



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA
EDUCACIÓN
CARRERA DE CULTURA FÍSICA

Trabajo de Titulación previo a la obtención del título de Licenciado en
Ciencias de la Educación. Mención: Cultura Física.

TEMA:

**“LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LA CALIDAD DE VIDA DE LOS
AGENTES DE TRÁNSITO DE LA CIUDAD DE AMBATO EN TIEMPOS DE
CORONAVIRUS”.**

AUTOR: Christian Germán López López

TUTOR: Lic. Segundo Víctor Medina Mg.

AMBATO – ECUADOR

2021

APROBACIÓN DEL TUTOR DE TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN

CERTIFICA

Yo, Lic. Segundo Víctor Medina Mg. con C.C. 1801892884, en mi calidad de Tutor del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema:

“LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LA CALIDAD DE VIDA DE LOS AGENTES DE TRÁNSITO DE LA CIUDAD DE AMBATO EN TIEMPOS DE CORONAVIRUS”, desarrollado por el estudiante Christian Germán López López. Considerando que dicho informe investigativo reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el H. Consejo Directivo.

Lic. Segundo Víctor Medina, Mg

C.C. 1801892884

TUTOR

AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Dejo constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación del Autor, quien, basado en los estudios realizados durante la carrera, investigación científica, revisión documental y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación. Las ideas, opiniones y comentarios vertidos en éste informe, son de exclusiva responsabilidad de su Autor.



Christian Germán López López

C.C. 1804626321

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

La comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Graduación o Titulación sobre el tema: **LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LA CALIDAD DE VIDA DE LOS AGENTES DE TRÁNSITO DE LA CIUDAD DE AMBATO EN TIEMPOS DE CORONAVIRUS** presentada por Christian Germán López López, estudiante de la Carrera de Cultura física, promoción ... una vez revisada y calificada la investigación, se **APRUEBA**, en razón de que cumple con los principios básicos técnicos y científicos de investigación y reglamentarios. Por lo tanto, se autoriza la presentación ante el Organismo pertinente.

Dr. Ángel Aníbal Sailema Torres PhD.
C.C. 1802017523
MIEMBRO DEL TRIBUNAL

Dra. Judith del Carmen Núñez Ramírez Mg.
C.C. 1801997139
MIEMBRO DEL TRIBUNAL

DEDICATORIA

El esfuerzo y dedicación no se logra de manera individual, requiere del aporte de varias voluntades, en la consecución de este propósito me han apoyado personas especiales. A mi familia le dedico de manera especial el fruto de mi esfuerzo

AGRADECIMIENTO

Gracias infinitas:

A los Docentes y Autoridades de la Universidad Técnica de Ambato
por su aporte en mi formación profesional.

A los Agentes de Tránsito del GAD de Ambato por su valiosa
colaboración en la realización de la investigación

INDICE GENERAL DE CONTENIDOS

PORTADA.....	i
Portada	i
APROBACIÓN DEL TUTOR DE TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN	i
AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	ii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
INDICE GENERAL DE CONTENIDOS.....	vi
RESUMEN EJECUTIVO.....	viii
ABSTRACT.....	ix
CAPÍTULO I	1
MARCO TEÓRICO.....	1
1.1 Antecedentes Investigativos	1
1.2 Marco Teórico	3
Variable Independiente	3
Variable Dependiente.....	13
1.3 Objetivos	31
Objetivo General.....	31
Objetivos Específicos.....	31
CAPÍTULO II	32
METODOLOGÍA	32
2.1. Enfoque de la Investigación.....	32
2.2. Modalidad de la Investigación	32
Investigación Bibliográfica. Consiste en la recopilación de información de fuentes válidas sobre las variables que se estudian (juegos tradicionales y calidad de vida de los Agentes de tránsito); dichas fuentes pueden ser de libros, revistas, periódicos, internet y serán el fundamento que permita discriminar lo esencial para describir y comprender la problemática que se investiga.	32
Investigación de campo. Mediante ésta modalidad el investigador acude y se pone en contacto directo con los involucrados en el estudio; dadas las circunstancias que vive la sociedad, la investigación de campo se da mediante la virtualidad, esto es , con el diseño de instrumentos que puedan ser aplicados directamente a los involucrados	

con el empleo de internet. La investigación de campo permite obtener información desde la fuente misma, en este caso directamente de los Agentes de Tránsito.....	32
2.3. Nivel o tipo de Investigación	33
Población y Muestra	33
CAPÍTULO III.....	34
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	34
3.1 Análisis y Discusión de los resultados	34
3.2 Verificación de Hipótesis.....	44
CAPÍTULO IV.....	49
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	49
4.1 Conclusiones	49
4.2 Recomendaciones	50
Bibliografía	51
Anexos	55

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE CULTURA FÍSICA

Tema: Los juegos tradicionales en la calidad de vida de los agentes de tránsito de la ciudad de Ambato en tiempos de Coronavirus.

Autor: Christian Germán López López

Tutor: Lic. Segundo Víctor medina. Mg.

RESUMEN EJECUTIVO

Es recurrente cuando se tratan temas de educación y todo tema en general, que se hable de épocas pasadas, que se ejemplifique tal o cual acción como mejor que lo que ocurre en los momentos actuales. Uno de los aspectos más relevantes en esa rememoración lo constituye el rescate de valores, tradiciones y costumbres venidas a menos y en peligro de extinción por lo agitado de la modernidad y los grandes avances tecnológicos. Todo el crecimiento poblacional y de las ciudades hace que sea prácticamente imposible ver niños jugar en los diferentes barrios de las grandes ciudades y mucho menos observarlos que se encuentren practicando algún juego tradicional. El presente trabajo que tiene como objetivo general investigar la incidencia de los juegos tradicionales en la calidad de vida de los Agentes de Tránsito de la Ciudad de Ambato, en tiempos de Coronavirus, se plantea el rescate de dichos valores y su valor agregado en un grupo de personas que cumplen una labor vital en el funcionamiento de la urbanidad como son los Agentes de Tránsito, aportando a su calidad de vida con el conocimiento y práctica de juegos tradicionales en una época sui generis por la que atraviesa la humanidad y en la que se ha vuelto imperativo mejorar la calidad de vida sobre la base del rescate de valores culturales y tradicionales.

Palabras clave: juegos tradicionales, calidad de vida, coronavirus.

TECHNICAL UNIVERSITY OF AMBATO
FACULTY OF HUMAN SCIENCES AND EDUCATION
PHYSICAL CULTURE CAREER

Topic: The traditional games in the quality of life of the traffic agents of the city of Ambato in times of Coronavirus.

Author: Christian Germán López López

Tutor: Lic. Segundo Víctor medina. Mg.

ABSTRACT

It is recurrent when dealing with education issues and everything in general, that people talk about past times, that this or that action be exemplified as better than what happens in the current moments. One of the most relevant aspects in this remembrance is the rescue of values, traditions and customs that have fallen into decline and are in danger of extinction due to the agitation of modernity and the great technological advances. All the population and city growth makes it practically impossible to see children playing in the different neighborhoods of large cities, much less to observe them who are practicing some traditional game. The present work whose general objective is to investigate the incidence of traditional games on the quality of life of the Traffic Agents of the City of Ambato, in the times of Virus Coron, the rescue of these values and their added value is proposed in a group of people who perform a vital task in the functioning of urbanity such as the Traffic Agents, contributing to their quality of life with the knowledge and practice of traditional games in a sui generis era that humanity is going through and in which it has become imperative to improve the quality of life based on the rescue of cultural and traditional values

Keywords: traditional games, quality of life, coronavirus.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

1.1 Antecedentes Investigativos

Luego de efectuada la búsqueda en el repositorio de la Universidad Técnica de Ambato, se han encontrado algunos estudios que sirven como antecedente al presente trabajo investigativo, en primer término el trabajo titulado “*Los juegos tradicionales infantiles de persecución y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años de edad de la Unidad Educativa “Hispano América” del cantón Ambato*”, de la autora Pérez, C. (2015).

En el estudio se plantea como objetivo general: “Identificar la influencia de las actividades lúdicas infantiles de persecución tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años de edad de la Unidad Educativa “Hispano América” del Cantón Ambato”(p.14); señala que investigar sobre “los juegos tradicionales infantiles de persecución aplicados en los niños tiene gran interés, ya que en la actualidad el gobierno del Ecuador está muy interesado en el rescate de los mismos” (p. 12).

Al diagnosticar la motricidad gruesa de los niños de 4 años de edad mediante la prueba de desarrollo de Nelson Ortiz, los resultados demostraron un rango de alerta en al Área de motricidad gruesa, evidenciándose que existe un retroceso en el desarrollo del área motora gruesa de los infantes. Pudo identificarse que actividades lúdicas infantiles que favorecen a elevar el nivel del área motora gruesa de los estudiantes de 4 años son los juegos tradicionales. (p. 83).

El estudio efectuado con niños de Educación General Básica es muy útil a la investigación que se plantea realizar con los Agentes Civiles de Tránsito, por el hecho que aborda las generalidades, historia e impacto en el crecimiento

individual, posteriormente, puede ser adaptado para la adultez y el estilo de vida, sobre la base de la determinación de los principales juegos tradicionales.

