



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**HOTELERÍA Y TURISMO**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**



**DOCUMENTO PROBATORIO (DIMENSIÓN ESCRITA)**  
**DEL EXAMEN COMPLEXIVO DE GRADO**  
**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADO EN**  
**HOTELERÍA Y TURISMO**

**PROBLEMA:**

**JUEGOS RECREATIVOS PARA FORTALECER EL TURISMO DENTRO  
DE LA PARROQUIA SAN MIGUEL DE NONO.**

**AUTOR:**

**WENDY JOMAYRA BECILLA MENDOZA**

**TUTOR:**

**MSC. NELLY ESTHER CASTRO MOLINA**

**BABAHOYO – 2021**



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**HOTELERÍA Y TURISMO**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**  
**RESUMEN**



El presente estudio de caso va dirigido a los “Juegos recreativos para fortalecer el turismo dentro de la parroquia San Miguel de Nono” tiene como objetivo identificar los juegos recreativos para fortalecer el turismo dentro de la parroquia, siendo uno de los recursos de valor cultural que tiene el lugar además que ha trascendido de generación en generación y que con el pasar del tiempo se ha ido perdiendo la práctica de dichas actividades recreativas.

El tipo de investigación que se aplicó en este estudio de caso fue documental y bibliográfica por esta razón se utilizó la técnica de entrevista que se le realizó a la Ing. Gianina Moreno presidenta del GAD parroquial de Nono además se formuló encuestas a través de un formulario en línea con preguntas cerradas, para los habitantes de la parroquia.

Como resultado de la investigación se identificó cuáles son los juegos recreativos que los niños, jóvenes y adultos practican o han practicado desde su niñez además con este proyecto se beneficiara los habitantes de la parroquia San Miguel de Nono y con ayuda de las autoridades competentes se puede fortalecer el turismo.

**PALABRAS CLAVES:** actividades recreativas, fortalecimiento turístico, identidad cultural, juegos recreativos.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**HOTELERÍA Y TURISMO**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**  
**SUMMARY**



This case study is aimed at "Recreational games to strengthen tourism in the parish of San Miguel de Nono" and its objective is to identify the recreational games to strengthen tourism in the parish, being one of the resources of cultural value that the place has and that has transcended from generation to generation and that over time the practice of these recreational activities has been lost.

The type of research that was applied in this case study was documentary and bibliographic for this reason the interview techniques were used, which were carried out with the engineer Gianina Moreno, president of the parish GAD of Nono, and surveys were formulated through an online form with closed questions for the inhabitants of the parish.

As a result of the research, it was identified which recreational games children, youth and adults practice or have practiced since childhood. In addition, this project will benefit the inhabitants of the parish of San Miguel de Nono and with the help of the competent authorities, tourism can be strengthened.

**KEY WORDS:** recreational activities, strengthening tourism, cultural identity, recreational games.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**HOTELERÍA Y TURISMO**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**  
**INDICE GENERAL**



<b>DEDICATORIA</b> .....	¡Error! Marcador no definido.
<b>AGRADECIMIENTO</b> .....	¡Error! Marcador no definido.
<b>RESUMEN</b> .....	ii
<b>SUMMARY</b> .....	iii
<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	8
<b>DESARROLLO</b> .....	9
JUSTIFICACIÓN .....	9
<b>OBJETIVO GENERAL</b> .....	9
<b>SUSTENTO TEORICO</b> .....	10
Historia de la parroquia San Miguel de Nono .....	10
TURISMO.....	10
FORTALECIMIENTO TURISTICO .....	11
TIPOS DE TURISMO .....	11
SISTEMAS TURISTICOS .....	12
¿QUÉ SON LOS JUEGOS? .....	13
RECREACION.....	14
JUEGOS RECREATIVOS .....	14
CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS RECREATIVOS.....	15
Juegos tradicionales .....	15
Juegos populares .....	16
Juegos autóctonos .....	16
VENTAJAS Y DESVENTAJAS DE LOS JUEGOS RECREATIVOS .....	16
CARACTERISTICAS DE LOS JUEGOS RECREATIVOS.....	17
ACTIVIDADES RECREATIVAS .....	17
EJEMPLOS DE JUEGOS RECREATIVOS .....	18
<b>TÉCNICAS APLICADAS PARA LA RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN</b> .....	22
<b>RESULTADOS OBTENIDOS</b> .....	24
SITUACIONES DETECTADAS (HALLAZGO).....	25
SOLUCIONES PLANTEADAS .....	25
<b>CONCLUSIONES</b> .....	26



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**HOTELERÍA Y TURISMO**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**



<b>RECOMENDACIONES .....</b>	<b>26</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA .....</b>	<b>27</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**HOTELERÍA Y TURISMO**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**  
**INDICE DE ILUSTRACIONES**



Ilustración 1 Sistema Turístico .....	13
Ilustración 2 Baile del tomate .....	18
Ilustración 3 El palo encebado.....	18
Ilustración 4 Las ollas encantadas. ....	18
Ilustración 5 La Rayuela.....	19
Ilustración 6 La gallinita ciega. ....	19
Ilustración 7 El puente se ha quebrado. ....	19
Ilustración 8 Saltar la cuerda. ....	20
Ilustración 9 El trompo.....	20
Ilustración 10 El baile de la silla.....	20
Ilustración 11 Ensacados. ....	21
Ilustración 12 Las escondidas.....	21
Ilustración 13 Las canicas. ....	21



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**HOTELERÍA Y TURISMO**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**  
**INDICE DE TABLAS**



Tabla 1 Ventajas y Desventajas de los juegos recreativos.....	16
Tabla 2 Juegos recreativos.....	18
Tabla 3 Juegos Recreativos. ....	18
Tabla 4 Juegos Recreativos .....	20
Tabla 5 Juegos Recreativos .....	21



## INTRODUCCIÓN

La parroquia San Miguel de Nono se encuentra ubicado al noroccidente de la ciudad de Quito, se caracteriza por ser un lugar lleno de riqueza natural y una identidad cultural que ha trascendido generación en generación, Nono es una de las parroquias más antiguas de Quito y su nombre se debe por ser la novena parroquia creada por los jesuitas, además fue uno de los primeros caminos por donde circulaban los pobladores que se encontraban cerca de la parroquia.

