan con su abuelo.

PATIO DE LA CASA. EXT. DÍA. NATURAL**SEC 21.**

Los niños aprecian el juego y se divierten jugando entre ellos.

El abuelo se llena de felicidad viendo a sus nietos jugar de una forma más sana, en la que no existe agresión alguna, mas bien la sana diversión entre ellos.

VOZ EN OFF del Abuelito Vicente:

Esta es la diversión que necesitan mis nietos, que felicidad verlos jugando con lo que yo me solía divertir.

SALA DE LA CASA. INT. DÍA. NATURAL**SEC 22.**

Llegan los padres de los niños y no los encuentran en la sala, solo los video juegos votados en el piso, en esto se sorprenden al ver esto y escuchan voces y rizas de sus hijos, rápidamente el padre va a buscar a sus hijos en el patio.

Papa:

Donde estarán los niños? Thomas¡¡Joaquin¡¡ Karla¡¡

Mamá:

Voy a buscarles en la habitación de Don Vicente.

Papa:

Esta bien¡ Yo voy a buscarles en el patio.

PATIO DE LA CASA. EXT. DÍA. NATURAL**SEC 23.**

Se encuentra a los niños con su abuelo jugando con trompos y canicas, donde se ve mucha felicidad por parte de los nietos, felices y sorprendidos observa el padre de los niños esta gran diversión tradicional que ha pasado de generación en generación.

Padre de los niños:

Hola papá como esta?

Que están haciendo??

Abuelo Vicente:

Aquí les estoy enseñando los juegos tradicionales con los que antes solíamos divertirnos.

Padre de los niños:

Que bien!!! Bien esta que aprendan aquellos juegos que antes jugábamos, esta muy bien papa.

Y de esta forma el padre y el abuelo quedan sonrientes de ver a los niños felices jugando entre ellos, mientras el abuelo menciona en su pensamiento:

VOZ EN OFF DEL ABUELO

Esta es la diversión que mis nietos necesitan.. EL TIPO DE DIVERSION QUE QUIERO HOY

4.7 Filmación y Edición.

4.7.1 Filmación

Una vez realizada la idea de nuestra historia, para el cortometraje de los juegos tradicionales “La diversión que quiero hoy” se realizo algunos bocetos en un HistoryBoard, para poder tener una idea clara de las secuencias y escenas a grabar.

Actores, vestuario como demás implementación se preparo con anterioridad, en la que se realizo también un previo ensayo de lo que será el cortometraje.

El rodaje del video se lo realizo en 3 días (fin de semana) del mes de Noviembre, en la que se convoco a los actores y ayudantes para la filmación de la muestra audiovisual.

Una vez listo, el set, actores, vestuario como demás implementos se procedió a filmar las diferentes escenas que formaran parte del Cortometraje “La diversión que quiero hoy”, realizando una serie de repeticiones, ya que es importante tener varias tomas para escoger las mas adecuadas.

Los implementos que formaron parte de la filmación son:

- Cámara SONY HDV 1080i; MINI DV MODELO No. HVR-Z1P Formato de Grabación: HVD 1080i; HDV; DV; DVCAM Tamaño de pantalla 3.5”
- Trípode Giotto MT9360:
Diámetro de las patas: 28 mm.

4 secciones.

Altura plegado: 58 cm.

Altura mínima: 24 cm.

Altura Máx. sin extender la barra central: 142 cm.

Altura Máx. con la barra central extendida: 160 cm.

Peso del trípode: 2,30 Kg.

Peso máximo soportado: 8 Kg.

- Audífonos Sony MDR-V150
- Micrófono Sony

La filmación de las diferentes escenas se las hicieron con un colaborador, con conocimientos en filmación y manejo de cámara, la filmación fue directa desde la cámara, realizando grabaciones recorridas para luego hacer la selección de las mejores tomas.

En cuanto al audio al no poseer un Boom propio de grabación, se instalo un micrófono a un trípode para poder acercarlos a los personajes a la hora de la grabación y de esta forma el sonido sea captado al video.

Para los movimientos de cámara, cuidadosamente se los realizaba manualmente, rotando y trasladando la videocámara desde un lugar a otro para los planos en los que existían paneo y travelling (filmación de una escena en movimiento).

La filmación de las diferentes escenas se las realizo con un previo ensayo, ya que al tratarse de un video que involucra a niños, es mas difícil mantener el control de ellos,

los audios de los gritos de los niños como las voces en Off también se realizó en ese momento, ya que al estar los actores centrados en el tema, se grabó para no perder el ambiente y sonido.