Otro estudio que se toma como referente y antecedente investigativo constituye el que se titula: *“Las actividades lúdicas tradicionales y su incidencia en el afianzamiento del área motora gruesa en los estudiantes de Educación General Básica Superior”*, elaborado por López, E. (2018). Plantea como objetivo general: *“Indagar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo del área motora gruesa en niñas y niños de Educación General Básica Superior”* (p. 6). Señala que:

“la práctica de juegos tradicionales son de suma importancia para que los niños puedan desarrollar sus habilidades y destrezas en la edad que a ellos les corresponde para no tener problemas a futuro y que el niño no se sienta rechazado al no poder realizar una u otra actividad, además es importante que los maestros tomen capacitaciones actuales para que implanten en su plan de estudios los juegos que son de gran ayuda para motivar la clase” (pág.5)

En el estudio efectúa un diseño y aplicación de juegos tradicionales ecuatorianos aplicables a todas las edades y, por ende, al grupo poblacional que se enfoca la investigación que se efectúa con los Agentes de Tránsito de la ciudad de Ambato.

También sirve como antecedente investigativo, el trabajo titulado: *“Estudio de los juegos tradicionales ecuatorianos en el desarrollo de los estudiantes de la Escuela Superior Politécnica del Ejército”*, diseñado por Almeida, V. (2016) Se plantea como objetivo general: Determinar la incidencia de los juegos tradicionales ecuatorianos en el desarrollo de los estudiantes de la Escuela Superior Politécnica del Ejército” (p. 8) Señala que el desarrollo de actividades recreativas lúdicas utilizadas como introductorias en el proceso de inter aprendizaje de cultura física es de gran relevancia ya que predispone a los participantes y se evidencia mejor actitud en el desarrollo de los estudiantes de la Escuela Superior Politécnica del Ejército, a fin de acceder al nivel deseado por el docente, la falta de ejecución de estrategias recreativas al practicar Cultura Física constituye una problemática que requiere atención y solución urgente pues se encuentra presente en todos los niveles de estudio del sistema educativo. Puede

encontrarse el estudio de los juegos tradicionales en Ecuador, sus características, diseños, aplicaciones y más información, asimismo su incidencia en el desarrollo y vida de jóvenes universitarios.

1.2 Marco Teórico

Variable Independiente

Juego

(Aucouturier, 2014) Define al juego como el primer acto creativo del ser humano. Esta práctica inicia desde que el niño es bebé, mediante el vínculo que se da con la realidad fantásica y exterior, deseos y necesidades que va adquiriendo en su evolución. El momento que “un niño toma un objeto cualquiera y lo hace volar, está creando un momento único e irrepetible que es absolutamente suyo. Porque ese jugar no sabe de pautas preestablecidas, no entiende de exigencias del medio, no hay un "hacerlo bien". (p. 38)

Por su parte, (Groos, 2012) Sostiene que “el juego es un ejercicio preparatorio que constituye en la 1º edad de los humanos como en la de los animales, un procedimiento instintivo de adquisición de comportamientos adaptados a las situaciones que el adulto tendrá afrontar posteriormente”. (p. 65)

El autor, señala que el juego surge de la consideración a esta actividad como una conducta de adaptación, que se origina en tres ideas:

- La utilidad del juego radica en el desarrollo de instintos útiles para la cotidianidad
- Con el juego se facilita el desarrollo de los órganos y las funciones de los mismos en el crecimiento evolutivo del individuo
- Los instintos son vitales y se ven desarrollados con el juego. (Groos, 2012)

La teoría de naturaleza biológica sobre el juego es útil para dar a conocer ciertos juegos elementales que efectúa el niño, sin embargo, no considera ciertos aspectos subjetivos en varias modalidades lúdicas “como los simbólicos y los sociales. Por otra parte no considera la actualidad del juego para el propio niño, como forma de expresión de su momento histórico y vital como forma de interpretar la realidad en que vive” (Aucouturier, 2014).

Es importante recabar la postura de varias personalidades en el ámbito pedagógico, psicológico, sociológico sobre el tema del juego, (Groos, 2012) recoge y pone a consideración las siguientes posturas:

Schillier: complementado por el filósofo Herbert Spenser, plantean el juego como un excedente de energía.

Claparede: en una de la teoría de Groos dice: que el niño ejerce actividades que le serán útiles más tarde, se comprende que se trata de un ejercicio de las actividades mentales, de las funciones psíquicas como: observar, manipular, asociarse a compañeros, etc.

Piaget: Observa con relación a esta idea, que no es incorrecta pero no termina en definir aspectos notorios que surgen en el juego, como función de simbolización.

Buytendijk: Tiende a señalar que el juego depende de la dinámica infantil marcando que un niño juega porque es niño, es decir, que los caracteres propios de su dinámica le impiden hacer otra cosa sino jugar.

Jean Piaget: Enriquece notablemente los intentos de comprensión de juego infantil, pues reconociendo el valor de las teorías señala que no puede hablarse del juego como una unidad, sino que en función de la variación de los estadios evolutivos y la superación de etapas, existen notas diferentes en el juego de cada edad.

Eric H. Erikson: Indica sin respecto a las constricciones realizada por los niños puede verse claramente la declaración condensada de un tema dominante en el destino de una persona, expresan una renovación lúdica. Si parecen gobernar por alguna necesidad de comunicarse, ciertamente también parecen servir al gozo de la auto expresión. Si parecen delicadas al ejercicio de cultivar facultades, también parecen servir al dominio de una compleja situación vital.

Huisinga: El juego constituye el fundamento mismo de la cultura en la medida en que es el único comportamiento irreducible al instinto elemental de supervivencia. Se encuentra en el origen de todas las instituciones sociales y del arte.

Elkonin: en las distintas épocas de la historia según fueran las condiciones socio históricas, geográficas y domésticas concretas de la vida, los niños practicaron juegos de diversa temática. Son distintos los temas de juego de los niños de distintas clases sociales, como pueblos libres, pueblos oprimidos, pueblos nórdicos y los meridionales, hijos de obreros industriales, de los pescadores, de los ganaderos o de los agricultores.

Bauzer Madeiros: Los juegos son formas de comportamiento recreativo, suelen ser actividades sociales donde los participantes como miembros intentan por

habilidad y por suerte alcanzar determinado objetivo, sujetándose a las normas que regulan el juego.

Vygotski: El niño ve la actividad de los adultos que lo rodea, la imita y la transforma en juego y a través del mismo adquiere las relaciones sociales fundamentales. (p. 68)

Tradición

La tradición es una construcción social; la evolución del ser humano en todas las sociedades ha ido construyendo la cultura. De acuerdo a la etnografía, “la tradición revela un conjunto de costumbres, creencias, prácticas, doctrinas y leyes que se transmiten de generación en generación, y que permiten la continuidad de una cultura o de un sistema social” (Ayala, 2010).

Respecto a la tradición y cultura, señala Torres. (2013): “desde los sectores dominantes, no sólo inventan identidades, comunidades imaginarias a nivel nacional, regional o global, sino también asignan identidades subordinadas, como las de paganos, indios o ‘minorías’” (p. 199).

El hecho de que la Constitución ecuatoriana de 1998 reconociera el carácter multicultural y multiétnico del Estado abriría un nuevo camino para que un sector importante de la población nacional reivindicara su condición de indígena en el escenario político: “en este contexto [observa Nadège Mazars], el hecho de ser considerados como indígenas -lo que hasta ese momento se vivía como el estigma de un avasallamiento- se vuelve algo valorizador y liberador” (2008), aunque susceptible de ser interpretado por algunos como un discurso separatista y tribalizador que, al privilegiar lo indígena, alienta el cultivo de esquemas impermeables de otredad (Handelsman, 2005. p. 29 – Gianni, 2001. p.23). A fin de cuentas, como proclamó Enrique Ayala, los indios ecuatorianos han desempeñado un papel fundamental en la historia nacional, porque “no solamente son los originarios pobladores de esta tierra, sino son quienes han tenido mayor vinculación a ella” (Ayala, 2010)

Juegos tradicionales

Señala (Torrijos, 2012) “Se pueden encontrar variedad de juegos que se han conocido desde hace decenas de años atrás. Las anteriores generaciones los practicaron desde la infancia inicial con familiares cercanos como los hermanos,

amigos, primos”. (p. 14) Varios de esos juegos tradicionales perdieron vigencia y cayeron en falta de uso con el pasar del tiempo

Los juegos tradicionales o juegos populares son las actividades de diversión y esparcimiento que caracterizan a un determinado pueblo, región o país. También se denominan juegos autóctonos u originarios de una comunidad o grupos de personas. Tienen como finalidad la convivencia social, la distracción, el ocio y el pasatiempo que permiten salir de la rutina y provocar ciertos niveles de placer y relajamiento. (García, 2013)

Según lo que manifiesta (Marín, 2012) Los juegos tradicionales resultan de la creatividad, “espontaneidad, cultura, costumbres, tradiciones e historia de cada pueblo. Cuentan con una gran variedad de actividades para todos los gustos y edades. Por lo tanto, pueden existir juegos similares pero con toques de diferenciación otorgados por su lugar de origen” (p. 108).