A través de la implementación de los juegos recreativos se puede fortalecer el turismo en la parroquia San Miguel de Nono, en este estudio de caso se utilizó varios métodos y técnicas, además se utilizó la primera línea de investigación de la carrera de hotelería y turismo: “Planificación y gestión turística sustentable” y la sub línea de investigación “Diagnóstico de los factores que impiden el desarrollo turístico de la zona”.

El presente caso de estudio tiene como objetivo identificar los juegos recreativos para fortalecer el turismo dentro de la parroquia San Miguel de Nono, con el fin de rescatar la identidad cultural que tiene la parroquia y que será de beneficio para la comunidad debido a que son actividades sanas, divertidas y que dará un aporte económico a la población, los juegos recreativos al ser una actividad lúdica se clasifican en juegos autóctonos, juegos tradicionales y juegos populares.

La falta de motivación de la población de la parroquia San Miguel de Nono ha ocasionado que la práctica de los diferentes juegos recreativos se vaya olvidando, además la falta de apoyo por parte de las autoridades para fomentar el turismo es uno de los problemas que tiene la parroquia, uno de los puntos clave será realizar diferentes eventos como ferias, festivales en donde se pueda dar a conocer a los habitantes y turistas las diferentes actividades que tiene la Parroquia.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**HOTELERÍA Y TURISMO**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**  
**DESARROLLO**



### **JUSTIFICACIÓN**

La presente investigación se realiza con la finalidad de incentivar el turismo dentro de la parroquia San Miguel de Nono por medio de la implementación de juegos recreativos, debido a que el lugar se caracteriza por poseer una diversidad de flora y fauna, una gastronomía típica y espacios al aire libre que permiten implementar distintas actividades recreativas para fomentar el desarrollo turístico sustentable.

El proyecto beneficiará a la población especialmente a los niños y jóvenes, de esta manera el turismo generará una fuente de ingreso para los pobladores de la parroquia San Miguel de Nono, mejorando de este modo la calidad de vida de sus habitantes, además se impulsará los recursos que se ofrecen en los diferentes servicios como alojamiento, alimentos, bebidas, esparcimiento, ocio impulsando así el progreso del lugar.

El proyecto es importante e innovador para la población de la parroquia porque permite que se fomente la identidad cultural del sitio implementando los juegos recreativos para que lo practiquen no solo los niños y jóvenes; sino también los adultos al mismo tiempo que se promoció a los turistas que visiten la comunidad y de esta manera brindar un servicio de calidad.

Es factible porque se trabajará en conjunto con la población, el Gobierno Autónomo Descentralizado de la parroquia San Miguel de Nono, además el lugar cuenta con una belleza natural que permitirá que se promueva el turismo saludable y no se vea afectado el medio ambiente.

### **OBJETIVO GENERAL**

Identificar los juegos recreativos para fortalecer el turismo dentro de la parroquia San Miguel de Nono.



## **SUSTENTO TEORICO**

### **Historia de la parroquia San Miguel de Nono**

La parroquia San Miguel de Nono fue uno de los nueve primeros pueblos que se asentaron en el Distrito Metropolitano de Quito, y es considerada una de las parroquias más antiguas, los primeros asentamientos humanos se dieron en los años de 1660.

Según el Plan de Desarrollo y Ordenamiento Territorial de la Parroquia Nono:

San Miguel de Nono se constituyó como parroquia rural en el año de 1720 conjuntamente con Mindo y Zámiza, siendo estas las parroquias rurales más antiguas del cantón Quito. Se cree que el nombre NONO fue tomado de un cacique muy importante en esta región, ya que es un nombre muy común en un dialecto anterior al de la conquista de los Incas. Fue un centro vial por el cual transitaban necesariamente los antiguos habitantes de la zona del noroccidente de la provincia de Pichincha; los Yumbos, Nihuas y Tiguanas, antes de la invasión de los incas. En la época colonial y republicana se convirtió en una de las pocas vías de conexión con las zonas subtropicales como Pacto, Gualea, Nanega (PDOT, 2012 - 2025, pág. 29).

De acuerdo a lo anteriormente citado, San Miguel de Nono es una de las parroquias más antiguas de la ciudad de Quito que alberga un sin número de historia que ha trascendido año tras año. Siendo una de las parroquias que se caracteriza por sus costumbres, tradiciones, también cuenta con una diversidad de lugares turísticos, una gastronomía variada, una flora y fauna autóctona del lugar.

### **TURISMO**

Citando a López (2015), manifiesta que “el turismo se lo define como las actividades de las personas que se trasladan a un lugar distinto de su lugar habitual, por menos de un determinado tiempo y por un motivo principal distinto al de ejercer una actividad que se remunere en el lugar visitado”.

El turismo se trata de las acciones que realice el turista durante su desplazamiento a distintos lugares diferentes a su entorno usual, que pueden ser con fines personales, negocio u ocio, con una duración menor a un año o superior a un día.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**HOTELERÍA Y TURISMO**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**



La (Organización Mundial del Turismo [OMT]) menciona que:

El turismo es un fenómeno social, cultural y económico que supone el desplazamiento de personas a países o lugares fuera de su entorno habitual por motivos personales, profesionales o de negocios. Esas personas se denominan viajeros (que pueden ser o bien turistas o excursionistas; residentes o no residentes) y el turismo abarca sus actividades, algunas de las cuales suponen un gasto turístico (Organización Mundial del Turismo [OMT], s.f).

