



## **CARRERA DE DESARROLLO SOCIAL Y CULTURAL**

**“PLAN DE CAPACITACIÓN PARA LA REVITALIZACIÓN DEL  
JUEGO TRADICIONAL PELOTA DE MANO, BARRIO LOS  
PORTALES, OTAVALO”**

**TRABAJO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE INGENIERIA EN  
DESARROLLO SOCIAL Y CULTURAL**

AUTOR: DIEGO ESTEBAN MORALES ESCOBAR

TUTOR: PhD. LIDIA DÍAZ GISPERT

OTAVALO, 2018

## DECLARACIÓN

Yo, Diego Esteban Morales Escobar, declaro que este trabajo es de mi total autoría, que no ha sido previamente presentado para grado alguno o calificación profesional.

La Universidad de Otavalo puede hacer uso de los derechos correspondientes, según lo establecido por la Ley de Propiedad Intelectual, por su reglamento y por la normativa institucional vigente.

---

Diego Esteban Morales Escobar

C. I. 1003726195

## **CERTIFICACIÓN**

Certifico que el proyecto de investigación titulado “Revitalización del juego tradicional pelota de mano, barrio los portales, Otavalo” bajo mi dirección y supervisión, constituye el trabajo de titulación para aspirar al título de INGENIERÍA EN DESARROLLO SOCIAL Y CULTURAL de la estudiante DIEGO ESTEBAN MORALES ESCOBAR, y cumple con las condiciones requeridas por el Reglamento de Trabajos de Titulación (Arts. 16 y 25).

---

PhD. LIDIA DÍAZ GISPERT

## **DEDICATORIA**

A mi familia y seres queridos que brindaron su apoyo para la culminación de mi carrera profesional.

A los moradores del barrio Los Portales.

## **AGRADECIMIENTO**

A todas las personas que motivaron e hicieron posible la realización de esta investigación.

A mis profesores que fueron guías de mi formación profesional, en especial a mi tutora la PhD. Lidia Díaz.

A los moradores del barrio Los Portales de la ciudad Otavalo.

## AVAL BARRIO LOS PORTALES



RESOLUCION # MIDUVI-GOTI-2018-0004-R

Otavaló a 5 de julio de 2018

Señores.

UNIVERSIDAD DE OTAVALO

Presente.

Les extiendo el cordial y atento saludo de los moradores del barrio "Los Portales"

Por la presente me permito dejar la constancia de la ejecución del proyecto de investigación "PLAN DE CAPACITACION PARA LA REVITALIZACION DEL JUEGO TRADICIONAL DE LA PELOTA DE MANO EN EL BARRIO LOS PORTALES, OTAVALO" realizado por el estudiante Diego Esteban Morales Escobar, de la carrera de Desarrollo Social y Cultural de la Universidad de Otavalo, en el periodo comprendido entre marzo-junio 2018.

Los moradores consideran que la aplicación del plan de capacitación del juego que identifica al barrio, puede ser utilizado para la revitalización del tradicional juego de la PELOTA DE MANO, contribuyendo a la consolidación de la identidad cultural y tradiciones que se transmiten a las nuevas generaciones que desconocen de ésta práctica, así como también, permitirá generar responsabilidades con los moradores fortaleciendo la organización interna del barrio, apoyados en principios como la solidaridad y reciprocidad.

El barrio se compromete en buscar los recursos necesarios, a través de organismos públicos cantonales y privados, para la consecución y consolidación del proyecto antes mencionado.

Es lo que puedo informar a las autoridades pertinentes y se dé el uso al presente para fines académicos.

Me despido atentamente

  
David Andrade  
PRESIDENTE

## RESUMEN

La Universidad de Otavalo con la carrera de Desarrollo Social y Cultural, tiene como uno de sus proyectos la formación de promotores sociales, cuyo objetivo es dirigir y apoyar aquellos esquemas sociales que las organizaciones públicas y privadas desarrollen tanto en la ciudad como en las comunidades.

La ciudad de Otavalo, es considerada la segunda urbe más grande y poblada de la Imbabura, conocida como capital Intercultural del Ecuador por su patrimonio cultural e histórico, Otavalo cuenta con una población de 39.354 habitantes. Siendo así, la investigación se centra en el barrio Los Portales, por ser uno de los primeros barrios conformados en esta ciudad y también conocidos por el tradicional juego de la Pelota de Mano.

Con el interés renovador en el ámbito del análisis social, la investigación se ajusta al estudio de la participación en las actividades socio culturales de los moradores del barrio Los Portales. con el objetivo de proponer un plan de capacitación para la revitalización del juego Pelota de Mano, que contribuya al rescate del juego donde tuvo su origen.

## **ABSTRAC**

The University of Otavalo with the career of social and Cultural development, has as one of its projects the formation of social promoters, whose objective is to direct and support those social schemes that public and private organizations develop both in the City as in the communities.

The city of Otavalo, is considered the second largest and most populated metropolis of Imbabura, known as the Intercultural capital of Ecuador for its cultural and historical heritage, Otavalo has a population of 39,354 inhabitants. Being so, the research focuses on the neighborhood of the portals, being one of the first neighborhoods formed in this city and also known for the traditional game of the hand ball.

With the renewing interest in the field of social analysis, the research is based on the study of participation in the socio-cultural activities of the residents of Los Portales neighborhood, with the aim of proposing a training plan for the revitalization of the Play Ball of hand, that contributes to the rescue of a cultural tradition.



## ÍNDICE DE CONTENIDOS

DECLARACIÓN .....	I
CERTIFICACIÓN.....	II
DEDICATORIA .....	III
AGRADECIMIENTO .....	IV
AVAL BARRIO LOS PORTALES .....	V
RESUMEN .....	VI
ABSTRAC .....	VII
INTRODUCCIÓN.....	1
<b>CAPÍTULO I. LOS PLANES DE CAPACITACIÓN Y SU IMPORTANCIA EN LA REVALORIZACIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES. JUEGO PELOTA DE MANO ....</b>	<b>7</b>
INTRODUCCIÓN.....	7
1.1. EL PLAN DE CAPACITACIÓN Y SU INCIDENCIA EN LA REVITALIZACIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES .....	7
1.2. JUEGOS TRADICIONALES.....	11
1.3. DIFERENTES MANIFESTACIONES DE LOS JUEGOS TRADICIONALES.....	16
1.4. JUEGOS MULTICULTURALES .....	19
1.5. ORIGEN DEL JUEGO DE LA PELOTA DE MANO .....	21
<b>CAPÍTULOII. PROCEDIMIENTO METODOLÓGICO PARA EL DISEÑO DE UN PLAN DE CAPACITACIÓN PARA LA REVITALIZACIÓN DEL JUEGO PELOTA DE MANO, BARRIO LOS PORTALES.....</b>	<b>27</b>
INTRODUCCIÓN.....	27
2.1. JUSTIFICACIÓN DEL PROCEDIMIENTO.....	29
2.2. BASES METODOLÓGICAS PARA LA APLICACIÓN DEL PROCEDIMIENTO .....	31
2.3. DEFINICIÓN DE LA POBLACIÓN .....	32
SELECCIÓN DE LAS UNIDADES DE MUESTREO: .....	33
SELECCIÓN DE LA ENCUESTA A UTILIZAR .....	34
APLICACIÓN DEL INSTRUMENTO.....	36
CODIFICACIÓN Y PROCESAMIENTO DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN.....	36
METODO DELPHI.....	36
<b>CAPITULO III. PROPUESTA DE UN PLAN DE CAPACITACIÓN PARA LA REVITALIZACIÓN DEL JUEGO TRADICIONAL PELOTA DE MANO, BARRIO LOS PORTALES, OTAVALO .....</b>	<b>43</b>

<b>3.1. CARACTERIZACIÓN DEL BARRIO LOS PORTALES</b> .....	43
<b>3.2. RESULTADOS DEL PROCESAMIENTO ESTADÍSTICO DE LAS ENCUESTAS</b> .....	49
<b>3.3. ELABORACIÓN DE LA MATRIZ FODA</b> .....	64
<b>3.4. PLAN DE CAPACITACIÓN PARA LA REVITALIZACIÓN DEL JUEGO PELOTA DE MANO PARA EL BARRIO LOS PORTALES</b> .....	66
<b>3.5. SOSTENIBILIDAD DEL PLAN DE CAPACITACIÓN PARA LA REVITALIZACIÓN DEL JUEGO TRADICIONAL PELOTA DE MANO</b> .....	69
<b>CONCLUSIÓN</b> .....	69
<b>CONCLUSIONES GENERALES</b> .....	70

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>TABLA 1. ESTUDIO ESTADÍSTICO DE LA COLECTIVIDAD HUMANA</b> .....	33
<b>Tabla 2. ANÁLISIS DE FIABILIDAD</b> .....	35
<b>Tabla 3. GRADO DE CONOCIMIENTO A LOS EXPERTOS</b> .....	39
<b>Tabla 4.CÁLCULO COEFICIENTE DE COMPETENCIA</b> .....	39
<b>Tabla 5. EXPERTOS SELECCIONADOS</b> .....	42
<b>TABLA 6. DIRECTIVA DEL BARRIO LOS PORTALES</b> .....	47
<b>Tabla 7.MATRIZ DE IMPACTOS CRUZADOS</b> .....	65

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>FIGURA 1. PROCEDIMIENTO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN</b> .....	28
<b>FIGURA 2.BARRIO LOS PORTALES</b> .....	43
<b>FIGURA 3.UBICACIÓN GEOGRÁFICA BARRIO LOS PORTALES</b> .....	47

## INTRODUCCIÓN

Los juegos tradicionales están presentes en cada cultura como una tradición de sus ancestros, poseen muchos años de antigüedad y pasan de generación en generación. Los juegos tradicionales vivientes son muy pocos porque no se practican y han perdido su influencia en la sociedad, por otro lado, existen juegos que han trascendido a nivel mundial con mucha aceptación de las personas.

El nivel de complejidad de los juegos tradicionales depende de la dificultad del mismo. En el caso del juego tradicional Pelota de Mano que únicamente lo practican personas mayores, tomando en cuenta que la pelota es muy dura y no la pueden golpear con facilidad los niños.

En la ciudad de Otavalo este juego se practica de diferentes maneras. La Pelota de Mano se juega sin herramienta; golpeando la pelota que es de cuero, directamente con la mano, la cual únicamente se protege con esparadrapos y tela.

En sus orígenes la cancha de Pelota de Mano en Otavalo estaba ubicada frente al mercado 24 de mayo, en la calle Juan Montalvo, del barrio Los Portales. Conforme fue creciendo este mercado con más comerciantes, afluencia de personas y vehículos, los jugadores no tuvieron otra opción que buscar otro sitio para desempeñar este juego y bajaron a la Plaza de los Ponchos, sitio estratégico para los amantes de este deporte, por las condiciones climáticas y la cercanía que tenía para los habitantes de la ciudad.

Este tradicional juego aún se practica en algunos sectores como en la ciudad de Ibarra, Cotacachi, Atuntaqui, San Roque. En Otavalo este juego fue un gran atractivo para turistas nacionales y extranjeros, pues alrededor del juego se encontraban personas mayores observándolo, quienes a la vez iban integrando a sus hijos y nietos a esta tradición, donde se compartía anécdotas y situaciones, conformándose un espacio para interactuar con amigos.

En el año 2012 se trasladaron las canchas hacia el Polideportivo situado en la avenida Juan de Albaracín y Panamericana, por la intervención de los comerciantes de la Plaza de Ponchos, ya que en el lugar donde se encontraba la cancha de Pelota de Mano, era utilizado por los turistas que utilizaban ese espacio como parqueadero para estacionarse lo más cerca a la plaza, pero cuando salían las personas a jugar este deporte, desalojaban los autos estacionados en la cancha, lo que obligaba a

que los turistas se marcharan pronto por no tener donde estacionar sus autos, trayendo como consecuencia la generación de menos ingresos para los comerciantes, debido a que los turistas no alcanzaban a observar todas las artesanías que se encontraban en la plaza, por el poco tiempo del que disponían porque en la tarde salían a jugar practicantes de la Pelota de Mano. Por tanto, se rompía toda la dinámica social, cultural y deportiva enriquecedora para la ciudad de Otavalo. Razón por la cual se ha dejado de practicar el juego.

Hasta la fecha no existe el interés de las autoridades pertinentes en buscar una solución a este problema, así como tampoco se hacen campañas de inducción a la revitalización del juego, no se proponen planes de capacitación para promocionar la práctica del tradicional juego.

La investigación se desarrolla en el barrio Los Portales de la ciudad de Otavalo. A partir del análisis de la situación actual del juego Pelota de Mano, se determina el siguiente Problema Científico: ¿Cómo contribuir a la revitalización del juego Pelota de Mano para la conservación de una tradición cultural del barrio Los Portales?

Idea a Defender:

La elaboración de un plan de capacitación contribuye a la revitalización del juego Pelota de Mano, para la conservación de una tradición cultural en el barrio Los Portales

Por tanto, el Objetivo General queda expresado de la siguiente manera:

- Proponer un plan de capacitación para la revitalización del juego Pelota de Mano que contribuya a la conservación de una tradición cultural del barrio Los Portales, Otavalo

Objetivos específicos

- Fundamentar teóricamente los planes de capacitación para la revitalización de los juegos tradicionales; Pelota de Mano.
- Diagnosticar el barrio Los Portales en función de la aplicación de un plan de capacitación para la revitalización del juego tradicional Pelota de Mano.
- Formular el plan de capacitación para la revitalización del juego tradicional Pelota de Mano, barrio Los Portales.

Con formato: Color de fuente: Negro

El informe de investigación se estructura en tres capítulos. En el primero, se exponen los fundamentos teóricos que sustentan el trabajo científico, es decir se aborda los planes de capacitación en la revitalización de los juegos tradicionales, así como lo relativo al origen de estos y sus manifestaciones, de forma tal que conociendo aspectos importantes de esta práctica se puede comprender la vida, costumbres, hábitos y otras características de la cultura local. Con la práctica de estos juegos se pueden conocer historias propias y ajenas, acercando también generaciones. Las tradiciones deportivas y recreativas, constituyen un aspecto importante en el desarrollo de cada localidad, región o país ya que dentro de ellas se conserva y transmiten los valores autóctonos que los identifican.

En el capítulo segundo se diseña un procedimiento para diagnosticar el barrio Los Portales, en función de la formulación de un plan de capacitación para la revitalización del juego tradicional Pelota de Mano.

Finalmente, en el capítulo tercero se aplica el procedimiento diseñado y se propone el plan de capacitación para la revitalización del juego tradicional Pelota de Mano en el barrio Los Portales de la ciudad de Otavalo.

La investigación se auxilia de fuentes primarias y secundarias, de documentos los que fueron recopilados, analizados y seleccionados en función del tema tratado, la aplicación de encuestas, juicio de expertos, matriz FODA; además del programa estadístico SPSS versión 21, para el procesamiento de la información de forma tal que se llegue a la resolución del problema a través de un plan de capacitación que revitalice la práctica de este juego tradicional.

La investigación se llevará a cabo mediante los siguientes métodos:

El método a emplear es el inductivo ya que a partir de los resultados de los instrumentos aplicados se derivan generalizaciones susceptibles de ser aplicadas a toda la población del barrio. La metodología de la presente investigación se orienta al diseño de un plan de capacitación para la revitalización del juego Pelota de Mano en el barrio Los Portales.

Por tanto, la investigación es de carácter cuantitativo porque la herramienta a utilizar para la indagación de los datos será a través de la aplicación de la encuesta estructurada dirigida a la población del barrio Los Portales. Impactos métodos

La investigación es de tipo exploratoria - descriptiva, porque se estudia una visión general sobre la realidad actual del barrio Los Portales, teniendo en cuenta que no

se ha realizado ningún tipo de estudio anterior con respecto al tema propuesto, lo que permitió llevar a cabo una indagación más completa sobre la problemática real del barrio, así como establecer las prioridades de la investigación, que en este caso fue la pérdida del juego Pelota de Mano como una tradición cultural que provoca un a pérdida de identidad barrial que incide en su cultura y tradiciones.

El tipo de investigación a aplicar es de campo, por cuanto se va a recolectar información de fuentes primarias y secundarias realizando encuestas directamente a los moradores del barrio Los Portales. El cuestionario se estructuró con 14 preguntas cerradas dirigidas a los moradores del barrio Los Portales de la ciudad Otavalo, de acuerdo con las variables de la investigación. La utilización de la encuesta se consideró la más factible, porque permite recoger información de utilidad mediante preguntas que se formulan a las personas investigadas en este caso a los jefes de familia del barrio Los Portales, para determinar hechos o fenómenos que generó la desaparición del juego tradicional Pelota de Mano.

Los principales aportes de este trabajo se centran en:

**Aporte teórico:** Se hace una recopilación histórica basada en un recorrido bibliográfico de la significación del juego tradicional Pelota de Mano del barrio Los Portales, apto de ser un material de consulta de estudiantes y docentes de la Universidad de Otavalo, el cual enriquecerá los conocimientos sobre tradición y cultura de la ciudad de Otavalo, y de acuerdo a la información obtenida diseñar el plan de capacitación para la revitalización del juego Pelota de Mano

**Aporte metodológico:** Se elabora un procedimiento para la propuesta de un plan de capacitación para la revitalización del juego tradicional Pelota de Mano, que puede utilizarse en otros barrios donde exista similitud de características y se practique juegos tradicionales.

**Impacto cultural:** El plan de capacitación para la revitalización del juego tradicional Pelota de Mano para el barrio Los Portales, contribuirá al fortalecimiento de la identidad cultural, a través de la enseñanza a las generaciones actuales de las tradiciones propias del barrio, quienes impulsarán a la reactivación del juego tradicional Pelota Mano y podrán llegar a convertirse en actores principales en la ciudad de Otavalo.