La importancia y el impacto de la práctica de juegos tradicionales en Ecuador, está en que se los considera como actividades que solo implican recreación, pero, se debe tomar en cuenta que en tiempos anteriores, cuando estaban en apogeo, pasaron a formar parte de la interacción social, intercambio de experiencias entre personas en sus comunidades o pueblos de residencia. Es gracias a ese tipo de actividades se consolidaban amistades, vínculos y lazos dentro de las mismas comunidades. (García, 2013)

Sin embargo, estas prácticas se han visto disminuidas con la llegada de la tecnología y los videojuegos. Hoy en día, la práctica espontánea de los juegos tradicionales por infantes y adolescentes es prácticamente nula. (Marín, 2012)

No obstante, en escuelas y colegios se intenta rescatar este patrimonio cultural, puesto que son utilizados como métodos de enseñanza y aprendizaje para niños y adolescentes. Además, son inculcados como actividades físicas que se pueden desarrollar en recesos. Motivándoles, de este modo, a crear vínculos de amistad

verdaderos y a poseer un estilo de vida más saludable. (Obtenido de <https://educarplus.com/2020/07/juegos-tradicionales-del-ecuador.html>)

Señala (Villegas, 2012):

Los juegos tradicionales no se encuentran escritos en libros especiales, ni cuentan con un autor reconocido pero si se dan a conocer en variedad de épocas o momentos del año, se pierden por un corto tiempo y resurgen nuevamente en lo posterior.

Una definición de juegos tradicionales señala que son los que son propios de una nacionalidad o región y que se transmiten de generación en generación de manera espontánea.

En todas partes del orbe donde se han erigido sociedades de personas los juegos tradicionales se han hecho presentes como manifestación de la imitación de acciones guerreras, laborales, sociales, entre otras. Asimismo los juegos tradicionales tienen para sí determinados aspectos socio – culturales e históricos que favorecen en varios aspectos entre los que se cuentan el comprender a los orígenes de los juegos en relación a lo que contienen, como funcionan y como se estructuran, así como también dan la posibilidad de comprender la cultura e historia de los pueblos o zonas donde se los practican.

Aunque estos juegos se repiten tradicionalmente se pueden encontrar diferencias en cuanto a su forma de participación, utilización, diseño o algún otro aspecto que caracteriza la cultura de cada región, momento o época en que se ha jugado, la cultura de las personas que lo jugaban, aun cuando haya sido en remotos lugares. (p.102)

Dentro de los juegos tradicionales se puede encontrar una amplia gama de modalidades lúdicas: juegos de niños como el trompo, juegos de niñas como la rayuela, canciones de cuna. También existen juegos de adivinanzas como veo – veo, entre otros y de otros tipos. Da la impresión al analizar los diferentes juegos tradicionales que estos tienden a desaparecer, sin embargo, en determinados lapsos se observa que se vuelven a practicarlos. (Marín, 2012)

Se puede decir también que los juegos tradicionales constituyen una fuente de transmisión de conocimiento, cultura y tradición de otros sistemas económicos y otras épocas. Cuando se propicia la reactivación de éste tipo de juegos no solo implica la melancolía de volver al pasado sino que tiene que ver con ir en busca de las raíces y mejor comprensión del presente. (Villegas, 2012)

La práctica sistemática de los juegos tradicionales en todo ámbito (comunidad, escuelas, actividades recreativas) se consideran una de las manifestaciones del

desarrollo autónomo de quienes lo practican (niños o adultos) asimismo, se contribuye al desarrollo de capacidades y habilidades motrices, mejora de las condiciones de salud al fomentar los juegos tradicionales participativos y activos. (Obtenido de <https://es.calameo.com/read/00423928375ff1ebd3e47>)

Danielo Cadena López (2012) EN SU ARTÍCULO “Los juegos tradicionales a punto de desaparecer” señala

La tecnología ha desplazado a muchas cosas que han sido por años parte de la vida de las personas. Los juegos tradicionales, no han podido evadir el abrazo de los avances tecnológicos y ahora se juegan solo en la memoria de quienes ya no tienen tiempo para jugar.

Aquellos que pertenecieron a las generaciones pasadas, saben que, quien no ha hecho bailar a un trompo, no ha saltado una cuerda al ritmo de una canción o no ha rayado el patio de su casa o la vereda de un vecino con un pedazo de ladrillo, para jugar a la rayuela; no ha gozado verdaderamente de su niñez. (p. 104)

"Los niños de antes, eran mucho más activos, las calles se llenaban de gritos y cantos, especialmente en las noches que era cuando más jugaban. Corrían, saltaban y hacían de todo, no existían edades, podían jugar los niños de cinco años con los de 13"; cuenta Don Homero Auz, quien a sus 74 años y un rostro que no refleja su edad, pues luce mucho más joven, parece ver pasar por su delante, una película de sus añorados recuerdos. (García, 2013)

Su niñez, señala Don Homero Auz, la discurrió entre el “trabajo en los terrenos de su padre y los juegos con sus amigos. Su mayor habilidad, salía a flote en el momento de hacer bailar su trompo, lo hacía bailar con tanto talento, que en el barrio, nadie podía superarlo” (García, 2013).

En lo que hoy es Ecuador, dada su diversidad, cada región tiene testimonios e historia diferentes respecto a los juegos tradicionales como parte de su evolución cultural, sin embargo, se encuentran similitudes entre los juegos practicados en las distintas regiones.

Al respecto, (Panchi, 2015) señala:

Posiblemente el origen de los juegos tradicionales como el del conocido pelota nacional en Ecuador ya existía en el Tahuantinsuyo del imperio Inca.

Los europeos que participaron en la conquista, desde su arribo en 1492 se encontraron con que los aborígenes en los sectores altos (de los Andes) jugaban con pelotas elaboradas con pieles de animales y que, para impulsarlas usaban maderos de guasmo y cuti, estos además los usaban como herramientas para el trabajo agrícola.

También se describe otro juego tradicional importante es el denominado de los cocos que fue, en cambio, traído por los europeos y lo implantaron en Ecuador con las personas adineradas que lo practicaban en los parques todas las tardes. (p. 10)

Sobre el origen de los juegos tradicionales, también está lo que señala (Ochoa, 2010):

Casi todos los juguetes y juegos infantiles que en la actualidad se consideran tradicionales, arribaron a nuestro continente desde la llegada de los conquistadores europeos. De ahí que, varios de estos pasatiempos se conocen también en otros países del continente aunque con algunas variaciones mínimas y otras denominaciones. Aun cuando esto sucede, sobre la historia de los mismos se conoce poco, la información que se tiene abarca la mención de los países en los que posiblemente se originó y la descripción del juego o juegos. (p. 4)

Se desprende, de estas afirmaciones, que el origen de los juegos tradicionales en lo que hoy es Ecuador está en la época de la conquista y se consolidan en el gobierno de la corona española; empezaron como juegos desconocidos, sin una finalidad establecida, extraños para los habitantes, con el paso del tiempo fueron convirtiéndose en una tradición, distracción que fue trascendiendo por generaciones y localidades del país.

Los juegos tradicionales tienen muchos años de haberse iniciado, un sinnúmero de tradiciones que han trascendido en el tiempo y se han consolidado como característica de las localidades en las que se practican, de ahí que inclusive las canchas y reglas pretenden ser parecidas a las de hace centenares de años.

Es lamentable indicar que en los momentos actuales se encuentran en riesgo de desaparecer en casi todo el Ecuador. Juegos como el trompo, vuelo de la cometa,

escondidas, cogidas, salto de la soga, rayuela, pelota nacional, el sapo, el florón son términos y procedimientos desconocidos en generaciones modernas.

Los niños de los actuales momentos se desarrollan en condiciones iguales que la modernidad porque entre sus preferencias se encuentran los artículos eléctricos, ya no se prefiere salir con los amigos del barrio a la práctica de los juegos tradicionales. Se ha ido olvidando la productividad y utilidad de los juegos tradicionales. Tal vez la nueva rutina a la que se ve sometida la sociedad producto de su avance orilla a que no haya tiempo en familia y los lugares de esparcimiento se ven restringidos a los mismos hogares.

Importancia de los juegos tradicionales

Tanto en niños, como en personas adultas, la práctica de juegos tradicionales coadyuva al desarrollo de sus habilidades en la esfera social y, en otros aspectos como:

- Desarrollo de las capacidades motoras, intelectuales y afectivas.
- Fortalecimiento de la voluntad; aumento de la responsabilidad.
- Mejora del espíritu de superación.
- Favorece el equilibrio emocional
- Desarrollo de la imaginación.
- Da pie a ensayar correctamente algunas conductas sociales
- Impulso de la creatividad
- Fortalecimiento de valores positivos para la convivencia

Por otro lado, de acuerdo a lo que señala (Escalante, 2009) la importancia de revalorizar y practicar los juegos tradicionales propician la libre expresión del individuo; la participación social y el fortalecimiento de la motricidad. (p.68)

Tipos de juegos

Existen variedad de clasificaciones, de ellas se destaca la que describe (Marín, 2012) que se detalla a continuación:

Los juegos populares: Son actividades practicadas por una gran mayoría; surgen de la necesidad de las masas de divertirse y recrearse.