### **FORTALECIMIENTO TURÍSTICO**

El fortalecimiento turístico son una serie de acciones y efectos relacionados con la actividad turística con el fin de fortalecer el lugar a través de estrategias que permiten el desarrollo sustentable del turismo en la zona involucrada, es decir buscar herramientas que ayuden a la conservación del turismo, y que permitan potenciarlo y fortalecerlo.

El fortalecimiento del turismo cultural es el desarrollo de bienes históricos que contribuyen al crecimiento del turismo a través de sus principales aspectos y tiene un papel importante para dar a conocer, preservar, y disfrutar los recursos culturales, considerado un producto de consumo para el desarrollo del turismo, el turismo cultural tiene como objetivo transmitir y difundir los principales conocimientos culturales creados y hechos por el hombre, y permite que muchas actividades como las costumbres, tradiciones, historias, arte ayuden a establecer una identidad cultural (Olvera, 2018, pág. 21).

En el fortalecimiento del turismo su principal objetivo será preservar los recursos tanto naturales como culturales con el fin de promulgar y proteger los bienes que se encuentran en los alrededores y que pertenecen a la identidad cultural de las personas que habitan en ella.

### **TIPOS DE TURISMO**

Los tipos de turismo son aquellas actividades que desarrollan los viajeros a través del turismo, cabe mencionar que esta abarca todas las culturas y costumbres que posee cada rincón de cada país. Viajar es una de las actividades más gratificantes para el ser humano está íntimamente relacionado al placer y a la calidad de vida, es además un punto de



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**HOTELERÍA Y TURISMO**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**



encuentro entre diferentes culturas que permiten el desarrollo de valores morales, intelectuales y emocionales (GAIBOR OLALLA, 2019, pág. 10).

Los tipos de turismo son los motivos o las maneras, por la que el turista desea viajar ya sea en su propio país o al extranjero, en el cual puede trasladarse ya sea por negocios, placer, salud, etc. Existen diferentes tipos de turismo que van de acuerdo a las necesidades que tiene la persona o turista que va a viajar.

Entre los tipos de turismo existen los siguientes:

- Turismo cultural
- Turismo de negocios
- Ecoturismo
- Turismo rural
- Turismo gastronómico
- Turismo de aventura
- Turismo de salud
- Turismo deportivo

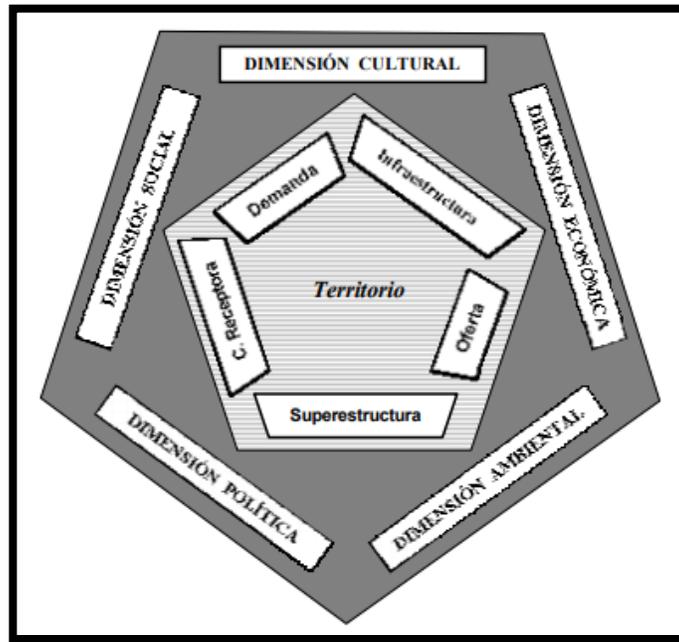
En os tipos de turismo podemos encontrar una lista larga de los tipos y su clasificación, con el fin de diferenciarlos también, depende a lo que el turista vaya y desee realizar debido a que cada tipo de turismo es para la necesidad y beneficio de cada persona.

### **SISTEMAS TURISTICOS**

Según la (Organizacion Mundial del Turismo [OMT]) “El sistema turístico se compone de 4 elementos: la demanda, la oferta, el espacio geográfico y los operadores de mercado”. Es decir que el trata de analizar el entorno natural, los posibles compradores y las actividades que se vaya a realizar, con el objetivo de verificar lo positivo y negativo que tiene el lugar a estudiar.

A continuación, en la ilustración 1 se puede observar un gráfico de cómo funciona el sistema turístico.

Ilustración 1 Sistema Turístico



Fuente: 1 (Varisco, 2013)

## ¿QUÉ SON LOS JUEGOS?

Los juegos son una actividad necesaria en la vida del ser humano, varios autores la catalogan como una acción innata, que surge de forma natural. Es a través de los juegos que los niños aprenden a relacionarse con otras personas, aumentan su carácter, su facultad de pensar y actuar.

Los niños juegan por placer y ellos mismos son quienes marcan sus reglas y sus metas para superarlos. Además, cabe destacar que los niños son las personas más justas en lo que al juego y al cumplimiento de sus reglas se refiere. Por otro lado, es importante resaltar que es aceptado por todos que el juego ha estado presente a lo largo de toda la historia con un carácter universal, lo que hace que se pueda afirmar que el juego es una herramienta esencial para el desarrollo psicomotor, afectivo y social de los más pequeños (Gutiérrez, 2017, pág. 6).