Impacto Social: Se pretende aumentar la responsabilidad conjunta de los moradores y autoridades pertinentes manteniendo la relación y fortaleciendo la organización interna en el barrio Los Portales, regidos en el principio de solidaridad y reciprocidad.

## OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Declaración de Variables

Variable independiente

- Revitalización del juego tradicional Pelota de Mano

Variable dependiente

- Conservación de la tradición cultural

## CONCEPTUALIZACIÓN DE VARIABLES

Variables	Definición conceptual	Definición operacional
<b>Revitalización del juego tradicional Pelota de Mano</b>	La capacitación consiste en una actividad planeada y basada en necesidades reales de una empresa u organización y orientada hacia un cambio en los conocimientos, habilidades ,y actitudes del colaborador (Aguilar, 2004).	El plan de capacitación está dirigido a los moradores del barrio Los Portales, y que su fin será la revitalización del juego tradicional Pelota de Mano cumpliendo tanto el objetivo general y específicos.
<b>Conservación de la tradición cultural</b>	Comprende las políticas, medidas, facilidades, creación de capacidades y actividades comunitarias concretas asociadas a la protección, la conservación y la gestión del patrimonio a nivel nacional (UNESCO, 2016).	La conservación de la tradición cultural comprende políticas, medidas y actividades comunitarias mancomunadas con el fin de la protección y conservación del juego tradicional Pelota de Mano.

OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Variables	Dimensión	Indicadores	Ítems	Instrumentos de medición
<b>Revitalización del juego tradicional Pelota de Mano</b>	Formación física y moral	Cantidad de actividades previstas	3	Encuesta
		Videos	4	
		Talleres	5	
		Materiales	6	
		Publicidad	10	
		Cantidad de planes de capacitación	11	
		Pelota de Mano	12	
			13	
			14	
<b>Conservación de la tradición cultural</b>	Cultural	Cantidad de actividades lúdicas relativas al juego.	1	Procesamiento Estadístico
		Crear un espacio público para el juego Pelota de Mano	2	
		Visitar barrios donde se practican juegos tradicionales.	7	
			8	
			9	



## **CAPÍTULO I. LOS PLANES DE CAPACITACIÓN Y SU IMPORTANCIA EN LA REVALORIZACIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES. JUEGO PELOTA DE MANO**

### **INTRODUCCIÓN**

En este capítulo se recopila la información que constituye el estado del arte de la investigación, detallando diferentes criterios de autores sobre planes de capacitación, su importancia en la revitalización de los juegos tradicionales; así como el origen de estos, y su incidencia en la tradición y patrimonio de una localidad.

### **1.1. EL PLAN DE CAPACITACIÓN Y SU INCIDENCIA EN LA REVITALIZACIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES**

Los planes de capacitación en sentido general han existido desde las sociedades primitivas, cuando se hacían transmisiones de conocimientos sobre las actividades laborables de los más adultos a los más jóvenes.

Según Guerrero (2015), un plan de capacitación “es un proceso estructurado y organizado por medio del cual se suministra información y se proporcionan habilidades a una persona para que desempeñe a satisfacción un trabajo determinado”. Para Chiavenato (2000) un programa de capacitación es “un proceso a corto plazo aplicado de manera sistemática y organizada, mediante el cual las personas obtienen conocimientos, aptitudes, y habilidades en función de objetivos definidos”

Siendo así, se infiere que la capacitación no comprende periodos largos, al contrario, se imparte en lapsos pequeños de tiempo, aunque también puede ser continúa, y tiene un objetivo específico; dotar a las personas de la preparación necesaria para el desarrollo de habilidades en la consecución de un aprendizaje.

Rodríguez (2007) define capacitación como “un acto intencionado que proporciona los medios para hacer posible el aprendizaje”. El aprendizaje es un imperativo interno que motiva al individuo a hacer cosas. Dentro de las organizaciones el propósito de capacitar debe de ser la adquisición de habilidades, conocimientos, beneficios; que se permiten a través de actividades planeadas para los integrantes de la organización

La capacitación consiste en una secuencia programada de eventos que pueden ser

visualizados como un proceso continuo, el primer paso es elaborar un diagnóstico de la organización para conocer su estado actual y determinar si es posible llevar a cabo la capacitación en función del objetivo prefijado. Rodríguez (2007) señala que para que los planes de capacitación funcionen en condiciones óptimas es necesario tomar en cuenta lo siguiente:

Aprender: Significa un cambio en relación con el estado anterior del individuo, y ese cambio puede producirse en los conocimientos, la comprensión, los hábitos, las habilidades, los intereses, las aptitudes o la percepción.

Rodríguez (2007) declara que “el personal sometido a un conjunto de influencias sociales que se reflejan en su conducta, presenta algunas características que se deben tener en cuenta al impartirle capacitación; Por ejemplo:

- La motivación: En este caso la motivación deportiva para mantener un juego tradicional, que mueve a la persona que lo practica a mantener la voluntad y ejecutar esa conducta, venciendo dificultades.
- La experiencia: Resultado de la repetición de la misma actividad durante un tiempo prolongado, que puede llegar a potenciar la innovación, según la destreza alcanzada en la actividad.
- Es una oportunidad que se ofrece a los capacitados para que tengan una vivencia compartida que los lleve a descubrir, conocer, crear, desarrollar destrezas y habilidades.
- El estatus: Se refiere al grado de autoridad e influencia que una persona o de un grupo de personas, ejercen sobre el resto de la organización, así como el compromiso que se tiene con respecto a ella”.

Maldonado (2006) manifiesta que el plan de capacitación es el resultado del diagnóstico de la organización, en función de mantener una práctica que la identifica y que es necesario mantener y perfeccionar en el futuro.

Al elegir entre varios métodos de capacitación lo principal es establecer cuáles son adecuados para los conocimientos, habilidades y capacidades que se deben aprender. Las técnicas de entrenamiento según Maldonado (2006) pueden agruparse en tres categorías:

- Técnicas de entrenamiento orientadas hacia el contenido: son diseñadas para la transmisión de conocimiento o información sustantiva sobre un nivel cognoscitivo.

- Técnicas de entrenamiento orientadas al proceso: son diseñadas para cambiar actitudes, desarrollar conciencia de sí y de otros y desarrollar habilidades interpersonales.
- Técnicas de entrenamiento mixta: con estas no solo se transmite información, sino también se trata de cambiar actitudes.

Maldonado (2006) plantea que los principales puntos de un plan de capacitación son:

- Conseguir una visión clara de los objetivos
- Entregar el planteamiento de detalles a los actores involucrados en la programación/ejecución.
- Planear con relación a las necesidades futuras, no olvidar los planes anteriores
- Hacer un plan simple
- Coordinar el plan con los demás con respecto al plazo de tiempo de cumplimiento
- Evaluar el costo del plan.
- Vender el plan antes de ponerlo en funcionamiento.

Evans (2008) plantean que los beneficios de los planes de capacitación se pueden resumir en los siguientes:

- Ayuda a la persona a solucionar problemas y tomar decisiones
- Favorece la confianza y desarrollo personal
- Ayuda a la formación de líderes
- Mejora las habilidades de comunicación y de manejo de conflictos
- Aumenta el nivel de satisfacción con la actividad que se ejecuta
- Ayuda a lograr las metas individuales
- Favorece un sentido de progreso en la actividad que se realiza y como persona
- Disminuye temores de incompetencia o ignorancia
- Hacer sentir más útil a la persona mediante la mejora del desempeño
- Produce actitudes más positivas
- Eleva la moral de la organización

De este análisis se deriva la importancia de los planes de capacitación. Según Chiavenato (2000), la importancia de los planes de capacitación radica en el hecho de que los individuos que se benefician tendrán una larga o mediana permanencia dentro de la organización. Si esta definición se aplica al barrio Los Portales, en el análisis de la revitalización del juego Pelota de Mano como juego tradicional, se diría que la permanencia habitacional de sus moradores, les proporciona oportunidades para obtener el conocimiento, la experiencia y la conducta requerida para la práctica de este juego tradicional. En este sentido, la capacitación no es un gasto, sino una actividad necesaria si se pretende revitalizar el juego tradicional, que junto a una inversión por parte de los moradores se tornaría en una compensación cultural e identitaria del barrio.

La importancia de un plan de capacitación que contribuya a la revitalización de una tradición cultural está en el alcance de sus objetivos. Por tanto, en primer lugar, es necesario investigar cuál sería la necesidad de capacitación y en cuáles aspectos relativos al juego en cuestión se haría, para determinar el contenido y la técnica de la capacitación, además de los recursos necesarios tanto humanos como monetarios, la periodicidad de la capacitación y el lugar donde se realizará. En segundo lugar, es necesario definir el objetivo general y los específicos, los ejes de revitalización del juego, los actores involucrados, las acciones, el/los responsables (s), el plazo de cumplimiento y su costo. Finalmente, se debe evaluar la eficiencia que generó la implementación de la capacitación.

Teniendo en cuenta que el objetivo de la investigación es proponer un plan de capacitación para la revitalización de un juego que se identifica con una tradición cultural de un barrio y que tiene su origen en tiempos remotos, se considera importante hacer referencia al origen de los juegos tradicionales, sus diferentes manifestaciones, hasta llegar al origen del juego Pelota de Mano, para después elaborar el procedimiento metodológico que servirá de base para el diseño del plan de capacitación a partir de las características de la zona estudiada.

## 1.2. JUEGOS TRADICIONALES

El juego es toda actividad física que las personas realizan con el fin de ejercitarse o por mantener una vida saludable.

Se denomina juego a todas las actividades que se realizan con fines recreativos o de diversión, que suponen el goce o el disfrute de quienes lo practican. Se trata de una actividad realizada por seres humanos (y en cierta forma también algunos animales), que involucra el desenvolvimiento de la mente y el cuerpo, con un sentido lúdico, de distracción, de diversión y aprendizaje. Los juegos actúan como un estímulo para la actividad mental y el sentido práctico, en la medida que, en casi todos los casos, se presenta con la misma secuencia: el jugador está en una circunstancia y tiene que llegar a otra diseñando una estrategia mental, que luego llevará a la práctica (Bastardo, 2014).

Por tanto, se considera que el juego es un estímulo para la actividad tanto física como mental de una persona para el deleite de las personas que con su desempeño en los juegos ayudan al desarrollo y desenvolvimiento del cuerpo humano. Cada juego tiene sus reglas por lo que tiene un sistema educativo para quienes lo practican y por ende mantienen una vida saludable.

Juegos tradicionales son aquellos que a pesar de los años siguen existiendo pasando de abuelos a padres de padres a hijos, sufriendo tal vez algunos cambios, pero mantienen su naturaleza originaria.

Al hablar de juegos tradicionales nos referimos a 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 esencia. Son juegos que no están escritos en ningún libro especial ni se pueden comprar en ninguna juguetería (quizás solo algunos elementos). Son juegos que aparecen en diferentes momentos o épocas del año, que desaparecen por un período y vuelven a surgir (Regina, 1999).

Por ende, tradicionales son los juegos que no requieren experiencia alguna o algún tipo de reglas que determinen específicamente el desarrollo del juego, simplemente

son juegos que se pueden desarrollar sin necesidad de equipos deportivos o algún tipo de artefacto sino con elementos que se pueden encontrar en cualquier sitio o lugar en el que se quiera jugar.

Por su parte, Angels López, (citando a Kishimoto, 2012) señala que: "juego tradicional infantil, denominado así por el folklore, incorpora la mentalidad popular, expresándose sobre todo por medio de la oralidad. Considerado parte de la cultura popular, el juego tradicional guarda la producción espiritual de un pueblo en cierto período histórico." Se considera que la principal manera de transmisión del juego tradicional es por el medio oral porque es más fácil explicar y los niños captan enseguida ya que se utilizan estos juegos para dinamizar ya sea una clase o algún tipo de enseñanza. También estos juegos tradicionales no tienen ningún documento escrito o que certifique cómo se debe desempeñar y que con el paso del tiempo va cambiando y en algunos casos adoptando mejorías en el juego de acuerdo al medio en que se quiera desarrollar.

De acuerdo con cada cultura las personas van acogiendo estos juegos tradicionales como parte de su identidad en el sentido de pertenencia a una colectividad, a un sector social o algún grupo específico de referencia. Hay manifestaciones culturales que expresan con mayor intensidad que otras su sentido de identidad, hecho que las diferencian de otras actividades que son parte común de la vida cotidiana. Por ejemplo, expresiones como la fiesta, el ritual de las procesiones, la música, la danza, entre otros.

La identidad es valorada cuando existe un reconocimiento por parte de la sociedad ya que ella misma se encarga de señalar los elementos que desea asumir como propios, tanto aspectos físicos y sociales, las personas son las encargadas de que una tradición no se pierda y siga vigente al acontecer de los años, la identidad cultural se encuentra en un constante cambio ya que las personas adoptan en el transcurso de su vida nuevos estilos de vida ya sea por motivos de migración viajes al exterior de manera que acoplan diversos tipos de vida (Raúl,2005).

De acuerdo a lo citado el entorno que rodea a la persona es lo que influye sobre qué tipo de identidad quiere asumir, según lo que vaya acorde a su personalidad y

hábitos que el individuo realiza, tanto como el medio ambiente en el que se encuentra o cuestiones sociales de su lugar natal.

Por su parte Molano, (citando a Bákula 2000) plantea que: "identidad está ligada a la historia y patrimonio cultural. La identidad cultural no existe sin la memoria, sin la capacidad de reconocer el pasado, sin elementos simbólicos o referentes que le son propios y que ayudan a construir el futuro" La identidad de una comunidad se considera que está atada a los antecedentes históricos, a sus antepasados, representantes de comunidades, ciudades o un país que de manera simbólica representaron algún tipo de logro o reconocimiento para sus habitantes. Cada comunidad tiene sus referentes simbólicos o ancestrales que los caracterizan y los hacen perdurar en el tiempo con imágenes o manuscritos de su época.

La identidad cultural es un conjunto de valores, creencias, tradiciones y modos de conducta que un individuo acoge como parte de su vida con el lapso del tiempo. Molano (2007) afirma: "Identidad no es un concepto, sino que se recrea individual y colectivamente y se alimenta de forma continua de la influencia exterior. De acuerdo con estudios antropológicos y sociológicos, la identidad surge por diferenciación y como reafirmación frente al otro". En la cita se hace referencia a que las personas adoptan estilos de vida, creencias religiosas, tradiciones y costumbres que van acorde con sus gustos personales y que también las personas imitan nuevas cosas o modos de vida fuera de su entorno, que pueden ser captadas de algún país o lugar al que tuvieron la oportunidad de conocer y las tomaron como parte propia y las aplican a su vida cotidiana con miembros de su familia y amigos.

El tema de identidad traspasa las fronteras por medio de los emigrantes, este pensamiento se encuentra con frecuencia relacionado a un territorio diferente. Molano (citando a Varas, 2000) señala que: "identidad cultural de un pueblo viene definida históricamente a través de múltiples aspectos en los que se plasma su cultura, como la lengua, instrumento de comunicación entre los miembros de una comunidad, las relaciones sociales, ritos y ceremonias propias". Se piensa que la identidad cultural va asociada a las formas de vivir de cada comunidad, que generan su propio sistema de vida y forma su cultura de acuerdo a sus necesidades y al sector donde habita, el medio cultural más notorio que se ha transmitido a través del

tiempo es el lenguaje oriundo de cada pueblo, el cual los padres enseñan a sus hijos desde su nacimiento de manera que persiste hasta la actualidad.

La identidad cultural y desarrollo territorial de una región es significativo para su desenvolvimiento tanto cultural, identitario y patrimonial. Arévalo (2013) afirma que: "La restrictiva y tradicional noción de tradición, convencionalmente figurada como estática, inalterable y pretérita, algunos antropólogos han sugerido la necesidad de proceder a la resemantización de sus significados en el contexto más comprensivo que supone la teoría del cambio cultural". Se reflexiona que la tradición sería la permanencia del pasado vivo en el presente que no se hereda genéticamente, sino que se transmite socialmente y deriva de un proceso de selección cultural, es decir la cultura seleccionada en el tiempo es una función de uso en el presente; sería la tradición que es dinámica por significantes cambios que se dan en la actualidad.

El desarrollo local se ha convertido en el nuevo activador de las políticas de patrimonialización. Mientras la sociedad de los lugares se convierte en la sociedad de los flujos, parece como si los lugares se hayan involucrado en una obra de construcción identitaria, que privilegia la dimensión local o ciudadana por encima de las nacionales, estatales y globales. La identidad es el viejo territorio del patrimonio y no es de extrañar que entre los objetivos reconocidos por la mayor parte de actuaciones patrimoniales que se realizan en estos ámbitos, figure la (re)construcción de las identidades locales (Molano, 2007).

De acuerdo a lo citado el aspecto cultural identitario en los últimos años ha ido tomando mayor peso, mediante las políticas de patrimonialización. Esta recreación o potenciación identitaria, no sólo puede revivir, volver a poblar áreas rurales, despertar interés en una población indiferente, lograr conexión social, sino que además puede desencadenar actividades económicas y con ello mejorar los ingresos y la calidad de vida de la población, porque existe un intercambio de tradiciones culturales que pueden con el transcurso del tiempo fusionarse en un nuevo estilo de cultura, en la que juntas se encuentren involucradas.

Arévalo (2013) define que: "El patrimonio cultural de una sociedad lo constituyen las formas de vida material e inmaterial, pretérita o presente, que poseen un valor relevante y son significativas culturalmente para quienes las usan y las han creado".



De acuerdo a lo expuesto el patrimonio tiene otro significado diferente a la cultura porque el patrimonio se centra en los símbolos y representaciones de la identidad de las personas de un pueblo y da un valor simbólico, resalta las formas de vida del pueblo el patrimonio representa las ideas de las personas lo intangible lo material y también artístico características esenciales de una cultura.