Los juegos simbólicos: Son espontáneos y en los que los participantes evocan acciones y situaciones ficticias.

Juegos de reglas: Los que se desarrollan de acuerdo a una serie de normas o instrucciones previas; sirven de gran aporte como componentes socializadores.

Juegos de rol: En los que los participantes asumen un papel de acuerdo a los personajes del juego.

Juegos de afirmación: Favorecen la creación de un clima de aprecio y cordialidad para la aceptación dentro de un conglomerado.

Juegos de presentación: Sirven para momentos de reciente y nuevo trato, favorecen el alivio de la ansiedad. Bien aplicados crean un ambiente de humor y afecto.

Juegos de confianza: Constituyen una serie de ejercicios físicos que estimulan y aprueban la confianza individual.

Ludivirtual: Son juegos aplicados en ordenadores, con interfaces y retos a resolver, fomentan habilidades mentales antes que físicas.

Juegos tradicionales: Son un conjunto de actividades recreativas que se han transmitido de generación en generación; su desarrollo se da en parques o lugares abiertos y se han mantenido en el tiempo (transmitidos de padres a hijos) (p. 76)

Por su parte (Torrijos, 2012) manifiesta:

El salto de la cuerda, acompañado de cánticos como el de " Monja, viuda, soltera...", generalmente lo jugaban las niñas, pero se incluían esporádicamente los barones. Lo mismo ocurría con las macatetas, que se jugaba con una pequeña pelota de goma y unos objetos en forma de estrella, aunque, casi siempre las mujeres eran mucho más hábiles que los niños para este juego. Siempre tenían mayor acceso a los juegos femeninos, los muchachos, pero las niñas más audaces, lograban ser incluidas en los juegos masculinos. (p. 109)

Este es otro testimonio de la mujer llamada Trinidad Perugachi, que tiene 34 años y desearía que volvieran aquellos años atrás en los que practicaba juegos tradicionales "y demostrar que, " tingando" (golpe que se da con el dedo del corazón, apoyándolo en la yema del pulgar y soltándolo con fuerza) las canicas son todas unas campeonas". (Torrijos, 2012)

Es fácil notar que se han perdido los juegos tradicionales; en las calles ni parque ni ciudadelas se observan la práctica de los mismos. Más bien los niños se dedican a utilizar su celular. Pero, las razones para que los niños hayan abandonado los juegos tradicionales y con ellos la actividad física, son intensamente ligadas con la tecnología, según dice (Groos, 2012).

"Los niños tienen juegos relacionados con la televisión (películas de guerra, dibujos violentos e inclusive telenovelas), el nintendo y ahora, hasta se cuelgan por horas en el Internet, muchas veces sus padres no controlan el contenido de éstos programas juegos". (Torrijos, 2012)

Para algunos autores, como (Villegas, 2012) "la solución es incentivar, mediante paseos y reuniones familiares, la práctica de éstos juegos, otra manera de promoción de ésta tradición es mediante una campaña en las escuelas, porque los niños de ésta generación, no conocen los juegos tradicionales" (p. 65).

El estudio efectuado por (García, 2013) pudo afianzar la idea de la desaparición de los juegos tradicionales en el imaginario de las actuales generaciones "con una pequeña encuesta realizada a niños de entre 11 y 13 años y verdaderamente, ellos

no conocen más de dos juegos, en una lista de 10. Ocupan su tiempo libre en la televisión” (p. 108) y en solo pocas ocasiones practicando el deporte de su predilección, ya no les llama la atención los juegos tradicionales como: “El rey pide, zapatito rojo, las escondidas”. (Marín, 2012)

Es muy importante realizar acciones tendientes a revalorizar y despertar el interés por éste tipo de juegos que han ayudado a las anteriores generaciones a formarse en lo personal, psicosocial, psicopedagógico, de manera integral. Los actuales juegos electrónicos o de computadoras no están favoreciendo del todo a las nuevas generaciones.

“Para nuestros niños y jóvenes en su “adelantado mundo”, quizá, saltar una cuerda, jugar a la rayuela, esconderse para no ser encontrados..., es hoy por hoy, demasiado tonto”. (García, 2013)

Hay que reconocer que los juegos tradicionales son una acumulación de experiencias y prácticas que generaciones pasadas han dejado para beneficiar la cultura positivamente y convirtiéndose en fuente de regocijo y alegrías compartidas entre los componentes de una colectividad.

(Sarlé, 2013) sostiene que:

El concepto de juego no es acabado, es una categoría exquisita, polémica, densa, que marca un territorio teórico y práctico en el que siempre se descubren maneras nuevas de interpretar, mirar y de intervenir a la finalidad de pensar los vínculos con la enseñanza – aprendizaje de los niños desde muy pequeños (p.80)

Variable Dependiente

Calidad de vida

El concepto calidad de vida se empieza a emplear en los Estados Unidos posterior a la Segunda Guerra Mundial, aparece como una “tentativa de los investigadores

de la época de conocer la percepción de las personas acerca de si tenían una buena vida o si se sentían financieramente seguras” (Meeberg, 1993).

Posteriormente, el uso del concepto se extiende a partir de los años sesenta, con los trabajos que efectuaban los científicos sociales que elaboraban investigaciones respecto a la calidad de vida recolectando información y datos objetivos como el nivel educacional, estado socioeconómico o tipo de vivienda, convirtiéndose estos indicadores insuficientes pues solo explicaban una parte de la calidad de vida individual (Bognar, 2005).

Ante esta situación, ciertos científicos y psicólogos plantearon que al efectuar mediciones subjetivas, se podría obtener resultados poco apropiados por lo que se optó por realizar estudios que provean de resultados con indicadores psicológicos como la felicidad y la satisfacción, ellos explicaban sobre un 50% de la varianza (Haas, 1999).

De estos resultados, surgen opiniones sobre el concepto de calidad de vida, que se “origina a fin de distinguir resultados relevantes para la investigación en salud, derivado de las investigaciones tempranas en bienestar subjetivo y satisfacción con la vida”. (Smith, Avis & Assman, 1999).

Si bien es cierto, también, que el tema de la calidad de vida o de la, en ocasiones llamada, “buena vida” se ha hecho presente desde la época de la Grecia antigua (Aristóteles), en el ámbito de la salud pública la instalación de ésta definición es reciente relativamente, tomando evidente auge en la década de los años 90, y señala (Schwartzmann, 2003) “que se mantiene en estos primeros años del siglo XXI. Anualmente se publican en revistas médicas más de 2.000 artículos, poniendo de manifiesto tanto el gran interés como la amplia gama de acepciones del término” (p. 28).

(Schwartzmann, 2003) Afirma:

Por otra parte, la vida actual, caracterizada por un aumento en la longevidad, no está necesariamente asociada a mejor calidad de vida. El aumento de la frecuencia y velocidad de los cambios (revolución tecnológica), la inseguridad constante, el exceso de información, el desempleo o el multiempleo, los cambios en la estructura familiar (divorcios, uniones inestables, ambos padres en el mercado laboral), la pérdida de motivaciones, lealtades, valores, señalan los múltiples factores estresantes a que estamos sometidas la mayoría de los seres humanos. Se conoce que el estrés predispone a la enfermedad y deteriora la calidad de vida. (p.30)

El Grupo de Trabajo Europeo de la Organización Mundial de la Salud (Levi, L., 2001) “estima para el 2020 que el stress sea la causa principal de muerte, vinculándola en primer lugar a afecciones cardiovasculares y a las depresiones con su consecuente riesgo suicida.

Esta situación en que conviven el permanente avance de la ciencia” (p 5), Se señala también de parte de (Grimaldo, 2014) que la ingente producción de bienes, enormes gastos en salud, acompañada a montos elevados de estrés, “y enfermedades asociadas, insatisfacción en gran parte de los usuarios de los servicios de salud, lleva a cuestionarse qué pasa en las sociedades, en general, y en particular qué concepto de salud y definido por quién lo está usando” (p.11).

Una vez que se ha ingresado a los primeros años del siglo XXI, se evidencia un adelanto a pasos agigantados de la tecnología y de los demás ámbitos de la sociedad. “Los conocimientos disponibles permitirían solucionar los problemas de alimentación de la humanidad”. Sin embargo, como señaló el Encuentro Continental de Educación Médica (1994) en la Declaración de Uruguay -en una afirmación que a casi 10 años mantiene total vigencia-, "las significativas transformaciones políticas y económicas y especialmente la reforma del sector salud, iniciada en la mayoría de los países del continente, no se han reflejado positivamente en el desarrollo de las condiciones de vida, de modo de promover con equidad mejoras en las condiciones de salud de nuestras poblaciones" (p. 25).