Algunas de las escenas de los niños se tuvo que hacer varias repeticiones de tomas, esto sirve para que a la hora de la edición exista un amplio material para poder escoger las mejores tomas.

En cuanto a las tomas de los niños en el pensamiento del abuelo fue más fácil de hacer la grabación, ya que al tratarse de juego, se hizo un ensayo previo y se captó las diferentes escenas con más libertad y espontaneidad de acuerdo como iban jugando los niños.

Las escenas en las que participaron las personas adultas tanto del abuelo como de los padres de los niños, fueron grabadas con más rapidez ya que al ser personas adultas se seguía el libreto al pie de la letra.

Se realizó una grabación total de 40 minutos, en la que se utilizó las mejores partes y escenas que serían útiles y que eran más comunicativas para dar a conocer el tema del cortometraje.

4.7.2 Edición

Una vez obtenidas las diferentes tomas, y retomando el History, como los libretos y guiones, se empieza a formar la historia con las diferentes tomas grabadas, para esto se recortan las partes más importantes que darán a conocer la idea central del cortometraje.

Posterior a esto se inserta transiciones de video para pasar de una escena a otra, lo cual esto ara que el video sea mas dinámico y no se torne aburrido, se modifica algunas partes de video con efectos de color, en este caso en algunas tomas se modifíco el color de algunas escenas para dar un aspecto antiguo.

Es importante hacer constar un intro que muestra el inicio y el tema del video, como también los créditos, ya que así se podrá dar a conocer también el nombre de los actores, director y demás elementos que formaron parte para la realización de dicho cortometraje.

Para la edición del cortometraje se lo realizo con Sony Vegas Pro 11, en la cual mediante una selección de las mejores tomas y escenas, se fue dando el sentido de la historia al Cortometraje.

El intro da a conocer la presentación del Cortometraje; se muestra la casa productora en este caso Autor independiente (Carlos Alvarado), seguido de la presentación con el nombre del Cortometraje “LA DIVERSION QUE QUIERO HOY” se escogió una parte de las escenas grabadas en el pensamiento del abuelo que es lo que principalmente se quiera dar a conocer, esa diversión que hace tiempo atrás divertía a los niños, por tal razón esta escena presenta el intro, con el respectivo nombre del Video, que se muestra en un tipo de letra envejecido que representa la diversión que ha venido desde años atrás de generación en generación y el grafico de un trompo, ya que es uno de los juegos mas conocidos y practicado en aquellas épocas.

Para las escenas que muestran la historia del cortometraje se adiciono algunas transiciones y fundidos en blanco para el cambio de toma, esto ayudara a captar más la atención y que no se torne aburrido.

En la escena de los recuerdos del abuelo se modifíco el color a un sepia que, da entender que es un recuerdo de hace muchos años, se adiciono fundidos en negro, que simulan parpadeos del abuelo, ya que este esta recordando y viendo la diversión que tenia cuando era niño.

Al final se muestran los créditos de todo el talento humano como técnico que intervino en la grabación del cortometraje.

El cortometraje contiene audio como canciones de fondo, que ayudan que no se torne aburrido, en las escenas de los niños en la época actual se adiciono para el fondo música en Ingles, que refleja la modernidad que hoy se vive, en la escena de los niños instalando su consola de juego se adiciono un track de Mario Bross, sonido representativo de los Video Juegos, en los recuerdos del abuelo se adjunto al fondo de las escenas una canción típica infantil de los años 80's que rápidamente da a entender la diferencia de época con la que hoy se vive.

Existe una selección de tomas y escenas que muestran la realización del cortometraje "Tras cámaras" donde se adjunto algunas tomas e imágenes con los errores, repeticiones y realización del film.

4.8 Presentación y Difusión

Haciendo uso de la Web 2.0 y sus múltiples aplicaciones, se lo dará a conocer tanto en Facebook (Fan Page) como también en el servicio de alojamiento de videos de YouTube, ya que estos hoy en día son unos de los mas utilizados por personas de diferentes edades, en especial la gente joven y niños, por la que es lo importante, ya que es a ellos a quien precisamente se desea transmitir esta tradición, mediante una muestra audiovisual.

El fan page de Facebook, contiene información y algunas escenas del cortometraje, como también fotografías del mismo cortometraje.

Dirección de Fan Page:

<http://www.facebook.com/EITipoDeDiversiónQueQuieroHoy>

El servicio de alojamiento de videos de YouTube, contiene intros del cortometraje, tras cámaras de la muestra audiovisual, y el cortometraje completo.