El término cultura proviene del latín cultus que a su vez deriva de la voz colere que significa cuidado del campo o del ganado. Hacia el siglo XIII, el término se empleaba para designar una parcela cultivada, y tres siglos más tarde había cambiado su sentido como estado de una cosa, al de la acción: el cultivo de la tierra o el cuidado del ganado (Couche, 1999).

Por tanto, la cultura es el cultivo de los antepasados que con el transcurrir del tiempo el término de cultura ha ido tomando otras interpretaciones, pero con el mismo significado. Hasta la actualidad las personas siguen utilizando la palabra cultura para definir sus rasgos identitarios.

Se puede decir que la sociedad demuestra sus cualidades a través de su cultura, por esta razón estos aspectos van a determinar el surgimiento de los valores culturales que la identifican y, por lo tanto, influirán en los cambios que exige su desarrollo. Sin embargo, esto comprende un proceso en donde la sociedad debe tener la decisión de participar activamente en esas transformaciones (García, 2017).

Especificando en lo anteriormente citado, cada sociedad tiene sus propias formas de cultura que las identifican del resto de sociedades y las demuestran a través de las cualidades que sus antepasados enseñaron; es decir para que exista un cambio de cultura, una sociedad debe estar predispuesta a cambiar su ideología y creencias ancestrales, con las que siempre se han identificado para generar un cambio de desarrollo sea esta como evolución histórica, tradiciones, costumbres, hábitos de conducta. Una de las ideologías culturales más difíciles de cambiar son las creencias espirituales. Un claro ejemplo es la disputa de creencias espirituales en el Medio Oriente que ha desencadenado guerras civiles por la fe que existe en dichas sociedades.

Se debe tener en cuenta, que la sociedad se encuentra siempre en un continuo cambio, al igual que los individuos, sus necesidades, sus

instituciones, las familias. Esta evolución, es una consecuencia de estos procesos y su éxito o fracaso dependerá de las políticas, programas, del nivel de la economía, del estilo democrático, de los paradigmas, de la innovación. En este sentido, los individuos se envuelven en este contexto y deben manifestar acciones, pues el cambio social depende de la evolución en todos sus ámbitos, incluyendo el aspecto cultural. A su vez, esta transformación implica adaptaciones como los avances tecnológicos y así se van agregando muchos elementos que se acumulan en el tiempo, pues consiste en un proceso paulatino (García, 2017).

De acuerdo a lo citado la evolución es una consecuencia de los cambios de la sociedad por sus necesidades, por ellos el éxito o fracaso del desarrollo de la evolución depende de las políticas, nivel económico y la innovación, por tanto, las personas se relacionan en esta problemática y deben mostrar acciones pues el cambio depende de estos. Hoy en día, los cambios culturales y sociales están influenciados por los avances dinámicos que se perciben a través de los medios masivos de comunicación tradicionales, de la influencia de los recursos tecnológicos como el Internet, o de las redes sociales, difundiendo situaciones que impactan al mundo rápidamente.

Las personas se acoplan y toman como nuevas formas de cultura provenientes de distintos sectores del mundo ya que con la migración adoptan nuevas formas de vivir según el sector donde habitan, y cuando regresan a su ciudad natal, transmiten esos nuevos métodos de vivir con su familia y de esta manera se da la transculturación.

### **1.3. DIFERENTES MANIFESTACIONES DE LOS JUEGOS TRADICIONALES**

Torí (2011) afirma: “Los juegos tradicionales se pueden encontrar en todas partes del mundo. Si bien habrá algunas diferencias en la forma del juego, en el diseño, en la utilización o en algún otro aspecto, la esencia del mismo permanece” Por lo tanto, si se quiere aprender estos juegos tradicionales se debería hacer una mirada profunda hacia lo que es un patrimonio inimaginable porque se estudia a profundidad y en su relación con la cultura de cada región. Estas características particulares del entorno del juego dan cuenta de una serie de aspectos históricos, culturales que ayudan a entenderlos y alimentan la propia historia y cultura de los pueblos.

Al investigar los orígenes de estos juegos

Se observa también cómo cada uno de ellos surgen en combinación con elementos culturales de la época, encontrando en general contenidos mágicos, religiosos, ligados a los dioses que referencian que estos juegos no eran (ni son) un mero pasatiempo. Los juegos tradicionales parecieran correr el riesgo de desaparecer especialmente en las grandes ciudades y en zonas más industrializadas (Ofele, 1999).

De acuerdo a lo citado el origen de los juegos tienen contenidos educativos y religiosos, que están relacionados con las costumbres de su época y que con la globalización el surgimiento de la tecnología, estos se están dejando de practicar, haciendo que los niños ya no sepan lo que representan este tipo de juegos ni cómo jugarlos.

También existen algunos resurgimientos de estos juegos tradicionales que contribuyan a su revitalización, ya sea por un periodo de tiempo o durante fiestas tradicionales donde las personas se encargan de dar a conocer sus antiguas costumbres como danza, gastronomía, vestimenta, y juegos, que constituyen esfuerzos para rescatar la cultura y tradiciones de las personas.

Algunos de los juegos están más ligados al sexo de los niños, siendo jugados exclusivamente por niños (ej. bolitas, trompo, honda, etc.) y otros por niñas (ej. la muñeca, hamaca, gallina ciega, etc.). A su vez algunos juegos están más ligados a determinadas edades, como por ejemplo las canciones de cuna y el sonajero para los niños más pequeños, y otros con reglas más importantes para niños más grandes que ya puedan comprender y respetar. A su vez hay algunos juegos jugados por adultos como las corridas de gallos (Sarti, 2014).

La cita hace referencia a que existen variedad de juegos destinados a diferentes edades como por ejemplo la canción de cuna que desde que el niño nace se le canta como una tradición antes de que el niño duerma. Cuando son más grandes los niños pueden jugar otros juegos que de acuerdo a su desarrollo ya pueden practicar.

Los aspectos a tener en cuenta para que el juego pueda considerarse educativo son:

Para intervenir de una manera eficaz en el desarrollo del niño a través del juego, hay que tener en cuenta dos enfoques: En primer lugar, estaría el enfoque piagetiano, consistente básicamente en observar para comprender. El observador se sitúa fuera del juego del niño y hace sus anotaciones, sin intervenir para nada en la conducta del niño. En segundo lugar, estaría la teoría o enfoque sociocultural del desarrollo, que se podría enunciar diciendo que es preciso observar para transformar (Saludalia, 2013).

De acuerdo a lo citado ambos enfoques tomados conjuntamente permitirían comprender las conductas del niño en el juego, basándose en la observación y de esta forma intervenir transformando o aportando nuevas pautas al repertorio conductual del niño, por ellos los juegos tradicionales no tienen reglas ni leyes que permitan el desarrollo del juego, sino más bien son impulsados de acuerdo al ambiente donde vive el niño y el entorno que lo rodea.

Un juego tradicional para que sea educativo debe tener en cuenta distintas formas de su desempeño, cómo plantear algo interesante que los incite a pensar y vean como llevarlo a cabo por sí mismos, que sean los niños quienes evalúen su trabajo finalizado y de esta manera que adquieran responsabilidad y compromiso con sus actos al momento de jugar.

El juego es la actividad que permite a las niñas y niños investigar y conocer el mundo que les rodea, los objetos, las personas, los animales, la naturaleza, e incluso sus propias posibilidades y limitaciones. Es el instrumento que les capacita para ir progresivamente estructurando, comprendiendo y aprendiendo el mundo exterior. Estos conocimientos que adquieren a través del juego les dirigen a reestructurar los que ya poseen e integrar en ellos los nuevos que van adquiriendo. Jugando, el niño desarrolla su imaginación, el razonamiento, la observación, la asociación y comparación, su capacidad de comprensión y expresión, contribuyendo así a su formación integral (Floppy, 2013).

Exponiendo lo citado el juego en tempranas edades de los niños es importante para el desarrollo de habilidades, pensamiento, razonamiento y les prepara para formar su criterio y experiencias para progresar en su crecimiento y luego puedan practicar deportes con más nivel de dificultad.

El juego es un recurso creador, tanto en el sentido físico (en cuanto interviene en el desarrollo sensorial, motor, muscular, psicomotriz, etc.), como en el sentido mental (el niño pone a trabajar durante su desarrollo todo el ingenio e inventiva que posee, la originalidad, la capacidad intelectual, su creatividad, afectividad, etc.). El juego tiene, además, un claro valor social, puesto que contribuye a la formación de hábitos de cooperación, de enfrentamiento con situaciones vitales y, por tanto, contribuye en la adquisición de un conocimiento más realista del mundo (Mendoza, 2012).

De acuerdo a lo citado al practicar el niño cualquier tipo de juego crea habilidades físicas como mentales, porque pone a trabajar sus músculos y otros sentidos y además utiliza su ingenio, capacidad intelectual y creatividad. Un valor extra que se le da a la práctica de los juegos tradicionales es el aporte social, trabajo en equipo, cooperación y retos a circunstancias vitales preparándole a la realidad de la vida.

Los juegos como expresión de identidad cultural son gran parte de las costumbres de cada persona. Contreras (2007) expone que: “Desde la perspectiva sociocultural el juego se presenta como una actividad que responde a la demanda de la sociedad en la que viven las personas y de la que deben llegar a ser miembros activos.” De acuerdo a lo citado la sociedad es la que necesita de estos juegos para relacionarse entre sí y fortalecer el sistema de organización y comunicación dentro de su entorno, a más que la práctica de estos juegos es beneficiosa para la salud de las personas que practican.

Para Contreras (2007) “los juegos multiculturales pueden suponer una ampliación del horizonte, profundizando en su visión de otras culturas y ampliando sus sentimientos de identidad.” De acuerdo a lo citado los juegos multiculturales traspasan las fronteras entre países integrándose a cualquier ciudad, comunidad o pueblo que acogido por los habitantes transforman cualquier tipo de juego de acuerdo a sus posibilidades.

#### **1.4. JUEGOS MULTICULTURALES**

Los juegos multiculturales son también denominados juegos de mundo, que requieren diferentes habilidades para desempeñarlos.

La desaparición de los juegos tradicionales no solo afectaría a la pérdida de tradiciones de transmisión oral, en las que se malgasta la oportunidad de recrear permanentemente un juego, dado que la transmisión oral viabiliza que un juego se llene de contenidos diferentes como reflejo de la cultura en la que se despliega; sino que también afectaría a otros aspectos que no pueden ser separados del juego tradicional como los rituales, las estrategias y formas de relación sociales que se dan en un juego y en las que se ponen visibles determinadas relaciones de poder y se identifican los roles asumidos dentro de un grupo y constituye la forma de relación de los miembros de una determinada sociedad (Dueñas,2002).

De acuerdo a lo citado al perderse estos juegos tradicionales desencadenan otra problemática, que son las tradiciones orales que facilitan a que los juegos sean dinámicos y también afecta a los elementos que no pueden ser separados, dependiendo de la localidad en las que se desarrolle el juego, porque en cada comunidad o pueblo se juega de diferentes maneras según sus condiciones que hagan más factible y facilite el desempeño del juego para los participantes.

En relación al juego tradicional y su importancia Juande (citando a Lavega, 1995) escribe: "Juego tradicional es acercarse al folklore, a la ciencia de las tradiciones, costumbres, usos, creencias y leyendas de una región. Resulta difícil disociar el juego tradicional del comportamiento humano, el estudio del juego folklórico, de la etnografía o la etología." De acuerdo a lo expuesto los juegos tradicionales son esencia viva del folklore de una región que con el transcurso del tiempo aún siguen siendo practicados en memoria de sus antepasados o leyendas que cuentan como en los inicios de una civilización se desarrollaban ciertas costumbres que aún se mantienen vivas.

Habla del juego como actividad física organizada atendiendo a "ejercicios" que requieren un nivel de implicación muy escaso por parte del ejecutante, realizados de forma repetitiva. Se pueden presentar mediante "formas jugadas" o ejercicios presentados con una organización lúdica, en la que aparece la competencia con otros o consigo mismo; mediante "juegos simples" de baja organización, con un funcionamiento mínimo o "juegos populares tradicionales", "deportivos" con elementos idénticos a los deportes

y, por último, los “grandes juegos”, con un alto nivel organizativo. Los juegos son una forma organizada de la actividad motriz, tanto como espontánea y tiene una evolución a lo largo de las etapas educativas, que va desde las formas más espontáneas de los primeros ciclos, a formas más regladas y especializadas de la etapa de secundaria y bachillerato, donde tiene un peso específico el concepto cultural del deporte y, los juegos pasan a ser “deportes jugados” (Extremera, 2016).

De acuerdo a lo expuesto toda actividad física es considerada como un juego que tiene diferentes niveles de esfuerzo, este puede ser individual o en competencia con otro jugador, y existen juegos simples como la rayuela, trompo, valero, etc, y también juegos con un alto nivel organizativo como el fútbol, básquet, vóley, que necesitan de mucha concentración y una buena ejecución de acuerdo al puesto que la persona es asignada en el equipo.

Las actividades de enseñanza tenderán a ampliar los conocimientos en la gama más amplia de deportes y de manera que pueda elegir, no en función del peso social de cada uno de ellos, sino en función de sus aptitudes e intereses. Los juegos tradicionales y autóctonos también proporcionan una función primordial común que forma parte de su patrimonio cultural (Extremera, 2016).

Por lo tanto, los juegos tradicionales ayudan a formar a las personas para aprender deportes de mayor dificultad, pues con los juegos tradicionales se aprenden reglas y normas que permiten desempeñar bien el juego y los prepara para los reglamentos sobre los deportes que llevan un poco más de dificultad, como estrategias de ataque y de defensa en el cual los jugadores deben tener alertas sus cinco sentidos para poder ganar este tipo de juegos.

### **1.5. ORIGEN DEL JUEGO DE LA PELOTA DE MANO**

Entre los diferentes tipos de juegos tradicionales se encuentra la pelota vasca.

El juego de pelota es un deporte tan antiguo como la humanidad, y se ha conocido y practicado en todas las civilizaciones. Hoy se admite como axiomático que en todos los pueblos especialmente en los Países Vascos la utilización de un móvil esférico, elaborado con los materiales más

insospechados (pelos, plumas prensadas, salvado, afrecho, bolas de metal, piedras, hojas, hilo, lana, semillas de cereales, vejiga de animal, cuero, etc.) ha sido una práctica común para la diversión, la distracción, el ejercicio físico y el desafío personal; se rechaza, en cambio, y con buenos argumentos, la teoría del aislamiento del pueblo (Loinaz,2009).

Según lo expuesto la pelota en los Países Vascos era mucho más que un simple juego si no una representación de que cada individuo en las clases sociales de su país. Era practicado desde sus orígenes ya que este deporte era antiguo como la humanidad misma y que se ha transmitido este juego en todo el mundo por su divertida práctica, por las bondades que este juego proporcionaba a sus jugadores como relajación y además un buen desarrollo motriz del cuerpo humano, pero con diferentes modalidades, reglamentos que se especifican según su entorno.

Pelota a Mano (esku pilota en euskera) es la especialidad de la pelota vasca en la que se juega utilizando únicamente la mano para golpear la pelota. Es actualmente más popular en España, donde existen circuitos de pelotaris profesionales y en estos países está considerado el juego de pelota vasca por antonomasia. La propia mano es el elemento que golpea e impulsa a la pelota. Hoy en día es la modalidad reina, con un gran número de seguidores. Puede ser jugada en cualquier tipo de instalación. Asimismo, según la edad del jugador se juega con un tipo de pelota distinto (EcuRed, 2018).

De acuerdo a lo citado la Pelota a Mano es la más popular en España, lugar donde se denominó al juego por los pelotaris Pelota a Mano. Este juego es el que más se parece al juego de la Pelota de Mano que se tiene el Ecuador, porque se juega utilizando únicamente la palma de la mano para golpear la pelota, sin necesidad de raquetas o tablas y que puede ser jugada en cualquier tipo de cancha y también se practica de acuerdo a los rangos de edad o de experiencia, para no desequilibrar el juego entre los practicantes.

En el País Vasco español, sin embargo, se popularizó otro tipo de cancha para el juego de mano, el frontón corto, que cuenta con una pared izquierda. A comienzos del siglo XX existían ya pelotaris profesionales de mano en frontones de pared izquierda, habiéndose mantenido la tradición de forma ininterrumpida hasta la actualidad. El juego de mano en España, extendido



principalmente por País Vasco, Navarra, Aragón, La Rioja y Castilla, se juega en este tipo de cancha y ha sido muy popular a lo largo de todo el siglo XX. Actualmente existe un circuito profesional, la Liga de Empresas de Pelota a Mano, que cuenta en estas regiones con mucho seguimiento y repercusión mediática, mayor que cualquier otra especialidad de la pelota vasca (Riera,2012).

Sintetizando lo expuesto el juego Pelota de Mano tiene diferencias en su desempeño teniendo en cuenta la ciudad en la que se desarrolle esta práctica. En el siglo veinte ya existían profesionales de este juego y se consideraba un deporte, pero actualmente existen organizaciones que se preocupan por el mantenimiento de este juego en beneficio de su práctica.

La pelota nacional en el Ecuador según Descalzi (2016) el “Origen de la llamada Pelota Vasca, que fue muy popular al norte de España y debieron traerla al reino de Quito, alguno o algunos de los numerosos vascos que se aclimataron en nuestra ciudad capital y en otras villas de ese entonces”. De acuerdo a lo expuesto la pelota fue traída por los españoles a partir de la conquista al Ecuador, por ende, de la migración los españoles impartieron su cultura sus tradiciones y sus juegos a los aborígenes quienes aprendieron todas sus costumbres y hasta el día de hoy todavía están vigentes.

Existen pocos datos históricos sobre su apareamiento. En ellos afirma que el siglo XVI, se jugaba con masas pesadas, con una pelota confeccionada con tiras de cuero especialmente preparado, jugando en lugares abiertos en los que se trazaban dos líneas a los costados. Dentro de estas dos líneas considerado como límite, se movilizaban los jugadores. Primero fueron los indígenas más tarde los morenos llegaron a nuestras tierras y después los criollos, fruto de la mezcla de los dos grupos étnicos, españoles y pueblos aborígenes del Ecuador (Benalcázar,1986).