Los últimos tiempos han sido testigos de que se use con mayor frecuencia el concepto de calidad de vida, sobre todo asociado al desempeño profesional en los

diferentes campos del campo ocupacional como medida de bienestar personal y rendimiento (Urzúa & Caqueo-Úrizar, 2012).

Mucho más cuando se trata de un grupo de profesionales que se encuentran en las calles varias horas al día, ya que constituye uno de los grupos laborales que corre mayor riesgo de una mala calidad de vida por el tipo de trabajo que desempeñan (Albanesi, 2013; Bragard, Dupuis, Razavi, Reynaert y Etienne, 2012; Lourencxao, Moscardini y Soler, 2010; Rodríguez, 2010).

Diversos estudios han encontrado una relación entre calidad de vida y rendimiento laboral (Shao, Chou, Yeh & Tzeng, 2010; Hasson & Gustavsson, 2010; Sveinsdóttir, 2006), así como en las dificultades en la concentración, irritabilidad y disminución productiva en el trabajo (Stepanski, 2003), ya sea por la pobre calidad de sueño (Shao et al., 2010) o por el sueño insuficiente (Chan, 2009). En esa misma línea, otros estudios han demostrado los efectos negativos de la privación de sueño nocturno para la salud, incluso en cualquier especie (Peruzzi, 2005)

La utilización del concepto de Calidad de Vida (CV) puede remontarse a los Estados Unidos después de la Segunda Guerra Mundial, como una tentativa de los investigadores de la época de conocer la percepción de las personas acerca de si tenían una buena vida o si se sentían financieramente seguras (Campbell, 2011; Meeberg, 2013).

Su uso extendido es “a partir de los sesentas, cuando los científicos sociales inician investigaciones en Calidad de Vida recolectando información y datos objetivos como el estado socioeconómico, nivel educacional o tipo de vivienda, siendo muchas veces estos indicadores económicos insuficientes” (Bognar, 2012), dado que sólo eran capaces de explicar un 15% de la varianza en la Calidad de Vida individual.

Frente a esto, algunos psicólogos plantearon que “mediciones subjetivas podrían dar cuenta de un mayor porcentaje de varianza en la Calidad de Vida de las personas, toda vez que indicadores psicológicos como la felicidad y la satisfacción explicaban sobre un 50% de la varianza” (Campbell & Rodgers, 2000; Haas, 2011).

Para algunos autores, el concepto de Calidad de Vida se origina a fin de distinguir resultados relevantes para la investigación en salud, derivado de las investigaciones tempranas en bienestar subjetivo y satisfacción con la vida (Smith, Avis & Assman, 2010).

Datos complementarios a la idea de conceptualizar a la calidad de vida dentro de varios ámbitos del desarrollo personal, son proporcionados por Gill & Fenstein (1994), quienes, en una revisión de artículos sobre CV, encuentran que sólo un 35% de los modelos evaluados tenían un desarrollo conceptual complejo, cerca de un 25% de los autores no definía CV y más del 50% de los modelos no diferenciaba entre CV y los factores que la influyen. Reportes similares son informados por Taillefer, Dupuis, Roberge & Lemay (2003), quienes en una revisión sobre modelos existentes en la literatura sobre CV, plantean que desde que este concepto comenzó a atraer el interés de los investigadores en los años 60, ha habido un rápido incremento en su uso, el cual ha evidenciado problemas tanto en la definición del concepto, las dimensiones que le comprenden, su medición y los factores que la pueden influenciar. Esta gran dispersión y diversidad de concepciones puede derivar de la naturaleza diversa del concepto (Cummins, 2000) o bien a que este es un término multidisciplinario (Haas, 1999). Así, los economistas tenderán a centrar su medición en elementos tangibles de la CV y, por otro lado, los científicos sociales lo harán en la percepción individual sobre la CV. El concepto de CV actualmente incorpora tres ramas de las ciencias: economía, medicina y ciencias Sociales. Cada una de estas disciplinas ha promovido el desarrollo de un punto de vista diferente respecto a cómo debiera ser conceptualizada la CV (Cummins, 2004).

Al hablar de calidad de vida, se hace referencia a definiciones referidas diversos “niveles de la generalidad, desde el bienestar social o comunitario hasta ciertos aspectos específicos de carácter individual o grupal. Por lo tanto, calidad de vida tiene diferentes definiciones desde el aspecto filosófico y político hasta el relacionado a la salud” (Grimaldo, 2014).

A lo largo del tiempo se ha procurado consolidar el planteamiento de una definición de calidad de vida que abarque todos los ámbitos que están

correlacionados puesto que combina “componentes subjetivos y objetivos donde el punto en común es el BIENESTAR individual.

De los últimos, esos se pueden agruparse en 5 dominios principales: el bienestar físico (como salud, seguridad física), bienestar material (privacidad, alimentos, vivienda, transporte, posesiones), bienestar social” (Schwartzmann, 2003) (interrelación con otras personas con las amistades, familia, entre otros), actividad y desarrollo (contribución, productividad, educación) y beneficios en la situación emocional (religión, estado respecto a los demás, autoestima). (Schwartzmann, 2003)

Pese a ello, es vital que se comprenda que la respuesta a cada uno de los dominios implícitos en la calidad de vida son subjetivos y tan viables gracias a factores sociales, materiales, cronológicos o de edad, situación del empleo o políticas de salud del Estado. (Lemay, 2003)

De la misma manera como la enfermedad que se presente en un individuo y su tratamiento pueden afectar también a lo social, psicológico y económico de las personas, de la misma forma se puede ver afectada su integridad biológica, por lo tanto, se puede comprender a la calidad de vida en salud desde cada uno de los ámbitos señalados. De ahí que, la mejora de la calidad de vida en los trabajadores incide en su desempeño, por ello, se debe atacar la enfermedad y curarla o, a su vez, dando mejoría a los síntomas más graves por un periodo largo, o a su vez, “dejando de lado daños por fallas de los profesionales de la salud o por la presencia de efectos secundarios producto de los fármacos. Esto, de gran consideración en poblaciones vulnerables como adultos mayores”. (Torres, 2013)

Para la mayoría de ensayos clínicos en los actuales momentos se considera la evaluación del estilo y calidad de vida como pre requisito para propagar la eficacia de nueva medicación. Como ejemplo se tiene a “la Dirección de Medicinas y Alimentos de los Estados Unidos así como la Agencia Europea de Medicamentos solicitan la evaluación de la calidad de vida de las personas antes de autorizar la licencia de nuevos tratamiento oncológico” (Grimaldo, 2014).

(Torres, 2013) Señala:

La valoración de la calidad de vida se usa también como soporte para tomar decisiones en cuestión de tratamientos médicos en pacientes a los que se evalúa la eficacia de la medicación en nuevos procesos de tratamiento o experimentación de aplicación de otras medicinas en forma subjetiva ya que es referido por el mismo paciente que ha consumido la medicación. No hay mediciones por medio de laboratorios o tipos de estudios técnicos. También es posible establecer un pronóstico de la calidad de vida en el ámbito de la salud, es la que permite establecer pronósticos. Los profesionales de la salud saben bien que los pacientes que empiezan un tratamiento nuevo y se perciben a sí mismos con mejor calidad de vida poseen grandes oportunidades de un mejor desenlace si se comparan con los que no han tenido la misma perspectiva. De ahí que la calidad de vida en relación con el estado de salud podría considerarse que es el reflejo de los beneficios y riesgos de tratamientos nuevos, sin descartar también el impacto de las enfermedades y el tratamiento que ha sido aplicado. (p. 47)

Categorías de la definición de Calidad de vida

El hecho que desde sus inicios el concepto de calidad de vida haya estado vinculado a otras variables psicológicas que involucran en sí mismas el concepto de bienestar, ha posibilitado que, actualmente, aún muchos investigadores no diferencien claramente en sus estudios cada concepto o lo utilicen de manera indistinta. Tal como lo comenta (Meeberg, 1993), “muchos otros términos como satisfacción con la vida, bienestar subjetivo, bienestar, auto reporte en salud, estado de salud, salud mental, felicidad, ajuste, estado funcional y valores vitales son usados para designar a la calidad de vida” (p.59), agregando además que muchos autores no definen lo que para ellos significa la calidad de vida, introduciendo confusión acerca de lo que intentan referir.

Datos complementarios a esta idea son proporcionados por (Gill & Feinstein, 1994), quienes, en una revisión de artículos sobre la calidad de vida, encuentran que sólo un “35% de los modelos evaluados tenían un desarrollo conceptual complejo, cerca de un 25% de los autores no definía la calidad de vida y más del 50% de los modelos no diferenciaba entre la calidad de vida y los factores que la influyen” (p. 76).

Reportes similares son informados por (Lemay, 2003), quien en una revisión sobre modelos existentes en la literatura sobre la calidad de vida, plantea que “desde que este concepto comenzó a atraer el interés de los investigadores en los años 60, ha habido un rápido incremento en su uso, el cual ha evidenciado problemas tanto en la definición del concepto” (p. 109), las dimensiones que le comprenden, los factores que la pueden influenciar y la medición.