Es decir que los juegos vienen desde la antigüedad en donde los niños utilizaban juguetes de madera, barro o tela para su disfrute y eran realizados al aire libre, con el pasar de los tiempos los juegos iban evolucionando, tanto así que hasta crearon lugares donde poder ellos jugar libremente, ya para la edad del renacimiento realizaban actividades más formales y no solo buscaban recreación sino el crecimiento personal.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**HOTELERÍA Y TURISMO**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**



### **RECREACION.**

Por recreación se hace referencia a uno de los contenidos potenciales y de empleo reales del tiempo libre, de los recesos laborales y escolares, de los tiempos extra laborales y extraescolares. El significado etimológico recreativo, -onís,<sup>12</sup> crear de nuevo, restablecer, reanimar, relajar, etc., se combina con la revalorización del ocio latino, basado a su vez en la idea griega del ocio, identificándolas con las actitudes del ser humano que han de recrearse, a través de formas de ocio (ocios), pasivas, semiactivas, activas y creativas en cuanto al nivel de participación (Zamorano Casal, 2008, pág. 66).

La recreación es el uso del tiempo libre, son actividades que realizamos con el fin de distraer la mente, evitar el estrés, relajación y entretenimiento. De acuerdo con Salas (2020) “La recreación se basa en las actividades agradables que escogemos para realizar en el tiempo que está libre de obligaciones o compromisos y que nos ayudan a obtener desarrollo integral. Las personas obtienen beneficios emocionales, sociales, físicos, intelectuales y espirituales”.

Es decir que lo más importante en la recreación es buscar placer de las personas que lo ponen en práctica dando como resultado que se relajen, disfruten y sobre todo mejorar su experiencia. También busca que la persona salga de la rutina diaria que es trabajar, estudiar o hasta ser ama de casa.

### **JUEGOS RECREATIVOS**

Los juegos recreativos son un grupo de actividades para entretener y el objetivo al realizarlo es conceder alegría, entretenimiento y el placer a los jugadores que lo ponen en práctica, así ayuda a relajar el cuerpo y distraer la mente.

Los juegos recreativos ayudan al desarrollo de las cualidades físicas reflejadas en el mejoramiento de la salud y la preparación física general, sus prácticas en colectivo rectorada por el cumplimiento de las reglas creadas por el propio juego permiten una sana rivalidad, socialización, formación de valores y preparación para la vida y la familia (Canciones y juegos para niños y niñas, 2012).

Los juegos recreativos son actividades que la gente, desde su infancia hasta su vejez han tenido la oportunidad de poner en práctica diferentes formas de entretenimiento y



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**HOTELERÍA Y TURISMO**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**



que al practicarlos tengan la satisfacción deseada todas las actividades que se realicen deben de ser recreativas y se debe de llevar a cabo de forma libre y alegre.

### **CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS RECREATIVOS**

Los juegos recreativos son actividades estrictamente lúdicas, surgen de manera involuntaria, y sirven para desarrollar habilidades, comportamientos, valores, es decir que permitan utilizar de manera eficiente el tiempo libre, y cualquier persona de diferentes edades pueden realizarlos.

Los juegos recreativos se clasifican en:

#### **Juegos tradicionales**

Los juegos tradicionales son aquellos juegos que han pasado de generación en generación, experimentando algunos cambios, pero manteniendo su esencia, es importante destacar que la mayoría de los juegos tradicionales son nativos de un país, ciudad o pueblo.

Los juegos tradicionales son actividades que nos han dejado como descendencia nuestros antepasados, y que son propios de una región o nacionalidad, muchas de las veces estos tipos de juegos tradicionales son de aspectos culturales, en estos tipos de juegos sus instrucciones no cambian siguen siendo las mismas desde que se crearon. Mowsichoff (2005) deduce que “El juego tradicional es una de las fuentes, quizás la más importante, en donde el niño aprende los valores, las pautas y las creencias de una cultura” (pág. 11).

Es importante destacar que los juegos tradicionales se practicaban mucho al aire libre en donde nuestros antepasados se divertían, disfrutaban de la naturaleza y respetaban la cultura y creencia de su origen natal.

“Los juegos tradicionales facilitan los aprendizajes propios de una región, posibilitan el desarrollo de habilidades motrices, básicas, genéricas y específicas, así como la mejora de las capacidades, favorecen la descarga de tensiones y energías (Ampush, 2015, pág. 11)”.



### **Juegos populares**

Morales y Guzmán (2000), Los juegos populares son aquellos juegos de carácter tradicional, comúnmente derivados de las actividades laborales o de procedencia mágica religiosa; las reglas tienen un carácter participativo, y son variables y flexibles. Asimismo, tanto los instrumentos como el terreno de juego, no están (en la mayoría de los casos) regulados, rigiéndose en función de las peculiaridades de la región, comarca o localidad en la que se practican (Alfonso Valero Valenzuela, 2008, pág. 134).

Los juegos populares son actividades que se practican con mucha regularidad y tiene reglas ya impuestas, son juegos que se los conoce de diferente manera depende del lugar, pero siguen siendo los mismos, se utiliza mucha la imaginación y son estimulantes para aquel que lo practique.

### **Juegos autóctonos**

“Los juegos autóctonos son actividades lúdicas, recreativas vinculadas en el entorno social liadas a la historia de la población ecuatoriana, el cuál trasciende de generación en generación sufriendo una serie de innovaciones en el lapso del tiempo” (Rebollo, 2016, pág. 69).

Los juegos autóctonos son muy parecidos a los juegos tradicionales solo que con la diferencia que se les puede modificar las reglas con el pasar de los tiempos. También se caracteriza porque son juegos propios de un país o región y que en ningún otro lugar existen.