Por tanto la falta de documentos históricos hace que no se conozca a ciencia cierta cómo llegó el juego de la Pelota de Mano al Ecuador; pero de acuerdo a pocos datos históricos se tiene referencia algunas bases que detallan su surgimiento. Hasta la actualidad se sigue elaborando la pelota con tiras de cuero para los deportistas que practican la Pelota de Mano.

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 que en cada cancha están cinco jugadores: un torna (más lejos de los rivales, con mejor brazo para devolver la bola a los contrincantes), una 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 (Universo, 2017).

En el Ecuador existen varios nombres y modalidades para el juego de la Pelota de Mano. La pelota nacional practicada en el Ecuador es similar al tenis de campo, por el uso de raquetas que en el caso de la pelota nacional son tablas y la puntuación es similar de 15-30 y 40 puntos según el puntaje desarrollado en el juego.

En el caso de esta investigación que se refiere a la Pelota de Mano se practica actualmente en las provincias de Pichincha, Tungurahua, Chimborazo, Guayas, Carchi, Bolívar y en la provincia de Imbabura que tiene preferencia en Otavalo, Cotacachi, Selvalegre, García Moreno, Vacas Galindo, Peñaherrera, San Roque y la parroquia de Quichinche.

Este deporte menospreciado por la juventud, es como cualquier otro, donde se pone a prueba la inteligencia, la resistencia, la astucia del jugador lo que hace que al practicar este juego el cuerpo del jugador experimente el cansancio físico y la satisfacción de la victoria. Es un deporte completo hay que prepararse tener resistencia física, utilizar la inteligencia y astucia para llegar a ser sobresalientes.

En la ciudad de Otavalo este juego se practica de diferente manera, es decir se juega sin herramienta golpeando la pelota, que es de cuero, directamente con la mano, que únicamente se protege con esparadrapos y tela. A grandes rasgos, es un deporte que se puede jugar por parejas o individual, y que consiste en que un jugador de la pareja tiene que golpear la pelota (antes de que dé dos botes en el suelo del frontón) con la mano y debe tocar en el frontis y luego botar en la zona delimitada de la cancha.

En sus orígenes la cancha de Pelota de Mano en Otavalo estaba ubicada al frente del mercado 24 de mayo en la calle Juan Montalvo del barrio Los Portales conforme fue creciendo este mercado con más comerciantes afluencia de gente y vehículos, los jugadores no tuvieron otra opción que buscar otro sitio para desempeñar este

juego y bajaron a la Plaza de los Ponchos, sitio estratégico para los amantes de este deporte por las condiciones climáticas el suelo y la cercanía que tenía para los habitantes de la ciudad. Este tradicional juego aún se practica en algunos sectores como en la ciudad de Ibarra, Cotacachi, Atuntaqui, San Roque. En Otavalo este juego fue un gran atractivo para turistas nacionales y extranjeros, pues alrededor del juego se encontraban personas mayores observándolo, quienes a la vez iban integrando a sus hijos y nietos a esta tradición donde se compartía anécdotas y situaciones, conformándose un espacio para conllevar con amigos.

En el año 2012 se trasladaron las canchas hacia el Polideportivo, por la intervención de los comerciantes de la Plaza de Ponchos, ya que en el lugar donde se encontraba la cancha de Pelota de Mano, era utilizado por los turistas que utilizaban ese espacio como parqueadero para estacionarse lo más cerca a la plaza de los ponchos, pero cuando salían las personas a jugar este deporte desalojaban los autos estacionados en la cancha, lo que obligaba a que los turistas se marcharan pronto o no tuvieran donde estacionar sus autos, trayendo como consecuencia la generación de menos ingresos para los comerciantes, debido a que los turistas no alcanzaban a observar todas las artesanías que se encontraban en la plaza, por el poco tiempo del que disponían porque en la tarde salían a jugar practicantes de la Pelota de Mano. Por tanto, se rompía toda la dinámica social, cultural y deportiva enriquecedora para la ciudad de Otavalo. Razón por la cual se ha dejado de practicar el juego.

Desde la fecha no existe el interés de las autoridades pertinentes en buscar una solución a este problema, así como tampoco se hacen campañas de inducción a la revitalización del juego, ni se proponen un plan de capacitación para promocionar la práctica del tradicional juego.

Sintetizando lo investigado, en este capítulo se aborda la significancia de los planes de capacitación en revitalización de los juegos tradicionales, así como lo relativo al origen de estos y sus manifestaciones, de forma tal que conociendo aspectos importantes de esta práctica se puede comprender la vida, costumbres, hábitos y otras características de la cultura local que se deben mantener.

En el próximo capítulo se expondrá el procedimiento diseñado en la investigación para la formulación de un plan de capacitación que permita la revitalización del juego Pelota de Mano en el barrio Los Portales, ciudad Otavalo.

## **CAPÍTULO II. PROCEDIMIENTO METODOLÓGICO PARA EL DISEÑO DE UN PLAN DE CAPACITACIÓN PARA LA REVITALIZACIÓN DEL JUEGO PELOTA DE MANO, BARRIO LOS PORTALES**

### **INTRODUCCIÓN**

El objetivo de este capítulo es explicar el procedimiento metodológico utilizado en la investigación, para el diseño de un plan de capacitación que permita la revitalización del juego Pelota de Mano en el barrio Los Portales, ciudad Otavalo, de forma tal que se sustente científicamente la propuesta de un plan de capacitación, con el objetivo de conservar una tradición cultural, devenida en patrimonio de la localidad (ver Figura 1).

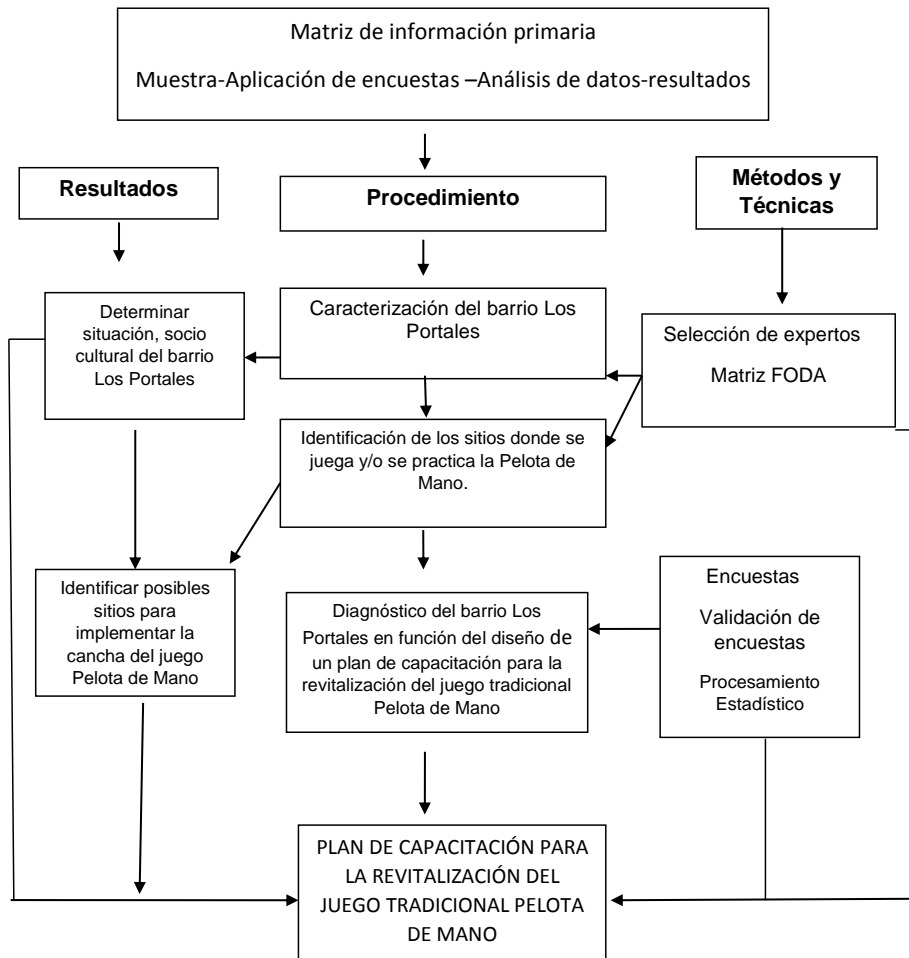
Para la elaboración del procedimiento se tomaron en cuenta documentos, se revisaron los archivos relativos a la formación y estructura organizativa del barrio Los Portales. Además, se consultó escritos del barrio, tales como su personería jurídica, actas provenientes de la directiva del barrio; entre otros.

Innegablemente la mayor restricción fue la inexistencia de datos estadísticos de algunos indicadores relacionados con el juego tradicional Pelota de Mano. No obstante, uno de los alcances de la investigación está referido al impacto, socio cultural que ejerce la práctica de esta tradición en el barrio Los Portales.

La exposición se hará teniendo en cuenta los aspectos fundamentales. En primer lugar:

- Caracterización del barrio Los Portales. Identificación de los sitios donde se juega y/o se practica la Pelota de Mano.
- Diagnosticar la comunidad objeto de estudio
- Matriz FODA
- Identificar nudos críticos y factores clave de éxito del barrio Los Portales para el diseño de un plan de capacitación que revitalice el juego Pelota de Mano
- Diseño del plan de capacitación para la revitalización del juego Pelota de Mano en el barrio Los Portales

**FIGURA 1. PROCEDIMIENTO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN**



Fuente: Elaboración propia, 2018

## 2.1. JUSTIFICACIÓN DEL PROCEDIMIENTO

Las condiciones socio-culturales y ambientales del barrio Los Portales propician que se mantenga el juego Pelota de Mano en la provincia Imbabura; por tanto, de acuerdo a su historia de coexistencia con la ciudad de Otavalo y sus tradiciones culturales, se conforma un todo, que hace inevitable investigar el juego tradicional Pelota de Mano para potenciar su permanencia de forma integral y ordenada, a través de un plan de capacitación para su revitalización, de forma tal que contribuya a su conservación como tradición patrimonial, sin alterar el equilibrio del entorno donde se ubica.

En consulta con los archivos encontrados en el barrio Los Portales, facilitado por el presidente del barrio se plantea que en la época de la colonia el militar, explorador, descubridor, conquistador y gobernante colonial Sebastián de Benalcázar (1480-1551), fundó la ciudad Otavalo en el año de 1534, teniendo como patrono a San Luis. Luego del terremoto y la erupción del volcán Imbabura.

El Imbabura “Impapura o Tayta Impapura en quechua, es un volcán que se encuentra ubicado en la provincia del mismo nombre en Ecuador; con una altura aproximada de 4.600 msnm. Al norte del volcán y en sus faldas, se encuentra la ciudad de Ibarra; y al sur, el Lago San Pablo, muy cerca de la ciudad de Otavalo. En Ecuador, es conocido como Taita ‘papá’ en quichua Imbabura. En la cultura indígena, el Taita Imbabura es esposo de Mamá Cotacachi, y la pareja tiene hijos como el Yana Urku (montaña negra) (GEOFÍSICO, 2018).

Otavalo tenía su asentamiento en la parroquia San Rafael, trasladándose al actual asentamiento en junio de 1673, luego que fue elevada a categoría de villa el 11 de noviembre de 1811, catonizando el 25 de junio de 1824 por el general Francisco de Paula Santander y finalmente tuvo el honor que el libertador Simón Bolívar lo eleve de villa a categoría de ciudad, mediante el decreto del 31 de octubre de 1829.

En sus orígenes el trazado de la ciudad y como era de costumbre en tiempo de la colonia, se hizo alrededor de la capilla San Luis, que se hallaba en la calle Modesto Jaramillo y García Moreno y tras de ella se encontraba el cementerio que en la actualidad es plaza 24 de mayo.

Con la llegada de muchos otavaleños que estudiaron por Europa, y que se focalizaron en el trazado de la nueva ciudad e implementaron otros rumbos para su adelanto y progreso, se constituyó lo que actualmente es el parque Bolívar, lugar donde funcionaba un mercado popular, pequeños jardines, sitios recreativos, etc., y frente al parque se encontraba la iglesia San Luis.

Debido a la bulla y molestias causadas por la plaza 24 de mayo en los días sábados y domingos, no se podía celebrar las misas como correspondía, entonces un fray guardián franciscano Pedro de la Peña pidió a las autoridades estudiar un sitio exclusivo para el mercado. Luego de varias ideas se seleccionó dónde estaba ubicado el cementerio y este a su vez, se trasladó al sector de Imbabuela.

Comentado [LID1]: quien

Con el paso del tiempo los arquitectos de esa época vieron las necesidades para un mejor funcionamiento y servicios de este mercado, y levantaron el barrio Los Portales tal y como hoy se observa, para que los comerciantes y agricultores que venían de distintas partes del cantón y la provincia, pudieran guardar sus productos y pernoctar en el tiempo necesario de permanencia, especialmente el día viernes para la feria del día sábado. De acuerdo a informaciones archivísticas del barrio, se constata por escrito que fue una labor titánica de las autoridades municipales de esa época, bajo la presidencia del Concejo municipal del doctor Remigio Garcés en 1921, 1931 y en 1936.

Los Portales y el mercado se inauguraron el 24 de mayo de 1900. De acuerdo al crecimiento del comercio y a la idea de tener cerca a los niños y jóvenes para la educación, se crearon los edificios de la escuela 10 de agosto, (que luego fue el colegio Nacional Otavalo), el colegio República del Ecuador y otras entidades públicas, municipales y nacionales, así como la sociedad artística que en sus inicios realizaron grandes actividades sociales y culturales.

Otras de las recreaciones que realizaron en el sector Los Portales y que era de atracción popular y entretenimiento fue el Coliseo de la Gallera, los Toros Populares, la Pelota de Mano originaria del cantón y el Fútbol como deporte de mayor asistencia. Las distracciones temporales de enero, mayo, agosto y septiembre era la presencia del Carrusel.



## **2.2. BASES METODOLÓGICAS PARA LA APLICACIÓN DEL PROCEDIMIENTO**

Para poder aplicar determinadas técnicas o herramientas, previamente es necesario asegurar la solidez de sus bases. Por tanto, se explicará la estructura lógica que adoptó la información primaria y sus características. Se revisó una amplia bibliografía internacional y nacional sobre el tema, para la utilización de esta en el trabajo creativo de la fundamentación teórica de la temática, así como para demostrar la rigurosidad del método empleado en la investigación. Finalmente, se exponen las fuentes de información, la forma en que se organizaron los datos para facilitar el diseño y aplicación de las técnicas estadísticas y las limitaciones presentadas en el proceso de recolección de datos. Se elabora la matriz FODA y se realiza la matriz de impactos cruzados con la ayuda de los expertos seleccionados, para de esta forma dar solución a la problemática planteada referida a la propuesta de un plan de capacitación para la revitalización del juego Pelota de Mano en el barrio Los Portales.

A continuación, se refieren las etapas del procedimiento diseñado:

- Diagnóstico de la zona a investigar: Esta etapa persigue el objetivo de diagnosticar la zona objeto de estudio para determinar según sus características propias, la estructura de un plan de capacitación para la revitalización del juego Pelota de Mano.

Los instrumentos a utilizar son:

- Revisión de documentos: información estadística, esquemas de ordenamiento territorial, levantamiento de información con los organismos implicados, (municipio de Otavalo, Plano ocupación de suelo Otavalo, documentos del barrio Los Portales) unido a una revisión bibliográfica relacionada con el tema.
- Encuestas y entrevistas a la población del barrio Los Portales con el propósito de conocer su opinión sobre la conveniencia de diseñar un plan de capacitación para la revitalización del juego Pelota de Mano. Por tanto, se selecciona un segmento poblacional que conozca la zona.
- Elaboración de la Matriz FODA: Se utiliza con el objetivo de identificar el cuadrante en el cual se encuentra la zona objeto de estudio, para de esta forma sintetizar información relevante, que permita conocer la ventaja que provocaría la

propuesta de un plan de capacitación para la revitalización del juego tradicional Pelota de Mano en el barrio Los Portales.

Para conformar la matriz de información primaria es obligatorio seguir una serie de pasos previos, los cuales se explican a continuación:

1. Se procede a realizar la caracterización de la zona, objeto de estudio, con el propósito de considerar sus potencialidades y restricciones, para el plan de capacitación y proponer o sugerir las acciones para la revitalización del juego tradicional Pelota de Mano en el barrio Los Portales.

2. Aplicación de encuestas. Para aplicar la técnica de encuestas se deben ejecutar los siguientes pasos:

- Definición de la población
- Selección de las unidades de muestreo
- Selección del diseño muestral
- Cálculo del tamaño de muestra
- Selección de la encuesta a utilizar
- Aplicación de la encuesta
- Codificación y procesamiento de la encuesta
- Análisis de la información obtenida a través de los resultados

### **2.3. DEFINICIÓN DE LA POBLACIÓN**

Según el censo realizado por los estudiantes de la Universidad de Otavalo de octavo semestre de la carrera de Ingeniería en Desarrollo Social y Cultural, se censaron en total 32 familias, de las cuales 25 son mestizos, que representan un 78,1 % y 7 familias conformadas por indígenas, que representan un 21.9%. (ver Tabla 1).

**TABLA 1. ESTUDIO ESTADÍSTICO DE LA COLECTIVIDAD HUMANA**

Familias	Número	%
Indígenas	7	21.9%
Mestizos	25	78.1%
TOTAL	32	100%

**Fuente:** Censo Carrera DSC, UO

#### **SELECCIÓN DE LAS UNIDADES DE MUESTREO:**

Es la unidad mínima de observación de la que se obtendrá información de las variables útiles. Hernández-Sampieri (2014) afirma "para seleccionar una muestra, lo primero que hay que hacer es definir la unidad de muestreo/análisis (si se trata de individuos, organizaciones, periodos, comunidades, situaciones, piezas producidas, eventos, etc.). Una vez definida la unidad de muestreo/análisis se delimita la población" Por tanto, el muestreo es el proceso de seleccionar un conjunto de individuos de una población con el objeto de estudiarlos, y está formado por un conjunto de elementos con características similares y sobre el que se pretenden inferir regularidades.