Esta gran dispersión y diversidad de concepciones puede derivar de la naturaleza diversa del concepto (Cummins, 2004) o bien a que este es un término multidisciplinario (Haas, 1999). Así, los economistas tenderán a centrar su medición en elementos tangibles de la calidad de vida y, por otro lado, los científicos sociales lo harán en la percepción individual sobre la calidad de vida.

El concepto de calidad de vida actualmente incorpora tres ramas de las ciencias: economía, medicina y ciencias Sociales. Cada una de estas disciplinas ha promovido el desarrollo de un punto de vista diferente respecto a cómo debiera ser conceptualizada la calidad de vida (Cummins, 2004).

No existen, por tanto, definiciones únicas sobre el concepto de calidad de vida, sin embargo, con fines didácticos estas definiciones pueden ser agrupadas en distintas categorías.

Se analizan tres de las categorías, en base a lo que señala (Felce & Perry, 1995).

1. Calidad de vida es similar a Condiciones de vida. Bajo esta perspectiva, la CV es equivalente a la suma de los puntajes de las condiciones de vida objetivamente medibles en una persona, tales como salud física, condiciones de vida, relaciones sociales, actividades funcionales u ocupación. Este tipo de definición permitiría comparar a una persona con otra desde indicadores estrictamente objetivos, sin embargo, pareciera que estos apuntan más una cantidad que calidad de vida.

Al respecto, (Hollanflsworth, 1988) manifiesta:

Definiciones de este tipo conllevan diversos problemas. Por una parte, no existen parámetros universales de una buena u óptima CV, ya que los estándares con los que se evalúa son distintos dependiendo de los individuos y de la sociedad. Por otra parte, y tal como lo menciona Edgerton (1990), existiría independencia entre condiciones de vida y eventos subjetivos de bienestar, tal como lo demuestran los análisis sobre la cantidad de varianza explicada por las condiciones objetivas de vida y a las constantes constataciones que los países con mayor nivel de ingresos no necesariamente tienen los mayores niveles de CV cuando ésta es evaluada por los propios ciudadanos.

Además, el bienestar global no sólo dependería de los recursos propios sino también del ambiente socio político del cual el bienestar personal es nutrido (Shen & Lai, 1998). Para Lefley (1998), la CV es un concepto imbuido de significado cultural, económico y político. El producto final de cualquier modelo de CV sería un estado global de bienestar ligado a determinados puntos de vista, el cual parte de los supuestos que todos los individuos tendrían derecho a un estado de bienestar y además que esta experiencia de bienestar puede ser medida en términos de indicadores universales objetivos.

O'Boyle (1994) plantea que la evaluación objetiva asume que la salud, ambiente físico, ingresos, vivienda y otros indicadores observables y cuantificables son mediciones válidas de CV y son estándares, sin embargo, la vinculación entre estos criterios objetivos y la CV percibida sería compleja y difícil de predecir. (p. 65)

2. Calidad de vida es igual a satisfacción con la vida. Bajo este marco, se considera a la calidad de vida como un sinónimo de satisfacción personal. Así, la vida sería la sumatoria de la satisfacción en los diversos dominios de la vida.

Este tipo de definiciones también tiene sus detractores, ya que al otorgar el principal foco de interés al bienestar subjetivo y dejar de lado las condiciones externas de vida, supone un individuo capaz de abstraerse, por ejemplo, de su contexto económico, social, cultural, político o incluso de su propio estado de salud, para lograr la satisfacción personal.

Sin embargo, a pesar de que se reconoce que la satisfacción es una valuación individual donde el marco de referencia es personal, no es posible desconocer que esta evaluación es afectada por la experiencia y el juicio de una persona en una determinada situación.

Un punto interesante de discutir y que también lleva relación con la evaluación netamente subjetiva de la calidad de vida, es el dilema de la “conciencia”, “insight” o grado de “introspección” necesarios para una auto evaluación, ya que esta afectaría necesariamente los parámetros y estándares con que la persona se autoevaluaría.

Este foco de discusión se ha focalizado principalmente, en el campo del estudio de la calidad de vida, en pacientes con problemas mentales, en especial en el de las personas viviendo con esquizofrenia, trastornos bipolares o retardo mental (Verdugo, Schalock, Keith & Stancliffe, 2005).

La inclusión del autoreporte de la calidad de vida percibida además de los indicadores objetivos tradicionales ha sido objeto de amplias discusiones. La validez de la incorporación de una perspectiva subjetiva de los pacientes en la medición de calidad de vida es apoyada por parte de la literatura psiquiátrica en el campo de la autoevaluación de su estado actual, funcionamiento y habilidades que deriven placer de las actividades cotidianas.

Al respecto, (Jenkins, 1992) plantea que las respuestas de los pacientes con enfermedad mental pueden reflejar idealmente su situación actual física, psicológica y social y que estas respuestas pueden estar mediadas por expectativas individuales, “deseos personales o estado mental, pudiendo en esta evaluación surgir errores frecuentes por distorsiones perceptuales, carencia de insight, ilusiones y respuestas prejuiciadas por las limitaciones del uso de metodologías de autorespuesta” (p. 118)

Jenkins concluye que la evaluación en calidad de vida debe estar basada en fenómenos observables o descriptivos específicos, teniendo cuidado con el uso de las ponderaciones personales, los cuales pueden ser prejuiciados por la medicación, funcionamiento cognitivo o emocional y motivaciones por mejorar su vida. (Michalos, 2004).

Deben también considerarse las aspiraciones y la capacidad para darse cuenta de las personas, ya que los pacientes mentales pueden carecer de insight o motivación para mejorar su vida. A menos que el paciente reconozca déficit en áreas de su vida y exhiba motivación a cambiar, la calidad de vida será alta. (Jenkins, 1992)

A menudo, los pacientes que no han hecho insight sobre el impacto de la enfermedad en sus vidas tienden a tener puntajes más elevados que aquellos que sí han hecho insight.

Esta discusión, que pareciera estar ajena al campo de la evaluación de la calidad de vida en personas sin patologías mentales, puede ser significativa si se considera el supuesto que no todas las personas tienen la capacidad de “darse cuenta” o hacer insight con relación a su propia existencia, hecho sugerido por algunos sectores, como por ejemplo los educadores populares, quienes trabajan en gatillar el despertar de la gente a la realidad, a fin de que asuman responsablemente la conducción, autogestión y autodeterminación de sus vidas. (Felce & Perry, 1995).

Algunos autores sugieren acotar el término adjetivizándolo, proponiendo la denominación calidad de vida subjetiva, definida como el grado individual de satisfacción con la vida, de acuerdo a estándares internos o referentes. (Michalos, 2004).

Este término debe distinguirse de las evaluaciones cognitivas, como la satisfacción con la vida y las evaluaciones afectivas, como lo es la felicidad (Shen & Lai, 1998), ya que si se mide la calidad de vida general en términos de la satisfacción o felicidad reportada, se está asumiendo que la gente hace el mejor juicio de lo que es mejor para su vida y que tiene conciencia de lo que hace incrementar o decaer su calidad de vida (Michalos, 2004).

Pese a esto, para algunos investigadores las mediciones de felicidad pueden ser un importante camino hacia la operacionalización de la variedad de ideas referidas

por la frase “calidad de vida”, porque esta estaría a la base de la satisfacción personal en los distintos dominios de la vida (Michalos, 2004).

3. Calidad de vida es igual a las condiciones de vida sumadas a la satisfacción con la vida. Desde esta perspectiva, las condiciones de vida pueden ser establecidas objetivamente mediante indicadores biológicos, sociales, materiales, conductuales y psicológicos, los que sumados a los sentimientos subjetivos sobre cada área pueden ser reflejados en el bienestar general. (Felce & Perry, 1995).

Este grupo de definiciones intentaría conciliar la discusión acerca de considerar a la calidad de vida desde un punto de vista netamente objetivo o desde uno subjetivo. Un punto importante a destacar es el que toma la significación de cada una de las evaluaciones, tanto objetivas como subjetivas, en cada dominio de vida en particular, ya que estas son interpretables sólo en relación con el lugar de importancia que toma en la persona (Felce & Perry, 1995). Para algunos autores, la calidad de vida global tendría más significado si se la considera como compuesta por los sentimientos de satisfacción frente a diversos aspectos de la vida (Shen & Lai, 1998).

Discusiones similares sobre la calidad de vida objetiva o subjetiva son encontradas con frecuencia en la literatura; al respecto, (Cummins, 2000), luego de un extenso análisis sobre lo subjetivo y lo objetivo “en las mediciones en calidad de vida, concluye que ambos tipos de medidas han demostrado ser indicadores útiles, y aun cuando son independientes, el grado de dependencia aumenta cuando las condiciones objetivas de vida son más pobres” (p.128).

Sobre lo mismo, (Huppert & Whittington, 2003) plantean que se ha investigado la calidad de vida relacionándola con indicadores objetivos (condiciones de vida, estado de salud) e indicadores subjetivos (satisfacción con la vida, bienestar). Ambos asumen que “explican parte de la varianza de la calidad de vida reportada por las personas y que las personas pueden valorar más una cosa que otra,

dependiendo de la significación que le otorguen y los estándares de comparación” (p. 108).