## **VENTAJAS Y DESVENTAJAS DE LOS JUEGOS RECREATIVOS**

*Tabla 1 Ventajas y Desventajas de los juegos recreativos.*

<b>Ventajas</b>	<b>Desventajas</b>
Aumenta la condición física.	Pueden ocasionar lesiones,
Libera el estrés.	Puede causar angustia en caso de no ganar.
Es una actividad para divertirse y disfrutar.	Hay ocasiones que generan peleas.
Son juegos que representan a una cultura.	Ya no practican los juegos, por utilizar medios electrónicos



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**HOTELERÍA Y TURISMO**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**



**CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS RECREATIVOS**

Como expresa Manzano (1996) "El juego recreativo se caracteriza por una práctica abierta y lúdica que tiene unas características fundamentales: apertura en su interpretación y cambios en las reglas del juego".

A continuación, se detalla algunas características:

- Es una actividad lúdica que se practica de forma libre.
- No tienen reglas estables, es decir que el participante puede cambiar las reglas dependiendo de la necesidad.
- Se pueden adaptar al espacio que nos rodea.
- No necesitan exceso de materiales para poder jugar.
- Se caracteriza por la diversión, el entretenimiento y la alegría que ocasiona en quien lo practica.
- Es espontáneo.

**ACTIVIDADES RECREATIVAS**

De acuerdo con el Parlamento de Cantabria (2017) las actividades recreativas serán aquellas que congregan a un público o a espectadores que acuden con el objetivo principal de participar en la actividad o recibir los servicios desarrollados por una persona o conjunto de personas físicas o jurídicas, tendentes a ofrecer o procurar al público aislada o simultáneamente con otra actividad distinta, situaciones de ocio, diversión, deporte, esparcimiento o consumición de bebidas y alimentos (pág. 7).

Las actividades recreativas la mayoría se las realiza al aire libre, en ocasiones surge de forma involuntaria o a su vez con una previa organización, mucha de estas actividades son los deportes, visita a sitios culturales o naturales, festivales, esparcimiento, etc.

Peréz Porto & Merino (2017) argumentan que: "Las actividades recreativas, de este modo, son aquellas acciones que permiten que una persona se entretenga o se divierta. Se trata de actividades que un individuo no realiza por obligación, sino que las lleva a cabo porque le generan placer".

## EJEMPLOS DE JUEGOS RECREATIVOS

*Tabla 2 Juegos recreativos. (Sailema Torres & Sailema Torres, 2019)*

<b>El baile del tomate</b>	
<p style="text-align: center;"><b>Descripción</b></p>  <p style="text-align: center;"><i>Ilustración 2 Baile del tomate</i></p>	<p>El juego del baile del tomate se realiza con dos participantes en el cual unen sus frentes y entre ellos hay un tomate, mientras bailan, a la pareja que se le caiga el tomate pierde y gana la última pareja que quede con el tomate en sus frentes.</p> <p>Los beneficios al practicarlo es que mejora la comunicación, la coordinación.</p>
<b>El palo encebado</b>	
<p style="text-align: center;"><b>Descripción</b></p>  <p style="text-align: center;"><i>Ilustración 3 El palo encebado</i></p>	<p>El palo encebado es un juego muy tradicional en donde se utiliza un palo grueso, que tenga unos 4 metros de largo y que en la parte superior debe de tener un cuadrado o triangulo en donde tenga premios. Cada participante debe de subir hasta poder agarrar un solo premio y así sucesivamente hasta bajar todos los premios que en él se encuentra.</p> <p>Los beneficios son que estimula la participación mejora la comunicación.</p>
<b>Las ollas encantadas</b>	
<p style="text-align: center;"><b>Descripción</b></p>  <p style="text-align: center;"><i>Ilustración 4 Las ollas encantadas.</i></p>	<p>Para realizar este juego se debe de utilizar ollas de barro o de yeso decoradas y que estén lleno de caramelos, un palo y una venda. Mientras cuelgan con una soga la olla encantada, el participante debe de taparse las vistas y darle vuelta en su propio eje unas cinco veces, luego con el palo debe de romper la olla y lo que esté en su interior será el premio del participante.</p>

*Tabla 3 Juegos Recreativos. (Sailema Torres & Sailema Torres, 2019)*

<b>La Rayuela</b>	
<p><b>Descripción</b></p>  <p><i>Ilustración 5 La Rayuela.</i></p>	<p>La rayuela o también conocido como el avión es un juego donde lo único que se necesita es una tiza y un terreno liso, en el cual con ayuda de la tiza se realiza un gráfico con varios cuadrados, en donde se ubican números del 1 al 10. La finalidad de este juego es mejorar el equilibrio y la coordinación.</p>
<b>La gallinita ciega</b>	
<p><b>Descripción</b></p>  <p><i>Ilustración 6 La gallinita ciega.</i></p>	<p>La gallinita ciega es un juego en donde el participante se tapa los ojos con una venda, luego se le da tres vueltas en su propio eje y el participante debe de buscar al resto de jugadores mientras ellos dan vuelta a su alrededor. El participante debe de encontrar a un jugador y adivinar quién es para que el pase a ocupar su lugar.</p> <p>La finalidad de este juego es de reforzar la confianza, la percepción del espacio a su alrededor, favorece la agilidad.</p>
<b>El puente se ha caído</b>	
<p><b>Descripción</b></p>  <p><i>Ilustración 7 El puente se ha quebrado.</i></p>	<p>El puente se ha caído o quebrado se trata de que dos jugadores se cogen de la mano, cada uno elegí ya sea un color, fruta, etc., sin que es resto de jugadores escuche, Mientras van cantando el resto de participantes van pasando por debajo y el que se quede dentro al acabar la canción debe de elegir una de las dos opciones que los dos jugadores han decidido, y ponerse detrás del jugador que eligió y así sucesivamente hasta terminar con todos los participantes.</p> <p>Al terminar deben de halar los dos equipos que se conformaron para elegir el grupo ganador.</p> <p>Este juego permite que los participantes se integren, coordinación</p>