Dirección: YouTube

<http://www.youtube.com/channel/UCNgJNaf4t-ULonFIEuyLaNA?feature=mhee>

Así se podrá conocer mediante una historia la perdida de los juegos tradicionales, y la importancia que esta en recordar y practicarlas en la actualidad, ya que de esta forma a más de conocer nuestras raíces culturales, los niños de hoy en día podrán disfrutar de una diversión sin agresión y más bien fomentar el compañerismo.

Por lo tanto el cortometraje, como su proceso de grabación, estará disponible tanto en un Fan Page de carácter cultural en Facebook, como también en un canal de video de YouTube.

CAPITULO V

5.1 Conclusiones

Los Juegos Tradicionales han formado parte de la Diversión de nuestros padres y de muchas generaciones atrás por la que estamos en la obligación y el deber de transmitirlos a las nuevas generaciones, enfocándonos a una concientización y mantenimiento cultural, para que estas se conozcan, ya su vez sean practicadas por los niños de esta época.

Hoy en día con la llegada de la tecnología se debe escoger, el medio preciso para transmitir, en este caso con la difusión en Facebook y YouTube, se dará a conocer mediante una historia que presenta el cortometraje antes mencionado, dejando una reflexión de la gran diversión que tenían los Juegos Populares, y de esta forma practicarlos en la actualidad.

La presentación de un cortometraje, mostrara la diferencia de juego de épocas anteriores, con la del entretenimiento tecnológico que se vive en la actualidad, con esto se quiere lograr enseñar y mostrar a las generaciones de hoy la forma de diversión que se ha venido dando de generación en generación, en la cual se denote la conservación de una tradición, que muchas de las veces están en manos de los mayores, en mostrar y enseñar esta gran forma de entretenimiento cultural.

La experiencia de trabajar con niños en una muestra audiovisual fue muy satisfactoria, en especial de un tema Cultural como son los Juegos Tradicionales, por lo que para la realización del cortometraje se pudo rescatar esos rasgos culturales de

hace algunos años atrás, donde los niños con camisa y pantalón de tela, salían a jugar con sus amigos del barrio.

Para mostrar la historia de concientización en el cortometraje dedicado a los juegos tradicionales, mediante la información necesaria obtenía en las investigaciones, se hizo uso de los elementos mas característicos y representativos que puedan identificar rápidamente los juegos tradicionales, como los trompos y piolas que guardaban los niños en sus bolsillos, las reuniones de amigos en el barrio, etc.

El material audiovisual muestra su historia de concientización con las escena mas especificas y narradoras, que en un corto tiempo de duración se pueda apreciar y entender con facilidad el mantenimiento cultural en cuanto a los juegos tradicionales.

Por otra parte se pudo notar en los niños la atracción de estos juegos, en la cual se puede observar que todavía estamos a tiempo de difundir, mostrar y hacer conocer esta gran tradición, ya que con el simple hecho de mostrar este tipo de diversión ya estamos aportando a mantener un entretenimiento sano que a pasado por muchas generaciones, la cual no debemos dejar que la era tecnológica acabe con tal diversión.

5.2 Recomendaciones

Hoy en día con la llegada de la tecnología y los juegos de video, los niños están mas involucrados en este tipo de diversión y entretenimiento, por lo que se debería enseñar y difundir mas sobre los Juegos tradicionales, y que mejor indicándoles directamente las formas de distracción y juegos de antes, como comprándoles un trompo, canicas, etc, ya que con los objetos de juego de antes, estos pondrán mas atención, y se podría captar mejor la atención de los niños.

Los padres de familia de hoy en día, no deberían dar mucha libertad para dejar que sus hijos se centren demasiado en los juegos de video y la tecnología, ya que existen otras formas de diversión, en la que se tiene interacción con la naturaleza, otros niños; y así se realiza movimientos corporales buenos para el desarrollo de los niños, la cual no deberían permanecer demasiado tiempo frente a un televisor, celular, etc.

Los Juegos tradicionales a mas de rescatar una tradición y cultura propia de los Ecuatorianos, fomenta el juego y la sana diversión de los niños, en la que no existe violencia o peligro alguno al momento de jugar, los niños de hoy necesitan entretenimiento y diversión sana, y que mejor que se lo realice al puro estilo de los ecuatorianos, aquella diversión que a formado parte de muchas generaciones.

Para la realización de este video como es Juegos tradicionales, se tuvo la presencia de niños, y como tal son de actitudes mucho más extrovertidas que lo normal, por lo que se debería realizar ensayos previos, y al momento de la filmación tratar en lo posible que exista el menor publico tras cámaras, para que así la actuación de los niños sea mas satisfactoria.