Sin embargo, para esta investigación se ha considerado una población finita (32 familias, representadas por el jefe de familia) por lo que, a sugerencia de los expertos, se aplicará los instrumentos diseñados al total de familias, es decir se realizará un censo que es una de las operaciones estadísticas que no trabaja sobre una muestra estadística, sino sobre la población total Hernández-Sampieri (2014) y se obvia el cálculo del tamaño de muestra.

#### **SELECCIÓN DEL DISEÑO MUESTRAL:**

El diseño muestral de esta investigación se identifica por ser de tipo probabilístico, donde todos los elementos de la población tienen la misma posibilidad de ser escogidos para la muestra y se obtienen definiendo las características de la población y el tamaño de la muestra, y por medio de una selección aleatoria o mecánica de las unidades de muestreo/análisis. Por el cual los resultados obtenidos de la encuesta se generalizan a toda la población Hernández-Sampieri (2014)

## SELECCIÓN DE LA ENCUESTA A UTILIZAR

Teniendo en cuenta que la investigación es de carácter descriptiva, que significa que el investigador recopila datos mediante un cuestionario previamente diseñado, sin intervenir en el entorno ni el objeto de investigación, en este caso un plan de capacitación para la revitalización del juego Pelota de Mano, barrio Los Portales.

El objetivo de la encuesta a aplicar es la recolección de datos realizando un conjunto de preguntas normalizadas dirigidas al conjunto total de la población estadística en estudio, con el fin de conocer estados de opinión, ideas, características o hechos específicos sobre el juego Pelota de Mano y la conveniencia del diseño de un plan de capacitación para su revitalización.

La investigación debe ser eficiente, es decir que cumpla con los objetivos trazados y que la aplicación de los instrumentos diseñados se logre en el menor tiempo posible con el mínimo de dificultades.

Según Hernández-Sampieri (2014) “La validez, en términos generales, se refiere al grado en que un instrumento realmente mide la variable que pretende medir. La validez es una cuestión más compleja que debe alcanzarse en todo instrumento de medición que se aplica.” Para que se hable de que el instrumento utilizado es idóneo, y que se pueda emplear con toda confianza, se requiere que cumpla con dos requisitos: confiabilidad y validez. Esto indica si un instrumento mide de forma adecuada las variables que se pretenden evaluar con facilidad y eficiencia. Entre los factores que pueden afectar la validez y confiabilidad de un instrumento están:

- El utilizar un instrumento extranjero.
- La improvisación. No ser empático al sexo, edad, conocimientos, memoria, capacidad de respuesta, motivación al responder, ocupación.
- Las condiciones en que se aplica, demasiado ruido, frío, muy extenso.
- Aspectos mecánicos. (Silva, 2012) En la medida de que estos factores se controlen o eliminen, el instrumento será más válido y confiable, pues puede suceder que el instrumento sea válido, pero poco confiable, en este caso la tarea sería reestructurar el instrumento para aumentar su nivel de confianza logrando su cercanía a la unidad.

En esta investigación se utiliza el Coeficiente Alfa de Cronbach. “Este coeficiente desarrollado por J. L. Cronbach requiere una sola administración del instrumento de medición y produce valores que oscilan entre 0 y 1. Su ventaja es que no es necesario dividir en dos mitades a los ítems del instrumento de medición, simplemente se aplica la medición y se calcula el coeficiente” (Hernández-Sampieri, 2014)

Para esta investigación el instrumento es válido, pues el estadístico de fiabilidad es de ,579 lo que significa que está en el intervalo comprendido entre 0 y 1. (Ver tabla Análisis de fiabilidad)

**Tabla 2. ANÁLISIS DE FIABILIDAD**

**Resumen del procesamiento de los casos**

	N	%
Válidos	32	100,0
Casos Excluidos	0	,0
Total	32	100,0

a. Eliminación por lista basada en todas las variables del procedimiento.

**Estadísticos de fiabilidad**

Alfa de Cronbach	N de elementos
,579	14

Por otra parte, el cuestionario es un instrumento de investigación que consiste en una serie de preguntas y otras indicaciones con el propósito de obtener información de los consultados. Aunque a menudo están diseñados para poder realizar un análisis estadístico de las respuestas, no es siempre así. Esta técnica se aplica para recabar información sobre la probabilidad de realizar un plan de capacitación para la

revitalización del juego tradicional Pelota de Mano que estimule la permanencia del juego Pelota de Mano en el barrio Los Portales. ( ver Anexo).

### **APLICACIÓN DEL INSTRUMENTO**

Se aplicó el instrumento de investigación diseñado a los 32 cabeza de familia residentes permanentes actuales, (se tomó un periodo de permanencia de 3 a 5 años a sugerencia de los expertos) del barrio Los Portales. Se visitó a cada familia para realizar la pesquisa, que transcurrió de forma adecuada con la colaboración de las autoridades barriales, obteniéndose la información precisa y necesaria para los fines de la investigación.

### **CODIFICACIÓN Y PROCESAMIENTO DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN**

Para la codificación y el procesamiento de datos se utilizó el software Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) versión 21 para Windows. EL SPSS

Es uno de los Software más conocidos y utilizados para la realización de investigaciones de mercado e investigaciones relacionadas al área de la sociología y psicología. Una de las características fundamentales de SPSS es su facilidad de uso, junto a la potencia e integridad del software, convirtiéndolo en una de las herramientas más potentes para éste tipo de trabajos (González, 2009).

Este programa abarca una gran cantidad de información para procedimientos estadísticos. Cada versión tiene alguna modificación que es de suma utilidad en la codificación de los datos. Una vez ingresados todos los datos facilita realizar tablas y gráficos para el análisis de estos, llevando a cabo el estudio estadístico y la gestión de información correspondiente.

### **METODO DELPHI**

Este es un paso importante que muchas veces no se le presta la debida atención. No se trata de seleccionar un experto por intuición o referencias si no del conocimiento que tiene el individuo.

El método Delphi fue concebido originalmente como un instrumento para realizar predicciones a largo plazo, por miembros del centro de investigaciones estadounidense Rand Corporation. Su nombre deriva de la traducción al idioma inglés de "Delfos", la ciudad griega que albergaba el

oráculo, en el Santuario de Delfos, lugar de consulta a los dioses. Actualmente, el método Delphi se define como un método de estructuración de un proceso de comunicación grupal, que permite a un grupo de individuos, como una unidad, el tratamiento de un tema de interés común. (Pharma, 2018)

De acuerdo a lo citado se puede definir al método Delphi como un orden de procesos dentro de una organización para obtener una opinión, grado de arreglo o consentimiento sobre un tema o problema trazado a un grupo de especialistas o expertos.

Las ventajas que se obtiene al aplicar el método Delphi:

- “Permite obtener información de puntos de vista sobre temas muy amplios o muy específicos. Los Ejercicios Delphi son considerados “holísticos”, cubriendo una variedad muy amplia de campos.
- El horizonte de análisis puede ser variado.
- Permite la participación de un gran número de personas, sin que se forme el caos.
- Ayuda a explorar de forma sistemática y objetiva problemas que requieren la concurrencia y opinión cualificada.
- Elimina o aminora los efectos negativos de las reuniones de grupo Cara-Cara. (Figuroa, 2012)

En concordancia con lo expuesto anteriormente las ventajas del método Delphi ayudan a tener una decisión más eficaz sin causar conflictos dentro de un grupo de personas por discrepancias que puede ocasionar algún tema dentro de una organización.

En cuanto a las desventajas ocasionadas por aplicar este método:

- “Su elevado costo.
- Su tiempo de ejecución (desde el período de formulación hasta la obtención de los resultados finales).

- Requiere una masiva participación para que los resultados tengan significancia estadística. Pero el grupo debe tener un alto grado de correspondencia con los temas a ser tratados en el ejercicio.
- Una parte crítica del método son las preguntas del cuestionario.
- Sesgos en la elección correcta de los participantes.
- Elevado número de deserciones debido al tiempo” (Figuroa,2012).

De acuerdo a lo citado las desventajas de aplicar el método Delphi son de importancia, porque para tener significancia estadística la organización conformada debe tener un grado de conocimientos sobre la temática, su costo es elevado y el tiempo de realización es tardío lo que para algunas organizaciones no es eficiente y tampoco eficaz.

Comentado [LID2]: Pensar quitar

No obstante, se consideró por los líderes barriales, el cabildo y por el investigador, la factibilidad de aplicar este método en el desarrollo de la investigación, por ser una de las técnicas más útiles a la hora de tomar decisiones significativas, combinando técnicas cualitativas y cuantitativas.

### APLICACIÓN DEL MÉTODO DELPHI

**1ª Fase.** Definición de objetivos. En esta primera fase se plantea la formulación del problema y un objetivo general, que estaría compuesto por el objetivo del estudio, el marco espacial de referencia y el horizonte temporal para el estudio.

El objetivo del estudio es: Proponer un plan de capacitación para la revitalización del juego tradicional Pelota de Mano en el barrio Los Portales, ciudad Otavalo.

La información recabada permite conocer la realidad actual del barrio en función al juego tradicional Pelota de Mano. En base a esta información se propondrá un plan de capacitación para su revitalización.

**2ª Fase.** Selección de expertos. Valdés (2012) afirma: “su composición exacta es crucial ya que puede afectar los resultados obtenidos. Para conformarlo es importante decidir y fundamentar el número de participantes que se requiere consultar y los criterios para ser incluidos o excluidos del panel”. La selección de expertos se desarrolla a partir de los conocimientos que el individuo maneje, y la concordancia en la valoración de aspectos quienes contribuyen con la estructuración de la encuesta en base al objeto de estudio. Se logró reunir 7 expertos atendiendo a



los criterios de idoneidad, voluntariedad, disposición a participar, conocimiento de la temática.

Calculo del coeficiente de competencia de los expertos

$$K = \frac{1}{2} (k_c + K_a)$$

Donde K es el coeficiente de competencia

$K_c$  – coeficiente de conocimiento, es decir información que tiene el experto acerca del problema

$K_a$  - coeficiente de argumentación o fundamentación de los criterios del experto

Calculo del  $K_c$ . Se le muestra al experto una escala creciente de 1 al 10, y se le solicita que marque con una x el valor que se corresponde con el grado de conocimiento o información que tiene sobre el tema a estudiar.

**Tabla 3. GRADO DE CONOCIMIENTO A LOS EXPERTOS**

Expertos	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Expertos 1						x				
Experto 2		X								
Experto 3		x								
Experto 4										x
Experto 5									x	
Experto 6								x		
Experto 7									x	

Teniendo en cuenta esta información se calcula el  $K_c$  de cada uno de los expertos

$$K_c = n (0,1) = n / 10$$

n- rango seleccionado por el experto

**Tabla 4. CÁLCULO COEFICIENTE DE COMPETENCIA**

Experto 1	$K_c = 6 \times 0,1$	0,6
Experto 2	$K_c = 2 \times 0,1$	0,2

Experto 3	$Kc = 2 \times 0,1$	0,2
Experto 4	$Kc = 10 \times 0,1$	1
Experto 5	$Kc = 9 \times 0,1$	0,9
Experto 6	$Kc = 8 \times 0,1$	0,8
Experto 7	$Kc = 9 \times 0,1$	0,9

Experto N°1

Fuentes de argumentación	Alto	Medio	Bajo
Análisis teóricos realizados por Ud.	x		
Su experiencia obtenida.		x	
Trabajos de autores nacionales.	x		
Trabajos de autores ext.		x	
Su propio conocimiento del estado del problema en el extranjero.			x
Su intuición.	x		

Para calcular el coeficiente de argumentación o fundamentación de cada experto es necesario utilizar como factores, los que aparecen en la siguiente tabla patrón:

Fuentes de argumentación.	Alto	Medio	Bajo
Análisis teóricos por Ud realizados.	0,3	0,2	0,1
Su experiencia obtenida.	0,5	0,4	0,2
Trabajos de autores nacionales.	0,05	0,05	0,05
Trabajos de autores extranjeros.	0,05	0,05	0,05
Su propio conocimiento del estado del problema en el extranjero.	0,05	0,05	0,05
Su intuición.	0,05	0,05	0,05

A partir de la tabla patrón anterior y la autovaloración realizada por los expertos, se debe calcular  $K_a$  (coeficiente de argumentación) de la siguiente manera:

Para Experto N° 1

$$K_a = 0,3 + 0,4 + 0,05 + 0,05 + 0,05 + 0,05 = 0,90$$

Para Experto N° 2

$$K_a = 0,1 + 0,2 + 0,05 + 0,05 + 0,05 + 0,05 = 0,50$$

Para Experto N° 3

$$K_a = 0,1 + 0,4 + 0,05 + 0,05 + 0,05 + 0,05 = 0,70$$

Para Experto N°4

$$K_a = 0,3 + 0,4 + 0,05 + 0,05 + 0,05 + 0,05 = 0,90$$

Para Experto N°5

$$K_a = 0,1 + 0,4 + 0,05 + 0,05 + 0,05 + 0,05 = 0,70$$

Para Experto N° 6

$$K_a = 0,3 + 0,4 + 0,05 + 0,05 + 0,05 + 0,05 = 0,90$$

Para Experto N° 7

$$K_a = 0,1 + 0,4 + 0,05 + 0,05 + 0,05 + 0,05 = 0,70$$

Ahora se calcula el coeficiente de competencia K a través de la fórmula:

$$K = 0.5 \times (K_c + K_a)$$

Luego en este caso los coeficientes de competencia de los expertos serían:

Experto N° 1       $K=0,75$

Experto N° 2       $k=0,35$

Experto N° 3       $K=0,45$

Experto N°4       $k=0,95$

Experto N°5       $k=0,80$

Experto N°6       $k=0,85$

Experto N°7       $k=0,85$

El código de interpretación de tales coeficientes de competencia es:

Si  $0,8 < K \leq 1,0$       coeficiente de competencia alto.

Si  $0,5 < K \leq 0,8$       coeficiente de competencia medio

Si  $K \leq 0,5$       coeficiente de competencia bajo

En conclusión, para el caso de esta investigación, el experto N°1 tiene competencia media, el N°2 tiene competencia baja, el N°3 tiene una competencia baja, el N°4 tiene competencia alta, el N°5 tiene competencia alta, el N°6 tiene competencia alta y el N°7 competencia alta. Por lo tanto, los resultados de la evaluación a los expertos

se perciben en mayoría un rango de competencia alta, pero existen dos que tienen competencia baja por lo que de los 7 expertos se eliminara de la lista a 2.

Los 5 expertos seleccionados cumplen con las siguientes características

- Conocimiento sobre el barrio Los Portales
- Experiencia en investigación
- Disponibilidad a participar
- Conocimiento del juego Pelota de Mano

**Tabla 5. EXPERTOS SELECCIONADOS**

NOMBRE	CARGO
Edison David Andrade Chicaiza	Presidente, barrio Los Portales
Edwin Amado Brazales Morales	Vicepresidente, barrio Los Portales
Walter Santiago Maximiliano Ortiz Chávez	Tesorero, barrio Los Portales
Dolores Victoria Chicaiza Toapanta	2do. Vocal principal, barrio Los Portales
Rosa Elvira Hernández Terán	1er.Vocal suplente, barrio Los Portales

**Fuente:** Investigación de Campo

Los resultados a obtener en el diagnóstico están relacionados con:

1. Análisis del estado actual del barrio Los Portales en función del desarrollo de su tradición local
2. Percepciones de los moradores acerca de la necesidad de diseñar un plan de capacitación para la revitalización del juego tradicional Pelota de Mano que contribuya a su conservación.

Se concluye que se utiliza el método Delphi para conocer los criterios y opiniones de los expertos acerca del tema a investigación. Este método se caracteriza por su flexibilidad, por lo que no existe una estructura rígida para desarrollarlo.

Aun cuando existen limitaciones objetivas con respecto a la cantidad y calidad de la información, la disposición a participar de los encuestados, brindando todo el apoyo al encuestador, hizo posible confeccionar una adecuada base de datos que resultó conveniente para los objetivos trazados en la investigación.

### **CAPITULO III. PROPUESTA DE UN PLAN DE CAPACITACIÓN PARA LA REVITALIZACIÓN DEL JUEGO TRADICIONAL PELOTA DE MANO, BARRIO LOS PORTALES, OTAVALO**

En este capítulo se desarrolla el procedimiento diseñado para la revitalización del juego tradicional Pelota de Mano, a través de un plan de capacitación en el barrio Los Portales, Otavalo. Se hace la caracterización del objeto de estudio según documentos originales proporcionados por la directiva del barrio.

#### **3.1. CARACTERIZACIÓN DEL BARRIO LOS PORTALES**

##### **FIGURA 2.BARRIO LOS PORTALES**



Fuente. Diario EL NORTE

#### **Historia**

Los Portales, nombre con el cual se denominó a este barrio según el diario La Hora (2017) “fue inaugurado el 24 de mayo de 1900, como un centro donde se realizaban actividades del convivir de los otavaleños e imbabureños. Con el pasar del tiempo, este movimiento comercial ha permanecido durante 116 años”. De acuerdo a lo citado el barrio Los Portales servía de bodegas para los cientos de comerciantes que llegaban al mercado a vender sus productos desde distintas partes de la provincia, en la feria especialmente los días viernes, sábados y domingos. Según Jaramillo (2011) Los espacios que habían en los alrededores de esta plaza, cerca de Los

Portales, conocida como 24 de Mayo, se utilizaban para la práctica del deporte, como la Pelota de Mano, el Fútbol, Torneo de Cintas, Quema de los Castillos, baile de disfrazados en inocentes, corridas de toros, las tortas y otros juegos tradicionales.