Tabla 4 Juegos Recreativos (Sailema Torres & Sailema Torres, 2019)

<b>La Cuerda</b>	
<p><b>Descripción</b></p>  <p><i>Ilustración 8 Saltar la cuerda.</i></p>	<p>Para jugar a saltar la cuerda se necesita a dos personas que la sostenga de los extremos y otro (os) jugadores que salten, mientras baten la cuerda se va cantando y si se equivocan se quedan con la parte de la canción.</p> <p>Los beneficios que tiene practicar este juego es que mejora la salud, tonifica los músculos, evita el estrés y ayuda a la actividad cerebral.</p>
<b>El Trompo</b>	
<p><b>Descripción</b></p>  <p><i>Ilustración 9 El trompo.</i></p>	<p>En este juego se utiliza un trompo y una piola en donde hay que envolver el trompo con la piola y luego lanzarlo al piso haciéndolo bailar.</p> <p>Este tipo de juego es muy tradicional en donde nuestros antepasados lo practicaban, actualmente casi no lo practican.</p> <p>Al realizar este juego uno de los beneficios es mejora la concentración, favorece a la vista y mejora los movimientos de nuestro cuerpo.</p>
<b>El baile de la silla</b>	
<p><b>Descripción</b></p>  <p><i>Ilustración 10 El baile de la silla.</i></p>	<p>Para realizar este juego se utilizan sillas dependiendo el número de participantes, cada silla se pone una al contrario de la otra formando una línea recta, mientras se reproduce una música ellos deben de ir bailando alrededor de las sillas y al momento que paren la música deben de sentarse y el que se quede sin sentarse pierde y sale del juego, la actividad termina cuando quede un solo jugador.</p> <p>Los beneficios de este juego es que ayuda a la concentración, aumenta la autoestima y evita el estrés.</p>

Tabla 5 Juegos Recreativos (Sailema Torres & Sailema Torres, 2019)

<b>Ensacados</b>	
<p><b>Descripción</b></p>  <p><i>Ilustración 11 Ensacados.</i></p>	<p>El juego de los ensacados trata de que un grupo de jugadores debe de meterse dentro de un saco e ir saltando hasta llegar a la meta que se ha marcado. Una de las reglas es que no deben de empujar, ni golpear.</p> <p>Uno de los beneficios es que ayuda al equilibrio, enseña a esforzarse, estimula la velocidad y resistencia.</p>
<b>Las escondidas</b>	
<p><b>Descripción</b></p>  <p><i>Ilustración 12 Las escondidas</i></p>	<p>El juego de las escondidas se trata cuando un grupo de jugadores eligen a un jugador para que se tape los ojos y empiece a contar, mientras que el resto de jugadores se esconden. Al primer jugador que encuentre debe de gritar que lo ha hallado y el será el que lo reemplace.</p> <p>El beneficio que se obtiene al realizar este juego es que los participantes socialicen, mejora la comunicación, y ayuda a comprender las reglas del juego.</p>
<b>Las Canicas</b>	
<p><b>Descripción</b></p>  <p><i>Ilustración 13 Las canicas.</i></p>	<p>El juego de las canicas o también conocidos como bolichas se juega realizando un círculo en una superficie lisa, luego los jugadores deben de colocar tres canicas dentro del círculo, y desde afuera cada jugador debe de lanzar una de sus canicas y golpear las que están adentro y sacarlas de la circunferencia, la canica que salga será la que se gane, y así sucesivamente hasta terminar con todas las canicas.</p> <p>Los beneficios de jugar las canicas es que los participantes desarrollan sus movimientos, se vuelven estratégicos, aprenden a cumplir reglas, etc.</p>



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**HOTELERÍA Y TURISMO**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**  
**TÉCNICAS APLICADAS PARA LA RECOLECCIÓN DE LA**  
**INFORMACIÓN**



En el presente estudio de caso se utilizó diferentes métodos, tipos y técnicas de investigación para obtener la información necesaria para el estudio de caso.

**METODOLOGÍA:**

**Enfoque mixto:**

En el estudio de caso se utilizó un enfoque mixto debido a que se aplicó la técnica de encuesta y entrevista, lo que permitió obtener una información detallada del tema de estudio.

**TIPOS DE INVESTIGACIÓN:**

**Documental:**

Según Fidias (2012) La investigación documental es un proceso basado en la búsqueda, recuperación, análisis, crítica e interpretación de datos secundarios; es decir, los obtenidos y registrados por otros investigadores en fuentes documentales: impresas, audiovisuales o electrónicas. Como en toda investigación, el propósito de este diseño es el aporte de nuevos conocimientos (pág. 29).

La investigación que se realizó en el estudio de caso fue documental, debido a que se buscó información de diferentes fuentes bibliográficas y hemerográficas, con el fin de obtener información verídica de las diferentes variables.

**De campo:**

La investigación de campo es aquella que consiste en la recolección de datos directamente de los sujetos investigados, o de la realidad donde ocurren los hechos (datos primarios), sin manipular o controlar variable alguna, es decir, el investigador obtiene la información, pero no altera las condiciones existentes. De allí su carácter de investigación no experimental (Fidias, 2012, pág. 31).

Se realizó investigación de campo, porque se pudo utilizar diferentes técnicas de investigación para reforzar la información. Entre las técnicas que se realizó fueron las:

- **Entrevista**

Se realizó la entrevista a la Ingeniera Gianina Moreno presidenta del GAD parroquial de San Miguel de Nono.

- **Encuesta**

Se realizó la encuesta a los pobladores de la parroquia San Miguel de Nono y personas que conocen y han visitado el lugar.

**INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN**



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**HOTELERÍA Y TURISMO**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**



**Cuestionario:**

Se realizó un cuestionario con siete preguntas cerradas con el objetivo de obtener información por parte de las personas encuestadas, además también se utilizó un cuestionario con seis preguntas abiertas a modo de entrevista que se le realizó a la presidenta del GAD parroquial de Nono, las preguntas que se realizaron para ambas partes son temas relacionados al estudio de caso.

**POBLACIÓN Y MUESTRA**

Para el presente estudio de caso se utilizó el muestreo por conveniencia, Como expresa Salinas Martínez (2004), “El muestreo no probabilístico también conocido como muestreo por conveniencia, y su único requisito es cumplir con la cuota del número requerido de sujetos o unidades de observación” (pág. 122).

Es decir, se utilizó este tipo de muestreo por motivo de la situación actual de la pandemia y se receptaron respuestas tanto de los pobladores de la parroquia San Miguel de Nono y de personas que conocen en lugar.



## **RESULTADOS OBTENIDOS**

Una vez realizada la investigación, se utilizó técnicas de encuesta y entrevista para obtener mejores resultados acerca de los juegos recreativos para fortalecer el turismo dentro de la parroquia San Miguel de Nono, se realizó una encuesta a 100 personas de la parroquia San Miguel de Nono el día 10 de marzo del 2021 a las 17:56 pm, la misma que termino el día 11 de marzo del 2021 a las 18:38pm, la encuesta fue realizada al utilizar una muestra por conveniencia con la elaboración de siete preguntas relacionadas al estudio de caso.

La encuesta que se realizó a los pobladores de la parroquia y a personas que conocer el lugar se determinó que el 86% de las personas encuestadas si conoce lo que son los juegos recreativos (ANEXO 3); además también se dio a conocer que el 29% de personas se siente identificado con el juego de saltar la cuerda y el 21% de personas se siente identificado tanto con el juego del trompo y la rayuela (ANEXO 3).

Adicional una de las preguntas que se realizó en la encuesta fue que juego recreativo llamaría la atención de los turistas para que visiten la parroquia San Miguel de Nono donde el 52% (ANEXO 3) de personas manifiestan que el palo encebado es el juego recreativo que haría que los turistas vayan a la parroquia. En cuanto a la promoción de los juegos recreativos el 41% de encuestados dio a conocer que desean que los juegos los promocionen en los paquetes turísticos, dando a conocer de esta forma que servicios y actividades ofrece la parroquia San Miguel de Nono.

Otra de las técnicas que se utilizo fue una entrevista realizada el día martes 16 de marzo del 2021 a las 06:47 am dirigida a la Ing. Gianina Moreno Presidenta de GAD Parroquial de Nono donde se comprobó que los juegos recreativos es una manera de recuperar los recuerdos y nuestra historia que con el pasar de los tiempos se ha perdido.

Entonces la parroquia San Miguel de Nono tiene diferentes juegos recreativos que son de interés de los pobladores que habitan en él, y que serán de beneficio para fortalecer el turismo dentro de la parroquia, además en la entrevista realizada se pudo conocer que se han recuperado espacios como el parque para que los niños, jóvenes y adultos se puedan distraer.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**HOTELERÍA Y TURISMO**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**  
**SITUACIONES DETECTADAS (HALLAZGO)**



Mediante la realización de la encuesta se pudo conocer que uno de los factores que impiden la práctica de los juegos recreativos en la parroquia San Miguel de Nono es la falta de motivación que hay por parte de los habitantes y actualmente la mayoría de personas prefieren utilizar medios electrónicos que salir con la familia, amigos a disfrutar de la naturaleza y de las actividades que se pueden realizar en ella.

Por estas razones la parroquia San Miguel de Nono no practican como antes los juegos recreativos, actividades que son beneficiosas para la población debido a que evita que se pierda la identidad cultural de lugar y ayuda a que los habitantes estén más activos y salgan de la rutina. Por otro lado, también se detectó que hay un porcentaje pequeño de personas que no saben o tienen conocimiento de que son los juegos recreativos lo que ocasiona que no puedan diferenciar entre juego recreativo y actividad recreativa.

Otra de las situaciones detectadas es que la parroquia San Miguel de Nono a pesar de tener una diversidad de recursos turísticos, no recibe el apoyo necesario por parte de las autoridades competentes para fortalecer el turismo del lugar.

## **SOLUCIONES PLANTEADAS**

Después de realizar la respectiva investigación de los juegos recreativos en la parroquia San Miguel de Nono se recomienda fortalecer el turismo mediante las siguientes soluciones;

- Trabajar con las autoridades competentes, escuelas y colegios para preservar los juegos recreativos de la parroquia San Miguel de Nono y así resguardar la identidad cultural que tiene el lugar.
- Promocionar los juegos recreativos a través de diferentes paquetes turísticos que se oferten y así el visitante tenga conocimiento de las actividades recreativas que puede hacer en la parroquia.
- Promocionar lugares o eventos como: festivales, ferias, fiestas patronales entre otros, en donde la población puede llegar y poner en práctica los diferentes juegos, con el fin de motivar a las personas a que realicen las actividades que se han perdido con la adaptación a los medios electrónicos además la práctica de los juegos recreativos es una actividad sana y divertida.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**HOTELERÍA Y TURISMO**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**  
**CONCLUSIONES**



La presente investigación tuvo como objetivo identificar los juegos recreativos para fortalecer el turismo dentro de la parroquia San Miguel de Nono, por medio de las investigaciones, encuestas y entrevista realizadas, se identificó cuáles son los juegos que caracteriza a la Parroquia, entre ellos tenemos:

- El palo encebado
- Ensacados
- Canicas
- Ollas encantadas
- Las escondidas

La práctica de los juegos recreativos en la Parroquia favorece la promoción turística, además de preservar la identidad cultural que se ha perdido con la adaptación de nuevas culturas y también beneficiara a la población económicamente mejorando la calidad de vida de la población.