(Zapf, 1984), con relación a las discrepancias que pudiesen encontrarse entre las evaluaciones “objetivas” y “subjetivas”, propone una clasificación cuádruple de conceptos de prosperidad, aunque esta taxonomía pudiera no ser útil en la práctica, ya que se centra en la evaluación más que en la esencia (Veenhoven, 2000).

Agentes de Tránsito

Juegos tradicionales y calidad de vida se estudian en la presente investigación de manera concatenada, pero, se enlazan a un grupo humano que desarrolla actividades muy relevantes en el funcionamiento de la urbanidad y crecimiento de las ciudades, puntualmente, en la ciudad de Ambato se hace referencia a los Agentes de Tránsito. De ellos se va a desglosar información que permita su selección actividades e importancia.

A través del Reglamento emitido por la Comisión de Tránsito del Ecuador se norma lo referente a la formación de Agentes Civiles de Tránsito; se señala:

“Art 21.- "La Agencia Nacional de Tránsito es la encargada de formar y capacitar a los Agentes Civiles de Tránsito que realicen el control del transporte terrestre, Tránsito y seguridad vial en los GAD“s” (ANT, 2008)

A fin de dar cumplimiento al artículo descrito la Agencia Nacional de Tránsito podrá, mediante una resolución, estructurar, crear, regularizar con normativas el funcionamiento de su propia academia de formación de Agentes de Civiles de Tránsito, caso contrario, tendrá la libertad de suscribir convenios de cooperación con “la CTE para que ésta, a través de la Escuela de Formación de Oficiales y Tropa (EFOT), o a través de convenios con centros de educación superior, capacite a los Agentes Civiles de Tránsito que se requieran. La ANT podrá también suscribir convenios de cooperación con los GAD“s para que estos, por si

mismos y bajo la supervisión de la Agencia Nacional de Tránsito, formen y capaciten los Agentes Civiles de Tránsito en sus respectivas jurisdicciones".

“Art 22.- Toda persona que aspire a ser agente civil de Tránsito, deberá previamente aprobar el curso correspondiente. La Agencia Nacional de Tránsito, mediante Resolución, normará todo lo relativo a los cursos que se deban impartir a los aspirantes" (ANT, 2008)

“Art 23.- La aprobación de los cursos correspondientes no garantiza la contratación como agente civil de Tránsito. Para tales efectos se deberán seguir, además, los pasos y cumplir los requisitos para el ingreso al servicio público que señalen la Ley Orgánica de Servicio Público y las demás normas aplicables". (ANT, 2008)

“Art 24.- Para el ejercicio de las competencias de control señaladas en la Ley, los GAD"s deberán previamente contar con Agentes Civiles de Tránsito debidamente capacitados que garanticen la correcta prestación del servicio de control del transporte terrestre, Tránsito y seguridad vial. Las nóminas de los Agentes Civiles contratados serán enviadas a la ANT por los GAD"s" (ANT, 2008)

En ningún caso se podrá contratar como agente a quien no hubiere aprobado los cursos correspondientes.

La CTE para el ejercicio de sus competencias de control del transporte terrestre, Tránsito y seguridad vial, contará con su propio personal que estará sujeto a la Ley del Cuerpo de Vigilantes.

FORMACIÓN DE AGENTES CIVILES DE TRÁNSITO

La Comisión de Tránsito del Ecuador, a través de su escuela de formación EFOT (Escuela de formación de Oficiales y Tropa), realiza la Formación de Agentes Civiles de Tránsito para los Gobiernos Autónomos Descentralizados (GAD) tipo

A con base al Convenio de Cooperación Interinstitucional realizado entre la Agencia Nacional de Tránsito (ANT) y la Comisión de Tránsito del Ecuador (CTE), firmado en la ciudad de Quito el 11 de julio del 2012, mediante el cual, la ANT encarga la formación de Agentes Civiles a la CTE.

El proceso de reclutamiento y selección de los aspirantes, es responsabilidad, de cada GAD. El listado de los aspirantes seleccionados lo entrega cada Municipio a la Agencia Nacional de Tránsito, quien mediante circular lo dirige a la Comisión de Tránsito del Ecuador, para que inicie el curso de formación.

La formación de Agentes Civiles se desarrolla con base en el “Programa para la formación de ACT’s (Agentes Civiles de Tránsito)” expedida por la ANT, mediante Resolución 060-DIR-2012-ANT.

Resolución 060-DIR-2012

Resuelve:

“...Art 1.- Aprobar el programa de formación de Agentes Civiles de Tránsito

Art 2.- Comunicar con esta resolución a la Asociación de municipalidades del Ecuador (AME), a los Organismos y autoridades que sean del caso.

Art 3.- La presente resolución entrara en vigencia a partir de su emisión sin perjuicio de su publicación en el Registro Oficial...”

Calidad de vida y juegos tradicionales

La información recabada y que se ha podido organizar para explicar las variables de estudio señalan que, últimos tratados e investigaciones apuntan a que la calidad de vida es un elemento importante en todos los ámbitos del ser humano; si a ello se suma que se propicie el rescate de valores ancestrales como son los juegos

tradicionales se tiene un resultado que aporte al crecimiento personal y profesional de las actuales y futuras generaciones.

Los juegos tradicionales, por otro lado, son parte de la esencia cultural de los ancestros de la nación, tienen una connotación en el imaginario social y no deben desaparecer; su revalorización hará que las personas se sientan reconfortadas, motivadas y orgullosas de poner de relieve su tradición histórica con elementos como los juegos tradicionales.

Las diferentes corrientes de pensamiento que pretenden definir la calidad de vida, la asocian preponderantemente a aspectos inherentes a lo subjetivo, no precisamente lo material, en ese sentido, las actividades lúdicas son parte de un adecuado manejo del concepto. Lo referido a actividad física, recreación generan bienestar y mejoran la calidad de vida, independiente de la edad de los individuos. (Cummins, 2000).

Asociado a las variables está el tema de la Pandemia por efecto de COVID – 19. Respecto a SARS-COV-2 (COVID 19) existe gran cantidad de artículos académicos y estudios, prácticamente en su totalidad, publicados en el año 2020 y, casi todos ellos de autores fundamentalmente de China, el país con mayor experiencia y más afectado, sin descartar que otros países del mundo, también afectados, han presentado sus estudios.

El mayor número de publicaciones hacen referencia a los aspectos relativos a la transmisión, datos epidemiológicos y a los aspectos clínicos, sintomáticos o relacionados con los tratamientos. (Herrero, 2020). Sin embargo, aspectos como el estrés laboral post traumático ha sido objeto de estudio por su relevancia.

Vista la realidad por la que atravesaba el personal médico desde el inicio de la pandemia, y atraviesa aún, señala (Rueda, 2020) “Algunos propusieron que los médicos nos pusiésemos en huelga en reivindicación de nuestros legítimos

derechos no escuchados, como habían hecho previamente otros colectivos al sentirse imprescindibles” (p.14).

Las afecciones producto de la tensión que se vivía en un inicio de la Pandemia, hizo que haya personal médico que se enferme, presas del pánico. Otros intentaron dividir a los médicos y profesionales de la salud con críticas objetivas unas, histéricas otras, y claramente maledicentes las menos, en función de la percepción y los valores de cada uno. (Reinoso, 2020)

Con la propagación de COVID – 19, las tareas habituales se transformaron en aislamiento de los casos, estudio de población potencialmente sensible, adaptación de puestos y propuestas de teletrabajo, selección, adquisición y entrega de Equipos de Protección Individual (EPI) más adecuados, estudios de contactos, aislamiento de contactos estrechos, asesoramiento a empleados y cúpulas directivas que estaban desconcertados. (Álvarez, 2020)

Ante esta realidad, el ámbito laboral de los profesionales de la salud se vio súbitamente transformado, agotadoras jornadas de trabajo, turnos que se extendían y no daban lugar al descanso, y, en casi todos los casos produjeron estrés post traumático, de ahí que es menester hacer hincapié en la vulnerabilidad de los trabajadores en centros de salud ante la infección, esto es, la “probabilidad de ser afectado por el virus con riesgo superior al normal y con consecuencias más graves, ya sea como resultado de la susceptibilidad mayor a los efectos del virus, o por un nivel de exposición superior a la media” (Blanco, 2020).

La actual pandemia de Covid-19 no solo ha afectado y está afectando a la salud sino también al mundo del trabajo. (Garzón, 2020) Afirma que “se estima que la disminución de un 14% del número de horas de trabajo a nivel mundial supone una pérdida de 400 millones de empleos a tiempo completo en el segundo trimestre del 2020, que sin duda es una cifra muy relevante y preocupante” (p. 11). Pese a que, quienes se han mantenido vigilantes de los hospitales y centros de la salud, en cambio, han duplicado, triplicado sus esfuerzos en todo este tiempo.