El edificio principal de Los Portales fue ocupado por servicios como almacenes de abastos municipales, agencia del Banco de Fomento, destacamentos de la Policía Nacional y Municipal, estación del Cuerpo de Bomberos, el Colegio República del Ecuador. Se puede señalar que las obras de la plaza 24 de mayo y la edificación de Los Portales se construyeron en un lapso de treinta años que están testimoniados.

Durante la presidencia de Daniel Burbano de Lara, el 10 de febrero de 1891, el Concejo Municipal tomó la resolución de comprar el terreno perteneciente á San Francisco de esta Ciudad que iba a rematarse para utilizarlo como plaza de mercado. El 22 del mismo mes, el Concejo, con la necesidad que faltaba ladrillos para construir el colegio de las Hermanas de la Caridad, resolvió: "Que aprovechando el horno de azar tejas y ladrillos que existe en la propiedad comprada para la plaza de mercado, se contrate con un tejero para que trabaje los ladrillos que pueda hasta que haya que destruir el horno".

El 26 de abril de 1896 el presidente del Concejo Municipal junto a los señores Manuel Garcés y José Garzón empezó el trabajo de construir en Los Portales la nueva plaza de mercado. Una petitoria expresada por algunos ciudadanos, entre los cuales estaban Salvador Velasco Pinto y Ángel B. Dávila pedían que se les otorgue unas varas de terreno al canto de la peña de la plaza nueva de la ciudad Otavalo, para construir unas tiendas de habitación, por el hecho de ser pobres a más padres de familia. El argumento pasó a conocimiento de la comisión de peticiones, para que juntamente con el jefe político emitan un informe al respecto.

La comisión entregó su informe el 22 de junio y la respuesta que obtuvieron de parte del concejal Leonardo Guerra fue que debía tomarse en cuenta esta petición de los ciudadanos puesto que es en beneficio público, y que la comisión tome en cuenta a las personas que tenga más probabilidades de construir sus tiendas y que las personas que sean beneficiadas con esta ayuda y que hasta fines de diciembre del mismo año estén concluidas las paredes en estado de poner cubierta, que a fines del año entrante de 1898, deben estar concluidos completamente los edificios con

sus respectivos corredores que servirán de portal, que al edificar, deben ponerse de acuerdo con los respectivos condueños para que resulten edificios uniformes e iguales, y que la comisión respectiva dará las medidas de las tiendas, alto de paredes y el ancho del corredor o portal, que el que recibe el piso en la esquina de la Carnicería, tendrá que edificar lo mejor posible y según las indicaciones de la Comisión, que el portal deberá servir para uso público y que los agraciados no podrán vender sus pisos, mientras no estén completamente concluidos los edificios y si los beneficiados no cumplen con las condiciones específicas, la Municipalidad tomará como suyos los edificios, tales como se encuentren, sin que los beneficiados tengan derecho de reclamo.

El 27 de octubre, el cura párroco y el síndico de la iglesia San Luis, pidieron se les facilite unas piedras que estaban en la plaza nueva y enviarlas a labrar para construir las gradas del templo, para lo que el Concejo Municipal decidió atender de manera positiva este pedido. El 20 de abril, el jefe político José Elías Monje propuso al consejo municipal que la plaza del mercado debía arreglarse por medio de mingas en las cuales se otorgue una vaca, chicha y un poco de aguardiente, con los cuales la gente trabajadora podía quedar enteramente satisfecha.

El 31 de agosto, el presidente del Concejo, Joaquín Saona, reveló que para darle el ensanche correspondiente para regularizar la anchura de las calles adyacentes era necesario tomar parte del área de terreno perteneciente a la iglesia de San Luis .hablaron con Sr. Cura de San Luis para que vea si se puede conseguir que la compra se haga de una manera voluntaria para no recurrir a diligencias judiciales y que si esto no fuera posible que proceda a la expropiación haciendo uso de la tramitación legal que en estos casos permite el Código de Enjuiciamientos Civiles. A lo cual el Sr cura respondió que voluntariamente quiera ceder la tira de terreno necesaria para el ensanche de la calle adyacente a la planeada plaza de Mercado.

Sin embargo, aunque no se había terminado de construir la plaza se iniciaron los proyectos de los portales el 23 de abril de 1903 y el 3 de agosto, el Sr. Salvador Pinto Velasco trabajo de forma gratuita en el terraplén de la plaza de mercado, lo único que pedía es que se le proporcione de un equipo de trabajadores aptos en correlación a la obra. El 2 de enero, el concejo municipal había negociado con Alberto Egas, administrador de la hacienda La Joya, la compra de mil ladrillos por la

suma de veinte sucres, En sesión de 26 de enero, el Concejo Municipal determinó las obras prioritarias los corredores de la plaza de mercado y se nombró a cargo para este trabajo para los portales al Sr. Manuel Aragón Paredes.

El 10 de octubre, el Concejo autorizó al procurador síndico para que compre los carrizos a utilizar en la cubierta de los portales, de tal forma que los tenga recaudados hasta cuando haya necesidad de utilizarlos.

26 de febrero se realizó la parte de la cubierta de los portales de la Plaza del Mercado que se encontraba pendiente, empleando los albañiles y peones necesarios con trescientas tejas que había entregado el Sr. Rafael Navarrete, trabajo que finalizó el 3 de julio.

El 4 de julio, el director de obras municipales informó al Concejo el trabajo de los portales estaba por acabar, en la sesión del 9 del mismo mes se pidió que para evitar que los pilares sufran averías por la aglomeración de gente, se pidió a la comisaría municipal un guardia para que controle a las personas especialmente en los días viernes y sábados que era la feria.

El 7 de febrero de 1919 los presidentes del "Sport 24 de mayo" y de la "Sociedad Artística" pidieron la autorización de aplanar la calle frente a la plaza de Mercado, con fin de practicar en ella diversos juegos entre ellos el futbol y la Pelota de Mano. En adelante por muchos años la calle de enfrente a la plaza del mercado sirvió también como cancha de fútbol y Pelota de Mano, también como escenario para corridas de toros populares. En la actualidad, el Concejo Municipal inauguro un nuevo mercado situado en las calles Segundo J. Castro, Luis Cisneros y Panamericana; dejando el espacio libre del antiguo mercado que será utilizado para eventos de carácter cívico, cultural y deportivo.

Actualmente el nombre oficial del barrio es Los Portales. Se encuentra situado en el centro de la ciudad Otavalo frente al barrio central, pertenece a la parroquia San Luis del cantón Otavalo, provincia de Imbabura. Los límites son:

- Norte: Calle 31 de octubre
- Sur: Calle García Moreno
- Este: Calle Modesto Jaramillo
- Oeste: Río Tejar



**FIGURA 3. UBICACIÓN GEOGRÁFICA BARRIO LOS PORTALES**



Fuente: (Gomez, 2008)

**POBLACIÓN**

Según el último censo realizado por los estudiantes de la carrera de Desarrollo Social y Cultural de la Universidad de Otavalo, el barrio tiene una población total de 86 habitantes, de las cuales el 47% representa al sexo femenino y el 53% representa al sexo masculino. Realizando un análisis de esta información se tiene que la población de hombres prevalece en barrio con una diferencia del 6%. De los cuales el 50% son adultos, el 27% son adultos mayores y el 23 % son niños.

**FORMAS DE ORGANIZACIÓN**

En referencia al documento MIDUVI-GOTI-2018-0080-E, se establece la solicitud del registro definitivo del Comité Barrial Los Portales, con domicilio en la ciudad de Otavalo, provincia Imbabura; hecho aprobado en Asamblea General, llevada a cabo el día viernes 9 de febrero de 2018, a partir de las 19 h 23.

**TABLA 6. DIRECTIVA DEL BARRIO LOS PORTALES**

Cargo	Nombres y Apellidos	Cédula

Presidente	Edison David Andrade Chicaiza	1001514502
Vicepresidente	Edwin Amado Brazales Morales	1705050845
Secretaria	Adelaida Irene Salazar Quinchuqui	1001807112
Tesorero	Walter Santiago Maximiliano Ortiz Chávez	1703133668
1er.Vocal principal	Milton Pedro Vela Carrillo	1001068244
2do.Vocal principal	Dolores Victoria Chicaiza Toapanta	1000835890
3er.Vocal principal	Ricardo Javier Cifuentes Velasco	1001418910
1er.Vocal S.	Rosa Elvira Hernández Terán	1000114494
2do.Vocal S.	Carlos Vladimir Cisneros Ruano	1002883914
3er.Vocal S.	Maribel Ximena Salazar Quinchuqui	1001662038

### **ACTIVIDADES RECREATIVAS QUE SE PRACTICAN**

En el barrio existe la Sociedad Artística que tiene como proyecto el envejecimiento activo para las personas de la tercera edad de la ciudad, En este club se juega baraja, futbol y vóley. Sin embargo, el juego de Pelota de Mano hay que jugarlo a exteriores ya que dentro de la sociedad artística no hay espacio para habilitar una cancha con las dimensiones necesarias para desempeñar este juego.

Los juegos tradicionales del Ecuador sobreviven a pesar de la revolución de la tecnología en la forma de concebir la comunicación entre las personas, aunque cada vez se detecta menos práctica de estos juegos ancestrales que identifican a una región o a un país, por eso es que los juegos tradicionales deben perdurar porque muestran la creatividad de las comunidades, unen a las familias dentro de la comunidad y además de pasar un tiempo divertido se ejercita la mente y el cuerpo humano. Por tal motivo en el barrio Los Portales se ha considerado la posibilidad a

partir de los resultados de las encuestas realizadas, la conveniencia de proponer un plan de revitalización del juego Pelota de Mano que identifica a esta comunidad del cantón Otavalo.

En sus orígenes los lugares donde se practicaba la Pelota de Mano estaba situado en la calle Juan Montalvo frente al antiguo mercado 24 de mayo. Pero a consecuencia del crecimiento de los vendedores y la excesiva afluencia de personas al mercado, los jugadores buscaron otro sitio que tuviera características óptimas para poder desempeñar su juego y determinándose por ellos que la plaza de ponchos ubicada en la calle Quiroga era el sitio adecuado para instalarse. Sin embargo con la práctica de este juego los comerciantes que se ubicaban en ese sitio se vieron afectados ya que ese lugar donde se realizaba el juego era estacionamiento para vehículos de los turistas que visitaban el lugar, luego el municipio tomo la resolución de construir una cancha de pelota de mano en el poli deportivo que está ubicado entre la avenida Juan de Albarran y Panamericana, lugar donde estaba construido canchas de futbol, básquet, tenis de campo, tenis de mesa, entre otros, pero luego de haberse trasladado la cancha hacia el poli deportivo los jugadores manifestaban molestias porque el sitio no era el adecuado para jugar normalmente, por tanto hasta la actualidad se dejó de jugar este tradicional juego.

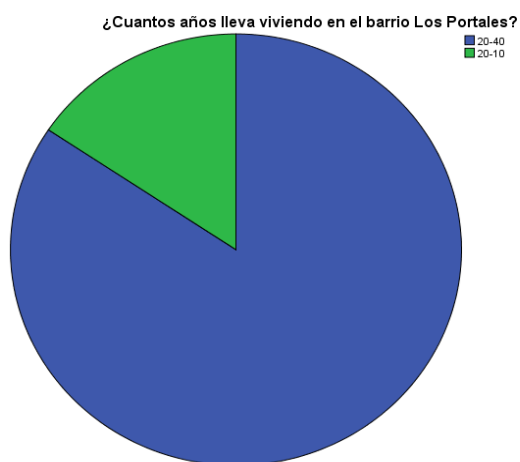
### 3.2. RESULTADOS DEL PROCESAMIENTO ESTADÍSTICO DE LAS ENCUESTAS

Para el procesamiento estadístico se utiliza el software SPSS versión 21. A continuación se expone el resultado de la encuesta aplicada a los 32 jefes de familia del barrio Los Portales.

#### Pregunta 1

¿Cuántos años lleva viviendo en el barrio Los Portales?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
20-40	27	84,4	84,4	84,4
Válidos 20-10	5	15,6	15,6	100,0
Total	32	100,0	100,0	

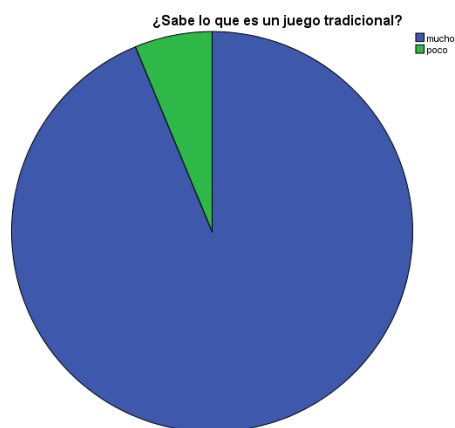


En concordancia a la pregunta 1 que corresponde a la variable conservación de la tradición cultural, del total de los jefes de familia encuestados 27 representan el 84,4% de habitabilidad entre 20 y 40 años en el barrio Los Portales, mientras que 5 jefes de familia que representan el 15,6% han vivido de 10 a 20 años. Lo que significa que la mayoría de jefes de familia que conocen el juego Pelota de Mano ya que su origen fue en este barrio en la antigüedad y están dispuestos a seguirlo realizando.

### Pregunta 2

¿Sabe lo que es un juego tradicional?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
mucho	30	93,8	93,8	93,8
Válidos poco	2	6,3	6,3	100,0
Total	32	100,0	100,0	



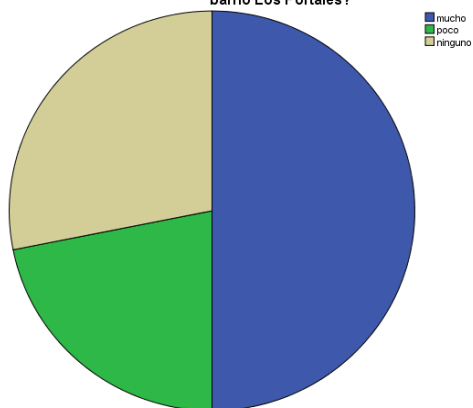
En relación a la pregunta 2 que corresponde a la variable revitalización del juego tradicional Pelota de Mano, del total de los jefes de familia encuestados 30 representan el 93,8% que saben mucho sobre un juego tradicional, mientras que 2 que representa un 2,6% de jefes de familia que saben poco, por consiguiente hace evidente que si tienen conocimiento sobre lo que es un juego tradicional ya que estos juegos se han transmitido de abuelos a padres y de padres a hijos y están interesados en que estos juegos no desaparezcan.

### Pregunta 3

¿Considera importante la conservación del juego tradicional que identifica al barrio Los Portales?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
mucho	16	50,0	50,0	50,0
poco	7	21,9	21,9	71,9
Válidos ninguno	9	28,1	28,1	100,0
Total	32	100,0	100,0	

¿Considera importante la conservación del juego tradicional que identifica al barrio Los Portales?



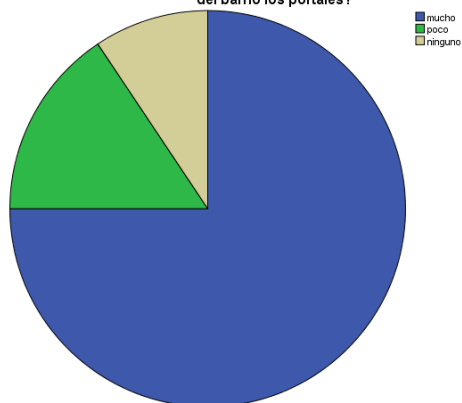
En concordancia con la pregunta 3 que corresponde a la variable conservación de una tradición cultural, se observa que el 50% de los jefes de familias están de acuerdo con el mantenimiento de esta tradición, el resto de los encuestados el 50 % dice poco o ninguno, esto atenta a la importancia de la preservación de la Pelota de Mano a través de un plan de capacitación.

#### Pregunta 4

¿Conoce usted el aprendizaje que aporta la práctica del juego tradicional Pelota de Mano en la cultura del barrio Los Portales?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
mucho	24	75,0	75,0	75,0
poco	5	15,6	15,6	90,6
Válidos ninguno	3	9,4	9,4	100,0
Total	32	100,0	100,0	

¿Conoce usted el aprendizaje que aporta los juegos tradicionales en la cultura del barrio los portales?

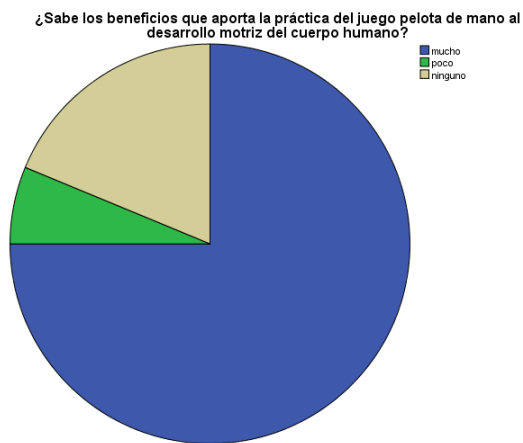


En relación a la pregunta 4 que corresponde a la variable conservación de la tradición cultural, del total de jefes de familia encuestados 24 que representan a un 75% si saben el aprendizaje que aporta el juego tradicional Pelota de Mano en la cultura del barrio, mientras que 5 que representan un 15% saben poco, por lo tanto, es evidente que es necesario enriquecer la cultura del barrio a través de un plan de capacitación del juego que los identifica.