La parroquia San Miguel de Nono cuenta con recursos turísticos importantes que deberían ser promocionados, es por ello que es necesario que exista una buena planificación de eventos en donde se puedan realizar estas actividades y así motivar a las personas a su práctica, y de esta manera vender por medio de las experiencias obtenidas paquetes turísticos que incluyan los juegos recreativos, esto permitirá fortalecer el turismo dentro de la Parroquia.

Finalmente podemos concluir que con una buena estrategia por parte de Gobierno Autónomo Descentralizado de la parroquia San Miguel de Nono se podrá revivir la práctica de los juegos recreativos y rescatar la identidad cultural de la que se caracteriza el lugar.

## **RECOMENDACIONES**

Una vez finalizado el estudio de caso se pone a disposición las siguientes recomendaciones:

- A las autoridades competentes se les sugiere que aprovechen los espacios naturales que tiene la parroquia San Miguel de Nono para la implementación de juegos recreativos, además de realizar convenios con los diferentes servicios que ofrece la parroquia como restaurantes, hoteles, espacios turísticos para la creación de paquetes turísticos promocionando el lugar, esto impulsara el desarrollo turístico logrando así un turismo sustentable y mejorando la economía local.
- Se recomienda aprovechar los recursos culturales como: las fiestas patronales, festivales y ferias que se realizan en la parroquia para el desarrollo de los juegos recreativos, incentivando a la población tanto local como de otras localidades a que asistan a los eventos.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**HOTELERÍA Y TURISMO**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**



- Crear proyectos en donde participen niños, jóvenes y adultos para que adquieran conocimiento sobre los recursos culturales y naturales que tiene la parroquia.

### **BIBLIOGRAFÍA**

- Alfonso Valero Valenzuela, M. G. (2008). *The importance of traditional sports and games in teaching Physical Education in post modern society*. Investigacion Educativa, España.
- Ampush, C. C. (FEBRERO de 2015). *UNIVERSIDAD POLITECNICA SALESIANA DEL ECUADOR*. Obtenido de <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/8675>
- Canciones y juegos para niños y niñas. (7 de JULIO de 2012). *Juegos y canciones recreativos* . Obtenido de <https://cancionesyjuegosrecreativos.blogspot.com/2012/07/>
- Fidias , G. A. (2012). *El Proyecto de Investigación. Introducción a la metodología científica*. Venezuela: Editorial Epistame.
- GAIBOR OLALLA, J. L. (2019). *INFRAESTRUCTURA TURÍSTICA Y AFLUENCIA DE VISITANTES. Tipo de turismo*. Universidad Técnica de Babahoyo, Babahoyo.
- Gutiérrez, M. R. (3 de Julio de 2017). *Repositorio abierto de la Universidad de Cantabria*. . Obtenido de <http://hdl.handle.net/10902/11780>
- López, J. L. (2015). Definiciones: Turismo - Turista. *Papers de turisme*, 17-26.
- Manzano, I. (1996). *215 Juegos para Educacion Fisica en Primaria*. España: Fundacion San Pablo Andalucía.
- Movsichoff, P. (2005). *A LA UNA SALE LA LUNA*. BUENOS AIRES: EDICIONES DEL SOL.
- Olvera, K. L. (2018). *DSPACE UTB*. Obtenido de <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/4242/P-UTB-FCJSE-HTURIS-000038.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Organizacion Mundial del Turismo [OMT]. (s.f). *UWTO*. Obtenido de Glosario de Terminos: <https://www.unwto.org/es/glosario-terminos-turisticos>
- Parlamento de Cantabria. (2017). *Ley 3/2017, de 5 de abril, de Espectáculos Públicos y Actividades*.
- PDOT. (2012 - 2025). *PLAN DE DESARROLLO Y ORDENAMIENTO TERRITORIAL DE LA PARROQUIA NONO*. Obtenido de PICHINCHA.GOB.EC: [http://sitp.pichincha.gob.ec/repositorio/disenio\\_paginas/archivos/PDOT%20NONO%202012.pdf](http://sitp.pichincha.gob.ec/repositorio/disenio_paginas/archivos/PDOT%20NONO%202012.pdf)
- Peréz Porto, J., & Merino, M. (2017). *Definiciones.De*. Obtenido de Definicion.de: Definición de actividades recreativas: <https://definicion.de/actividades-recreativas/>
- Rebollo, J. A. (2016). *VAMOS A JUGAR*. En D. T. SÁENZ-LÓPEZ BUÑUEL PEDRO, *VAMOS A JUGAR: El juego en primaria* (pág. 210). ESPAÑA: UNIVERSIDAD DE HUELVA.
- Sailema Torres, A., & Sailema Torres, M. (2019). *JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES DEL ECUADOR. Portada Juegos tradicionales Digital* , 1-192.
- Salas, D. C. (24 de Marzo de 2020). *La recreación durante la crisis del coronavirus. Universidad de Costa Rica*.
- Salinas Martinez, A. M. (2004). Tema 4: Métodos de muestreo. *Redalyc.org*, 121 - 123. Obtenido de Redalyc.org.
- Varisco, M. C. (2013). *Nulan* . Obtenido de Portal de promoción y difusión pública del conocimiento académico y científico : <http://nulan.mdp.edu.ar/2208/1/varisco.2013.pdf>
- Zamorano Casal, F. M. (2008). *Turismo Alternativo - Servicios turísticos diferenciados*. México: Editorial Trillas.