En cuanto a la filmación y rodaje, si no se tiene mucha experiencia en manejo de cámara lo adecuado seria utilizar dos cámaras, ubicadas en sitios estratégicos y así obtener dos planos diferentes de la misma toma, y sea mas facilidad para escoger los mejores films, y tener mas variedad de planos en el video a presentar.

Siempre al momento de grabar videos, es importante la dinámica que se le da al movimiento de cámara en las diferentes escenas, si no se tiene un equipo extenso, usando la creatividad se puede dar solución a este inconveniente, ya que se puede hacer por ejemplo un propio Dolly, sujetando la cámara a una bicicleta o algún instrumento con ruedas, así mismo para picados de gran altura se puede sujetar el trípode de la cámara a otro trípode o algún material de madera en la que se pueda elevar la cámara para realizar las tomas necesarias.

La iluminación también es importante, hacerlo en lugares lo mas claros posibles, ya que luego en la edición se puede dar el color o estilo de video que se desee, como envejecido, apariencia de oscuridad, etc.

La difusión de temas culturales en especial Juegos tradicionales, mediante muestras audiovisuales, es de gran interactividad entre los diferentes participantes tanto actores, camarógrafos, ayudantes, etc.; de tal forma que se debe formar en primera instancia un ambiente de confianza, para que de esta manera exista mas participación, y confianza entre los participantes que compondrán para la realización del cortometraje.

BIBLIOGRAFIA

- 1.- CLAUDIO MALO, DIANA AREVALO**, Centro interamericano de Artesanías y Artes populares, Cuenca-Ecuador, Departamento de publicaciones, 1994
- 2.- ANTONIO FUMERO, GENESIS ROCA**, Fundación Orange, España, Creative Commons, 2007
- 3.- STEINBERG, MALLO**, Tecnologías de la Información y la Comunicación, Buenos Aires, Dirección general de la Cultura y Educación, 2007
- 4.- RAMON ROSALES, JORGE BONILLA**, Centro de Estudios sobre desarrollo Económico, Bogora Colombia, 2006

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS DE INTERNET

- 5.-** www.yocrezco.com
- 6.-** <http://reportajeseducativos.blogspot.com/2010/10/el-avance-tecnologico-ha-cambiado-los.html>
- 7.-** <http://www.voltairenet.org/article163177.html>
- 8.** <http://www.eluniverso.com/2004/06/13/0001/15/9D3490502BD44299AB4CFC9EB722D841.html>
- 9.-** <http://www.tgrajales.net/investipos.pdf>

LISTA DE ANEXOS

Pag.

ANEXO 1	Datos personales de entrevistados	138
ANEXO 2	Portadas Cortometraje “La diversión que quiero hoy”	142
ANEXO 3	Escenas del Cortometraje	144

ANEXO 1

ANEXOS

DATOS PERSONALES DE ENTREVISTADOS



NOMBRE: Eddy Alvarado Figueroa

EDAD: 38 años

OCUPACION: Comerciante



NOMBRE: Luis Antonio Ureña

EDAD: 57 años

OCUPACION: Chofer Municipal



NOMBRE: Oswaldo Armijos Ordoñez

EDAD: 45 años

OCUPACION: Profesor Primaria



NOMBRE: Alba Zuleta

EDAD: 36 años

OCUPACION: Profesora Secundaria



NOMBRE: Antonio Salinas

EDAD: 24 años

OCUPACION: Estudiante Comunicación Social

ANEXO 2

PORTADAS CORTOMETRAJE “La diversión que quiero hoy”



ANEXO 3

ALGUNAS ESCENAS DEL CORTOMETRAJE



Descripción: Escena en la que los niños hacen uso de los juegos tecnológicos de la época actual.



Descripción: Escena en la que el abuelo enseña los juegos tradicionales a sus nietos



Descripción: Escena en la que el abuelo recuerda la diversión de su época, con el juego de las canicas.



Descripción: Escenas en la que el abuelo recuerda cuando era niño, y jugaba con trompos



Descripción: Recuerdo del abuelo cuando jugaba juegos tradicionales (salto de la sogu) con niñas de su misma edad



Descripción: Recuerdo del abuelo en el juego de las canicas



Descripción: Escenas en la que los niños juegan y se divierten con los juegos tradicionales





Descripción: Escena en la que el abuelo, con su hijo se llena de felicidad al ver a sus nietos jugando con aquellos juegos que formaron parte de su niñez.