#### Pregunta 5

¿Sabe los beneficios que aporta la práctica del juego Pelota de Mano al desarrollo motriz del cuerpo humano?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
mucho	24	75,0	75,0	75,0
poco	2	6,3	6,3	81,3
Válidos ninguno	6	18,8	18,8	100,0
Total	32	100,0	100,0	



En relación a la pregunta 5 que corresponde a la variable revitalización del juego tradicional Pelota de Mano, se observa que del total de jefes de familia encuestados 24 que representan un 75% respondieron que saben mucho sobre los beneficios que aporta la práctica del juego Pelota de Mano al desarrollo motriz del cuerpo humano, mientras que 6 que representan un 18,8% no saben, por tanto, es de suma importancia dar a conocer estos beneficios al físico del cuerpo humano mediante este deporte.

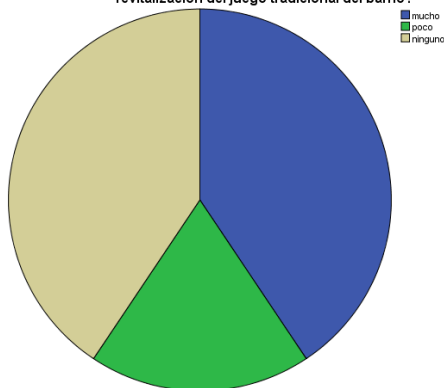
**Pregunta 6**

¿Conoce usted una técnica de aprendizaje basada en la capacitación para la revitalización del juego tradicional del barrio?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
mucho	13	40,6	40,6	40,6
poco	6	18,8	18,8	59,4
Válidos ninguno	13	40,6	40,6	100,0
Total	32	100,0	100,0	



¿Conoce usted una técnica de aprendizaje basada en la capacitación para la revitalización del juego tradicional del barrio?



En concordancia a la pregunta 6, del total de jefes de familia encuestados 13 que corresponden a un 40,6% conocen sobre técnicas de aprendizajes basada en la capacitación, mientras que 6 que representan un 18,8% saben poco y 13 que corresponden al 40,6% no conocen, por ende, es necesario diseñar un plan de capacitación para la revitalización del juego Pelota de Mano para que no desaparezca y los moradores fortalezcan su comunicación a través de esta actividad

### Pregunta 7

¿Con qué frecuencia se realizan partidos de la Pelota de Mano en su barrio?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
más de una año	4	12,5	12,5	12,5
Válidos más de un mes	1	3,1	3,1	15,6
cada semana	27	84,4	84,4	100,0
Total	32	100,0	100,0	



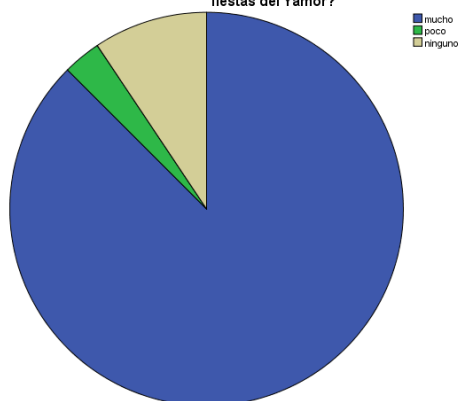
En relación a la pregunta 7 que corresponde a la variable revitalización del juego tradicional Pelota de Mano, se observa que del total de jefes de familia 27 que representan un 84,4% respondieron que cada semana se reunían los deportistas a practicar la Pelota de Mano, mientras que 4 que representan un 12,5% respondieron que se jugaba cada año y 1 que representa el 3,1% respondió cada mes, por tanto, es importante que se retomen los partidos de la Pelota de Mano en el barrio Los Portales, apoyados en un plan de capacitación para su revitalización para la reactivación de esta práctica.

### Pregunta 8

¿Conoce usted la relación del tradicional juego de la Pelota de Mano con las fiestas del Yamor?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	mucho	28	87,5	87,5
	poco	1	3,1	90,6
	ninguno	3	9,4	100,0
Total	32	100,0	100,0	

¿Conoce usted la relación del tradicional juego de la pelota de mano con las fiestas del Yamor?

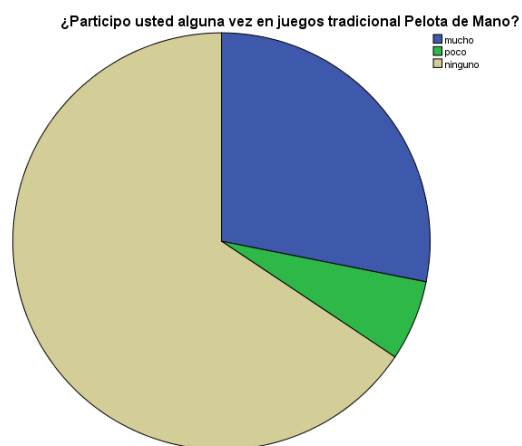


En relación a la pregunta 8 que corresponde a la variable revitalización del juego tradicional Pelota de Mano, se observa que del total de jefes de familia encuestados 28 que representan el 87,5 respondieron a que si saben la relación entre el juego de la Pelota de Mano y las tradicionales fiestas del Yamor, mientras que 3 que representan el 9,4%no saben ninguna relación y 1 que representa 3,1% sabe poco, por tanto la mayoría de los jefes de familia tienen conocimiento que durante las fiestas del Yamor se tomaba en cuenta en el cronograma de actividades de campeonatos inter cantonales de la Pelota de Mano a realizarse en Otavalo en esos fechas.

### Pregunta 9

¿Participó usted alguna vez en el juego tradicional Pelota de Mano?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	mucho	9	28,1	28,1
	poco	2	6,3	34,4
	ninguno	21	65,6	100,0
Total	32	100,0	100,0	



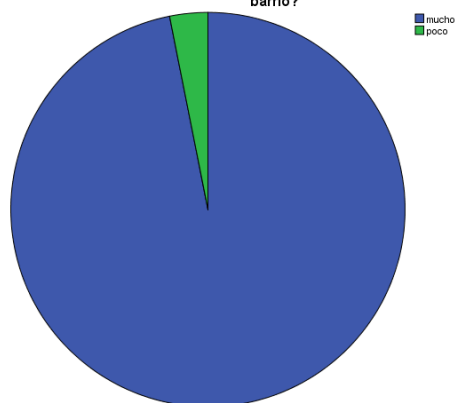
En concordancia con la pregunta 9, se observa que del total de jefes de familia encuestados 9 que representan el 28,1% respondieron que, si han participado mucho en juegos de Pelota de Mano, mientras que 2 que representan el 6,2% respondieron que poco, y 21 que representan el 65,6% que nunca han participado en estos juegos, por tanto, es de vital importancia que se diseñe un plan para la revitalización del juego que convoque a todos a su permanencia actual.

#### Pregunta 10

¿Usted considera importante revitalizar la práctica de la Pelota de Mano en su barrio?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
mucho	31	96,9	96,9	96,9
Válidos poco	1	3,1	3,1	100,0
Total	32	100,0	100,0	

¿Usted considera importante revitalizar la práctica de la Pelota de Mano en su barrio?



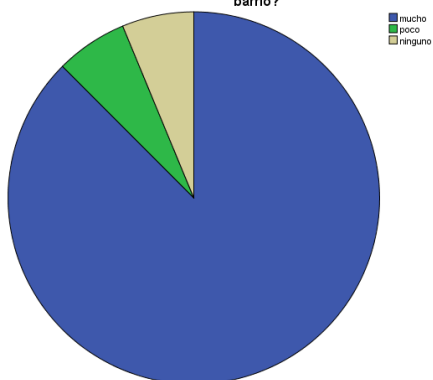
En concordancia a la pregunta 10 que corresponde a la variable conservación de la tradición cultural, se observa que del total de los jefes de familia encuestados 31 representan el 96,9% que respondieron afirmativamente, mientras que 1 que corresponde el 3,1% respondió que considera poco importante conocer los juegos tradicionales de su barrio, por tanto, la mayoría de los jefes de familia están interesados en rescatar los juegos tradicionales propios en su barrio.

#### Pregunta 11

¿Usted ha tenido en cuenta a los juegos tradicionales para el desarrollo de su barrio?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
mucho	28	87,5	87,5	87,5
poco	2	6,3	6,3	93,8
ninguno	2	6,3	6,3	100,0
Total	32	100,0	100,0	

¿Usted ha tenido en cuenta a los juegos tradicionales para el desarrollo de su barrio?



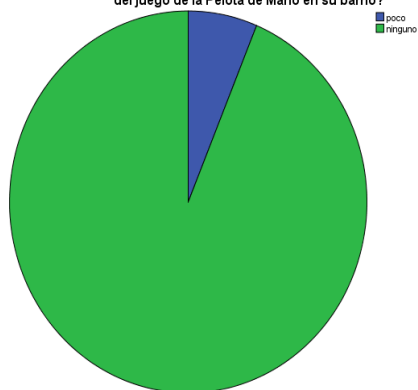
En relación a la pregunta 11, se observa que del total de jefes de familia encuestados 28 que representan el 87,5% respondieron que si han tenido en cuenta a los juegos tradicionales para el desarrollo de su barrio para que no se pierda esta práctica deportiva, mientras que 2 que representan el 6,3% respondieron poco y 2 que representan el 6,3% respondieron que no. Por ende, los jefes de familia saben que sí se debe tener en cuenta y se debe revitalizar estos juegos tradicionales, por tanto, el barrio se desarrollará tanto culturalmente como económicamente.

### Pregunta 12

¿Conoce ud si se ha diseñado algún plan de capacitación para la revitalización del juego de la Pelota de Mano en su barrio?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
poco	2	6,3	6,3	6,3
Válidos ninguno	30	93,8	93,8	100,0
Total	32	100,0	100,0	

¿Conoce ud si se ha diseñado algún plan de capacitación para la revitalización del juego de la Pelota de Mano en su barrio?



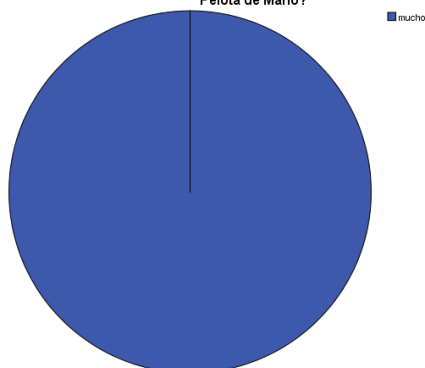
En relación con la pregunta 12 que corresponde a la variable plan de capacitación para la revitalización del juego tradicional Pelota de Mano, se observa que 30 familias que corresponden al 93,8% contestaron que nunca se ha realizado un plan de capacitación, mientras que 2 que representan el 6,3% contestaron que poco se ha hecho por revitalizar este juego. Por tanto, los datos que arroja esta pregunta hacen que sea necesario que se realice el plan de capacitación para la revitalización del juego de la Pelota de Mano en el barrio Los Portales.

#### Pregunta 13

¿Considera usted necesario involucrar a las autoridades del municipio para la consecución de un plan de capacitación que contribuya a la revitalización de la Pelota de Mano?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos mucho	32	100,0	100,0	100,0

¿Considera usted necesario involucrar a las autoridades del municipio para la consecución de un plan de capacitación que contribuya a la revitalización de la Pelota de Mano?



En concordancia con la pregunta 13 que corresponde a la variable plan de capacitación para la revitalización de la Pelota de Mano, el total de los jefes de familia encuestados 32 que representan al 100% contestaron que, si es necesario comprometer a las autoridades del municipio, pues casi siempre han estado ausentes cuando de mantener las tradiciones deportivas del barrio se trata.

Además, en conversaciones informales con los moradores y jefes de familia del barrio se nota que están conscientes que las actividades recreativas son beneficiosas para la salud de las personas además que aleja a los jóvenes de vicios y evita el sedentarismo en los niños y niñas.

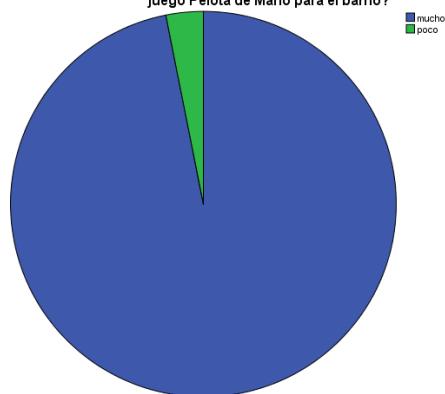
#### Pregunta 14

¿Considera importante realizar un plan de capacitación para la revitalización del juego Pelota de Mano para el barrio?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
mucho	31	96,9	96,9	96,9
poco	1	3,1	3,1	100,0
Total	32	100,0	100,0	



¿Considera importante realizar un plan de capacitación para la revitalización del juego Pelota de Mano para el barrio?



Con respecto a la pregunta 14 que corresponde a la variable plan de capacitación para la revitalización del juego Pelota de Mano, se observa que del total de jefes de familia encuestados 31 que representan el 96,9% consideran de mucha importancia realizar un plan de capacitación para la revitalización del juego Pelota de Mano para el barrio, mientras que 1 que representa el 3,1% considera de poca importancia realizar el plan de capacitación, los datos que arroja esta pregunta hace que tenga validez que se haga el plan de capacitación para el barrio Los Portales ya que las personas están interesadas en este tema.

Finalmente se concluye con respecto a los resultados de la encuesta aplicada que se aprecia un consenso de los moradores sobre la conveniencia de diseñar un plan de capacitación para la revitalización del juego Pelota de Mano.

### **3.3. ELABORACIÓN DE LA MATRIZ FODA**

Se procede a elaborar la matriz FODA con la participación de los expertos seleccionados para determinar en qué cuadrante se ubica el barrio Los Portales y se concluye con la matriz de impactos cruzados.

#### **FORTALEZAS**

- F1.** Conocimiento de la realidad barrial.
- F2.** Interés y disposición de los moradores en revitalizar el juego Pelota de Mano.
- F3.** Prevalencia de los valores y culturales tradicionales.

#### **AMENAZAS**

- A1.** Inestabilidad económica del país.
- A2.** Inestabilidad política municipal.
- A3.** Migración de las familias

#### **DEBILIDADES**

- D1.** Desinterés de las autoridades.
- D2.** Tiempo limitado para la participación de los vecinos en el juego.
- D3.** Falta de información relacionado con el tema.

#### **OPORTUNIDADES**

- O1.** Moradores interesados en la recuperación del juego tradicional.
- O2.** Apoyo de los moradores del barrio para la revitalización del juego Pelota de Mano.
- O3.** Traslado del mercado 24 de mayo.

Una vez realizada la matriz FODA se procede a elaborar la matriz de impactos cruzados. Los expertos han considerado una escala de 1 a 3 puntos.

- 1: No hay impacto
- 2: Poco impacto
- 3: Mucho impacto

## MATRIZ DE IMPACTOS CRUZADOS

Tabla 7.MATRIZ DE IMPACTOS CRUZADOS

DAFO		Oportunidades				Amenazas			
		1	2	3		1	2	3	
Fortalezas	1	Ofensiva 25 Impactos				Defensiva 22 Impactos			
	2								
	3								
Debilidades	1	Adaptiva 18 Impactos				Supervivencia 19 Impactos			
	2								
	3								

La matriz de impactos cruzados da una posición dominante en el primer cuadrante es decir fortalezas más oportunidades, lo que significa que el barrio está en posición ofensiva con respecto al tema tratado, es decir un plan de capacitación para revitalizar el juego Pelota de Mano.

De acuerdo a los resultados obtenidos se identifican los nudos críticos. Se entiende por un nudo crítico aquellos problemas que se derivan como consecuencia de otros y, por tanto, son más difíciles de abordar directamente. Teniendo en cuenta los resultados del FODA se establecen a propuesta de los expertos los siguientes nudos críticos:

1. Pérdida del juego tradicional en espacios de uso público
2. Migración del juego Pelota de Mano a lugares no aptos para su práctica.
3. La modernización y urbanización no incluye espacios adecuados para realizar actividades lúdicas.

De esos nudos críticos se desagregan los factores claves de éxito, que son los elementos que permiten a la organización en este caso el barrio, alcanzar los objetivos con el plan de capacitación para la revitalización del juego Pelota de Mano.

1. El juego Pelota de Mano está dentro de la categoría patrimonio inmaterial local.
2. La práctica del juego Pelota de Mano promueve el respeto a los derechos de la colectividad.
3. Personas de la tercera edad están dispuestas para transmitir sus conocimientos del juego Pelota de Mano.

Atendiendo a estos resultados se sustenta la solución al problema científico a través de una propuesta de plan de capacitación para la revitalización del juego Pelota de Mano en el barrio Los Portales.

### **3.4. PLAN DE CAPACITACIÓN PARA LA REVITALIZACIÓN DEL JUEGO PELOTA DE MANO PARA EL BARRIO LOS PORTALES**

#### **JUSTIFICACIÓN**

El plan de capacitación contribuirá a la gestión deportiva sostenible del barrio Los Portales, mediante la revitalización del juego Pelota de Mano como un juego de tradición patrimonial que se ha estado perdiendo entre moradores, lo que provocará el fortalecimiento y rescate de estas manifestaciones, fomentándose la práctica en espacios de uso público del barrio Los Portales, difundiendo información para un mejor desarrollo de las actividades y promocionándolo, con el fin de mantener vigente la práctica de juegos tradicionales patrimoniales.

#### **OBJETIVO GENERAL:**

Difundir la práctica del juego Pelota de Mano, como una costumbre tradicional en el barrio Los Portales.

#### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- 1.-Capacitar a los grupos involucrados para evitar la pérdida de la memoria viva del juego Pelota de Mano
- 2.- Determinar espacios de uso público para la práctica del juego Pelota de Mano
- 3.- Involucrar a las autoridades municipales en la consecución de las actividades propuesta en el plan de capacitación para la protección del juego Pelota de Mano en el barrio Los Portales.

**PROPUESTA DE PLAN DE CAPACITACIÓN PARA LA REVITALIZACIÓN DEL JUEGO TRADICIONAL PELOTA DE MANO EN EL BARRIO LOS PORTALES.**

Objetivo general:						
Difundir la práctica del juego Pelota de Mano en el barrio Los Portales						
Objetivos Específicos	Eje de revitalización	Actores Involucrados	Acciones	Responsable	Plazo de cumplimiento	de costo
Capacitar a los grupos involucrados para evitar la pérdida de la memoria viva del juego Pelota de Mano	Difusión	GAD municipal Directiva del barrio y moradores	Elaboración de video informativo del desarrollo del juego Pelota de Mano.  Crear material publicitario para el desarrollo del juego tradicional Pelota de Mano	Directiva del barrio Diego Morales	Agosto – septiembre 2018	500
Determinar espacios de uso público para la práctica del juego Pelota de Mano	Protección	GAD municipal Directiva del barrio y moradores	Adecuar espacios públicos para la práctica del juego Pelota de Mano	Directiva del barrio Diego Morales	Agosto – septiembre 2018	200

Involucrar a las autoridades municipales en la consecución de las actividades propuesta en el plan de capacitación para la protección del juego Pelota de Mano en el barrio Los Portales.	Patrimonio	GAD municipal Directiva de la escuela Gabriela Mistral moradores	Gestionar visitas a otras comunidades donde se practica juegos tradicionales patrimoniales.  Crear una guía de capacitación para fortalecer la práctica del juego Pelota de Mano  Crear talleres participativos con grupos de adultos mayores para transmisión de conocimientos del juego Pelota de Mano para adolescentes y niños.	GAD municipal Representante de la Directiva de la escuela  Diego Morales  Directiva del barrio moradores	Agosto – septiembre 2018	250
---	------------	--	---	--	--------------------------	-----

### **3.5. SOSTENIBILIDAD DEL PLAN DE CAPACITACIÓN PARA LA REVITALIZACIÓN DEL JUEGO TRADICIONAL PELOTA DE MANO**

La sostenibilidad del plan de capacitación es la condición que garantiza que sus objetivos e impactos positivos perduren de una forma continuada desde la fecha de su ejecución. El plan que se diseña engloba un conjunto de acciones debidamente planificadas que actúan en armonía con el medio social y natural con el objetivo de lograr la sistematización de la práctica del juego Pelota de Mano que contribuye a la conservación de un juego que es patrimonio del barrio, estimula la comunicación entre los moradores y mejora el estado de salud de los mismos.

Además, se tendrá en cuenta la evaluación, control y seguimiento del plan de capacitación. La evaluación es un proceso sistemático para determinar la efectividad y eficiencia del plan de capacitación para la revitalización del juego tradicional Pelota de Mano y su importancia radica en que se puede comprobar las distintas etapas en que se está desarrollando esta actividad.

El seguimiento de la práctica del juego tradicional Pelota de Mano es un proceso que comprende el análisis de las áreas donde se va a jugar, de las posibilidades de las aptitudes físicas deportivas que tengan los jugadores para comprobar si el plan de capacitación cumple con sus objetivos.

En cuanto al control los expertos plantean que se diseñe un cronograma de actividades que impliquen a los moradores del barrio e incluyan a los vecindarios de las áreas aledañas, por tanto, eso tendrá que ser controlado por la directiva del barrio, y como se constituirán dos equipos que tendrán sus líderes, estos tendrán un papel significativo en el control de las actividades que se desarrollen en el plan de capacitación.

#### **CONCLUSIÓN**

El plan de capacitación para la revitalización del juego tradicional Pelota de Mano está dirigido a satisfacer una sentida demanda social al revitalizar el patrimonio inmaterial de los moradores del barrio Los Portales, por lo que deberá persistir como un elemento esencial de la política social del GAD municipal.

## **CONCLUSIONES GENERALES**

Se fundamenta teóricamente la importancia que existe entre el diseño de un plan de capacitación y su vínculo con la revitalización de juegos tradicionales, de forma tal que se contribuya al mantenimiento de tradiciones culturales que son parte de la identidad de una localidad

Se diseña un procedimiento metodológico que permite la consecución del objetivo de la investigación, es decir la formulación de un plan de capacitación para la revitalización del juego Pelota de Mano, teniendo en cuenta el diagnóstico realizado a la zona de estudio, para respaldar la conveniencia de la propuesta.

Se aplica el método Delphi y se seleccionan expertos, se elabora la matriz FODA y se determina el cuadrante donde está ubicado el barrio Los Portales como soporte al diseño de un plan de capacitación para la revitalización del juego tradicional Pelota de Mano.

Se propone un plan de capacitación para la revitalización del juego tradicional Pelota de Mano el cual contiene su objetivo general, objetivos específicos, su eje de revitalización, los actores involucrados, las acciones, los responsables, plazo y costo.

## **RECOMENDACIONES**

Socializar a la directiva del barrio, los resultados de la investigación relativos al plan de capacitación para la revitalización del juego tradicional Pelota de Mano como una tradición del barrio Los Portales.

Gestionar con las organizaciones cantonales públicas y privadas su involucramiento para la realización de las actividades propuestas en el plan.



## BIBLIOGRAFÍA

- Aguilar, A. S. (2004). *Capacitación y desarrollo de personal*. Mexico : Limusa.
- Angels López Ester, M. (2012). *LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA DISMINUIR AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES*. Obtenido de DOCPLAYER: [https://docplayer.es/55973151-Los-juegos-tradicionales-como-estrategia-pedagogica-para-disminuir-agresividad-en-estudiantes-de-segundo-grado-de-la.html#show\\_full\\_text](https://docplayer.es/55973151-Los-juegos-tradicionales-como-estrategia-pedagogica-para-disminuir-agresividad-en-estudiantes-de-segundo-grado-de-la.html#show_full_text)
- Arévalo, J. M. (2013). la Tradición,el patrimonio y la identidad. *REVISTA HISTÓRICA, LITERARIA Y ARTÍSTICA*, 925.
- Bastardo, L. J. (2014). *Programa de juegos tradicionales para fortalecer el trabajo colectivo en niños de 8-9 años*. Obtenido de <http://www.monografias.com/trabajos101/juegos-tradicionales-fortalecer-trabajo-colectivo-ninos-y-ninas-8-y-9-anos/juegos-tradicionales-fortalecer-trabajo-colectivo-ninos-y-ninas-8-y-9-anos2.shtml>
- Benalcázar, R. (17 de febrero de 1986). La Pelota Nacional. *El Comercio*.
- Burgues, L. (1995). *LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SUS PROYECCIONES PEDAGOGICAS*. Obtenido de <http://www.efdeportes.com/efd13/juegtra1.htm>
- Chiavenato, I. (2000). *Introducción a la teoría de la administración*. México: Mc. Graw Hill.
- Chiriboga, r. A. (lunes de agosto de 2015). *JUEGOS TRADICIONALES*. Obtenido de <http://recuperandolosjuegostradicionales.blogspot.com/>
- Contreras, O. R. (diciembre de 2007). *Teoría de una educación física intercultural y realidad educativa en españa*. Obtenido de [http://www.scielo.org.ve/scielo.php?pid=S1011-22512007000200002&script=sci\\_arttext&tlng=es](http://www.scielo.org.ve/scielo.php?pid=S1011-22512007000200002&script=sci_arttext&tlng=es)
- Couche, D. (1999). LA NOCIÓN DE CULTURA EN LAS CIENCIAS SOCIALES. *Nueva Visión*, 13.
- Descalzi, R. (17 de mayo de 2016). La Pelota Nacional. (D. Morales, Entrevistador)
- Dueñas, E. X. (julio de 2002). *El fin de la tradición oral : Fuente y Transmisión*. Obtenido de <http://www.euskonews.com/0174zbnk/gaia17402es.html>
- EcuRed. (junio de 2018). *Pelota Vasca*. Obtenido de [https://www.ecured.cu/Pelota\\_Vasca](https://www.ecured.cu/Pelota_Vasca)
- Evans, J. L. (2008). *Administración y control de calidad* . Mexico : Cengage Learnig.
- Extremera, A. B. (FEBRERO de 2016). *EL JUEGO MOTOR COMO ACTIVIDAD FÍSICA ORGANIZADA EN LA ENSEÑANZA Y RECREACIÓN*. Obtenido de file:///D:/Diego/Descargas/Dialnet-ElJuegoMotorComoActividadFisicaOrganizadaEnLaEnsen-5351993.pdf
- Figueroa, N. S. (febrero de 2012). *Escuela de organización industrial*. Obtenido de <http://www.eoi.es/blogs/nataliasuarez-bustamante/2012/02/11/%C2%BFque-es-el-metodo-delphi/>
- Floppy, C. I. (noviembre de 2013). *Bilingüismo en Educación Infantil*. Obtenido de <http://centroinfantilfloppy.blogspot.com/2013/>
- García, A. (30 de mayo de 2017). *cultura y cambio social*. Obtenido de el nacional: [http://www.el-nacional.com/noticias/columnista/cultura-cambio-social\\_185001](http://www.el-nacional.com/noticias/columnista/cultura-cambio-social_185001)

- González, J. A. (2009). *Manual Básico SPSS*. Obtenido de <https://www.studocu.com/es/document/universidad-de-granada/analisis-de-datos/otros/manual-basico-spss-universidad-de-talca-copiar/999114/view>
- GEOFÍSICO, I. (2018). *ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL*. Obtenido de <http://www.igepn.edu.ec/imbabura>
- Guerrero, J. (2015). *Programa de capacitación en Inteligencia Emocional*. Venezuela : Tesis Doctoral.
- Gomez, R. (4 de junio de 2008). Ocupación del suelo de la ciudad de Otavalo. Otavalo, Imbabura, Ecuador.
- Guzmán, V. J. (enero de 2009). *El juego como estrategia básica para el desarrollo del niño*. Obtenido de <http://200.23.113.51/pdf/25953.pdf>
- Hernández-Sampieri. (2014). *Metodología de la Investigación*. Obtenido de [http://sined.uaem.mx:8080/bitstream/handle/123456789/2776/506\\_6.pdf?sequence=1](http://sined.uaem.mx:8080/bitstream/handle/123456789/2776/506_6.pdf?sequence=1)
- Hora, L. (20 de enero de 2017). *Los Portales, un barrio histórico de Otavalo que espera no ser olvidado*. Obtenido de <https://lahora.com.ec/noticia/1102022611/en-este-sitio-se-iniciaron-las-primeras-actividades-comerciales-que-fueron-creciendo-con-el-pasar-de-los-ac3b1os->
- Jaramillo, H. (2011). *Otavalo pequeñas historias*. Otavalo: Colección espaciotiempo, IOA.
- Juande. (enero de 2013). *LA CULTURA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES*. Obtenido de <http://juegosenexterior10.blogspot.com/2013/01/juegos-tradicionales-ninos-jugando-en.html>
- Kishimoto. (1994). Obtenido de <http://www.efdeportes.com/efd13/juegtra1.htm>
- L., O. L. (2 de abril de 2008). *IDENTIDAD CULTURAL, CONCEPTO QUE EVOLUCIONA*. Obtenido de [http://enguajeycomunicacion.blogspot.com/2008/04/identidad-cultural-i\\_02.html](http://enguajeycomunicacion.blogspot.com/2008/04/identidad-cultural-i_02.html)
- Loinaz, A. L. (2009). *Auñamendi Eusko Entziklopedia*.
- Maldonado, A. (2006). *Programa de capacitación dirigido a supervisores de ventas y vendedores como herramienta para los logros de la empresa de servicio*. Guatemala : San Carlos.
- Martinez, C. (junio de 2017). *Traditinal Games Enjoyd in South America*. Obtenido de <https://www.lifeder.com/juegos-tradicionales-ecuador/>
- Mendoza, k. C. (noviembre de 2012). *Aprendo, juego y enseño*. Obtenido de <http://learnandteachgame.blogspot.com/2012/11/el-juego-y-el-nino-el-juego-es.html>
- Miguéles, M. M. (2013). *Ciencia y arte en la metodología cualitativa*. México: Editorial Trillas.
- Molano L., O. L. (2007). Identidad cultural un concepto que evoluciona. *Revista Opera* , 73.
- Ofele, M. R. (marzo de 1999). Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas . *Lecturas:Educación física y deportes*(13). Obtenido de [www.efdeportes.com:](http://www.efdeportes.com/) <http://www.efdeportes.com/efd13/juegtra1.htm>

- Pharma, A. (junio de 2018). *El Método Delphi: Ventajas y limitaciones*. Obtenido de [https://www.andarupharma.com/metodo-delphi-proyectosmarketing-marketinghealthcare\\_marketingsalud-comunicacionsalud/](https://www.andarupharma.com/metodo-delphi-proyectosmarketing-marketinghealthcare_marketingsalud-comunicacionsalud/)
- Pisani, V. (26 de noviembre de 2015). *JUEGOS TRADICIONALES ECUATORIANOS*. Obtenido de <http://milan.consulado.gob.ec/es/juegos-tradicionales-ecuatorianos/>
- Raúl, R. C. (2005). *¿Cultura y desarrollo, Desarrollo y cultura? propuestas para un debate abierto*. Obtenido de <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001440/144076s.pdf>
- Raúl, R. C. (2005). *Cultura y desarrollo, Desarrollo y cultura? propuestas para un debate abierto*. Desarrollo Humano.
- Regina, L. M. (marzo de 1999). *educacion fisica y deporte*. Obtenido de <http://www.efdeportes.com/efd13/juegtra1.htm>
- Riera, A. M. (2012). *Pelota vazca mas antigua que el futbol*. Obtenido de <https://www.veintemundos.com/magazines/44-en/>
- Rodríguez, J. (2007). *Administración moderna de personal*. México: Tomson Learning.
- Saludalia. (2013). *Juego: desarrollo socio-educativo del niño*. Obtenido de <https://www.saludalia.com/psicologia/desarrollo-socio-educativo-nino>
- Sarti, M. (noviembre de 2014). *Educación en valores y su incidencia de problemas sociales*. Obtenido de <https://mariasarti.wordpress.com/2014/11/24/los-juegos-tradicionales-y-su-incidencia-en-la-formacion-y-consolidacion-de-valores-en-ninos-entre-9-y-10-anos/>
- Silva. (Abril de 2012). *Validez y Confiabilidad de los instrumentos de Recolección de Datos*. Obtenido de <http://www.slideshare.net/rosilfer/presentations>
- Suárez, B. V. (febrero de 2016). *ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO*. Obtenido de [file:///C:/Users/DIEGO%20MORALES/Downloads/plan-capacitacion-2016%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/DIEGO%20MORALES/Downloads/plan-capacitacion-2016%20(1).pdf)
- Torí, L. P. (Enero de 2011). *Los juegos tradicionales y su incidencia en la formación*. Obtenido de <http://www.efdeportes.com/efd152/los-juegos-tradicionales-y-formacion-de-valores.htm>
- Universo, E. (2 de junio de 2017). *La pelota nacional, un juego que no desaparece en Ecuador*. Obtenido de <https://www.eluniverso.com/noticias/2017/06/02/nota/6210265/pelota-nacional-juego-que-no-desaparece>
- Valdés, M. M. (19 de noviembre de 2012). *El método Delphi para la consulta a expertos en la investigación científica*. Obtenido de [http://bvs.sld.cu/revistas/spu/vol39\\_2\\_13/spu07213.htm](http://bvs.sld.cu/revistas/spu/vol39_2_13/spu07213.htm)

## Anexos

### ANEXO 1. PRÁCTICA DEL JUEGO PELOTA DE MANO, BARRIO LOS PORTALES



### ANEXO 2. APLICACIÓN DE LA ENCUESTA



**ANEXO 3. CENSO DE LOS ESTUDIANTES DEL OCTAVO NIVEL DE LA CARRERA DE DESARROLLO SOCIAL Y CULTURAL DE LA UNIVERSIDAD DE OTAVALO**



## ANEXO 4. ENCUESTA APLICADA

### UNIVERSIDAD DE OTAVALO

#### ENCUESTA DIRIGIDA

EL PRESENTE INSTRUMENTO TIENE COMO OBJETIVO RECOGER INFORMACIÓN SOBRE EL TRABAJO DE TITULACIÓN “REVITALIZACIÓN DEL JUEGO TRADICIONAL PELOTA DE MANO, BARRIO LOS PORTALES, OTAVALO”

**INSTRUCCIONES:** POR FAVOR LEA DETENIDAMENTE CADA PREGUNTA Y SEÑALE CON UN VISTO EN EL CASILLERO CORRESPONDIENTE.

PREGUNTAS	MUCHO	POCO	NINGUNO
1.-¿Cuántos años lleva viviendo en el barrio Los Portales?	Años 20-40	Años 20-10	Años 10-5
2.- ¿Sabe lo que es un juego tradicional?			
3.- ¿Considera importante la conservación del juego tradicional que identifica al barrio Los Portales?			
4.- ¿Conoce usted el aprendizaje que aporta la práctica del juego tradicional Pelota de Mano en la cultura del barrio Los Portales?			
5.- ¿Sabe los beneficios que aporta la práctica del juego Pelota de Mano al desarrollo motriz del cuerpo humano?			
6.- ¿Conoce usted una técnica de aprendizaje basada en la capacitación para la revitalización del juego tradicional del barrio?			
7.- ¿Con que frecuencia se realiza partidos de la pelota de mano en su barrio?	Más de una año	Más de un mes	Cada semana
8.- ¿Conoce usted la relación del tradicional juego de la pelota de mano con las fiestas del Yamor?			
9.-¿Participo usted alguna vez en juegos tradicional Pelota de Mano?			
10.- ¿Usted considera importante revitalizar la práctica de la Pelota de Mano en su barrio?			
11.- ¿Usted ha tenido en cuenta a los juegos tradicionales para el desarrollo de su barrio?			
12.- ¿Conoce ud si se ha diseñado algún plan de capacitación para la revitalización del juego de la Pelota de Mano en su barrio?			
13.- ¿Considera usted necesario involucrar a las autoridades del municipio para la consecución de un plan de capacitación que contribuya a la revitalización de la Pelota de Mano?			

14.- ¿Considera importante realizar un plan de capacitación para la revitalización del juego Pelota de Mano para el barrio?

--	--	--	--