El pasado 10 de septiembre de 2020, se ha celebrado una reunión sobre la pandemia de Covid-19 de los ministros de trabajo del G 20 donde entre sus conclusiones se ha destacado que el impacto negativo sobre el empleo es mayor en los jóvenes, las mujeres y los discapacitados, después, desde luego de la afectación que han sufrido quienes componen los centros de salud. (Campo, 2020)

En un informe reciente la Organización Internacional del Trabajo (OIT) enfatiza que el COVID-19 está teniendo un efecto catastrófico sobre el ámbito laboral, sobre todo en sectores que generan gran cantidad de “puestos de trabajo en la región de América Latina y el Caribe.

En muchos países se ha visto una contracción del empleo a gran escala, afectando aproximadamente a 1250 millones de trabajadores, es decir el 38% de la población económicamente”; (Mamani-Benito, 2020). Adicionalmente, los índices de estrés laboral postraumático durante la pandemia han alcanzado niveles altos, del 70% y más en sitios en los que la falta de uso de la tecnología o el contacto directo con pacientes contagiados (en el caso de personal de salud).

La literatura científica da cuenta que la investigación sobre inseguridad laboral es extensa y la mayoría se “ha centrado en el estudio de las consecuencias sobre el bienestar de los trabajadores, sin embargo, la situación actual hace necesario el surgimiento de instrumentos de medición documental, que permitan evaluar el grado en la que se perjudica el trabajador”. (Reinoso – Barbero, 2020) Uno de los primeros fue la Escala breve de Inseguridad Laboral (JIS, por sus siglas en inglés), conformada por cuatro ítems y validada para cinco países europeos: Bélgica, Países Bajos, España, Suecia y el Reino Unido que identificaron altos índices de estrés laboral. (Mejía, 2020)

De esta manera, se articula de forma efectiva la temática del trabajo: los juegos tradicionales en la calidad de vida de los agentes de tránsito en tiempos de Coronavirus. Es imprescindible considerar los aspectos profesionales y de calidad

de vida de las personas que han sido parte importante en esta etapa de la presencia de un virus que trastocó lo que se consideraba como “normalidad”

1.3 Objetivos

Objetivo General

Investigar la incidencia de los juegos tradicionales en la calidad de vida de los Agentes de Tránsito de la Ciudad de Amato, en tiempos de Coronavirus.

Objetivos Específicos

- Analizar los tipos de juegos tradicionales más comunes practicados en la ciudad de Ambato por parte de los ancestros de los Agentes de Tránsito.
- Identificar los aspectos más relevantes de la calidad de vida de los Agentes de Tránsito de la ciudad de Ambato en tiempos de Coronavirus.
- Diseñar una propuesta que combine la práctica de juegos tradicionales para mejorarla calidad de vida de los Agentes de Tránsito de la ciudad de Ambato en tiempos de Coronavirus.

CAPÍTULO II

METODOLOGÍA

2.1. Enfoque de la Investigación

La investigación se enmarca en un enfoque predominantemente cuantitativo porque el fundamento para la obtención de información lo constituyen los datos proporcionados por los Agentes de Tránsito en función de las variables que se estudian., una vez obtenidos los resultados, se procesan, analizan e interpretan contrastándolos con el estudio bibliográfico – documental que conlleva al cumplimiento de objetivos y planteamiento de conclusiones y recomendaciones como resultado del estudio.

2.2. Modalidad de la Investigación

La investigación toma como base las siguientes modalidades:

Investigación Bibliográfica. Consiste en la recopilación de información de fuentes válidas sobre las variables que se estudian (juegos tradicionales y calidad de vida de los Agentes de tránsito); dichas fuentes pueden ser de libros, revistas, periódicos, internet y serán el fundamento que permita discriminar lo esencial para describir y comprender la problemática que se investiga.

Investigación de campo. Mediante ésta modalidad el investigador acude y se pone en contacto directo con los involucrados en el estudio; dadas las circunstancias que vive la sociedad, la investigación de campo se da mediante la virtualidad, esto es , con el diseño de instrumentos que puedan ser aplicados directamente a los involucrados con el empleo de internet. La investigación de campo permite obtener información desde la fuente misma, en este caso directamente de los Agentes de Tránsito.

2.3. Nivel o tipo de Investigación

Se utilizó en la investigación el nivel descriptivo, mediante la descripción se detallan las características de las variables que se investigan: juegos tradicionales y calidad de vida de los Agentes de Tránsito. Mediante dicha descripción es posible cumplir con el proceso investigativo y los objetivos previamente planteados.

Población y Muestra

La población es la totalidad de individuos que tiene las mismas características y forman parte de la investigación; a su vez, la muestra es una parte representativa de la población o universo en investigación. En el presente estudio investigativo, la población lo constituyen 102 Agentes de Tránsito de la ciudad de Ambato, al no ser exageradamente numerosa la población, se trabajará con el 100% a fin de tener resultados más precisos.

Tabla N. 1

UNIDADES DE OBSERVACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Agentes de Tránsito de la ciudad de Ambato	102	100%
TOTAL	102	100%

Realizado por: Christian Germán López L.

CAPÍTULO III

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1 Análisis y Discusión de los resultados

ENCUESTA APLICADA A LOS AGENTES DE TRÁNSITO

1. ¿Conoce o ha escuchado sobre juegos tradicionales?

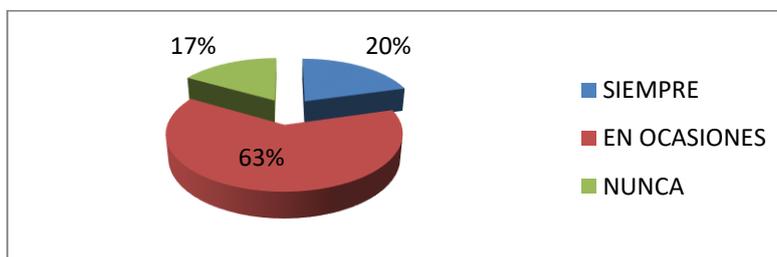
Tabla 1 ¿Conoce o ha escuchado sobre juegos tradicionales?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
SIEMPRE	21	20
EN OCASIONES	64	63
NUNCA	17	17
TOTAL	102	100

Fuente: Encuestas

Realizado por: Christian Germán López L.

Gráfico 1



Fuente: Encuestas

Realizado por: Christian Germán López L.

Análisis e Interpretación

De un total de 102 Agentes encuestados que corresponde al 100%, 21, que corresponde al 20% responde que conoce o ha escuchado sobre juegos tradicionales siempre; 64 Agentes, el 64% responde que en ocasiones y 17 Agentes, el 17% responde que nunca ha conocido o escuchado sobre el tema.

La mayoría de Agentes encuestados en ocasiones ha escuchado sobre juegos tradicionales, estas respuestas hacen ver que la tradición de antaño ha ido

desapareciendo poco a poco; estos juegos son un aporte cultural que en décadas pasadas eran comunes, han ido perdiendo espacio y deben ser rescatados.

2. ¿Usted ha practicado juegos tradicionales?

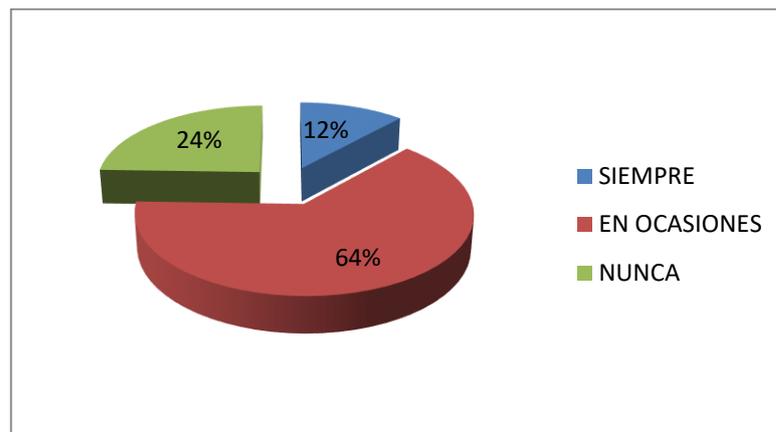
Tabla 2 ¿Usted ha practicado juegos tradicionales?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
SIEMPRE	12	12
EN OCASIONES	65	64
NUNCA	25	24
TOTAL	102	100

Fuente: Encuestas

Realizado por: Christian Germán López L.

Gráfico 2



Fuente: Encuestas

Realizado por: Christian Germán López L.

Análisis e Interpretación

De un total de 102 Agentes encuestados que corresponde al 100%, 12, que corresponde al 12% responde que siempre ha practicado juegos tradicionales; 65 Agentes, el 64% responde que en ocasiones y 25 Agentes, el 24% responde que nunca los ha practicado.

La práctica de juegos tradicionales también ha sufrido un descenso, de acuerdo a las respuestas registradas en ésta interrogante, las nuevas generaciones requieren conocer y reforzar los valores y tradiciones de nuestro país.

3. ¿Sus padres y/o abuelos le han comentado sobre la relevancia de los juegos tradicionales en décadas anteriores?

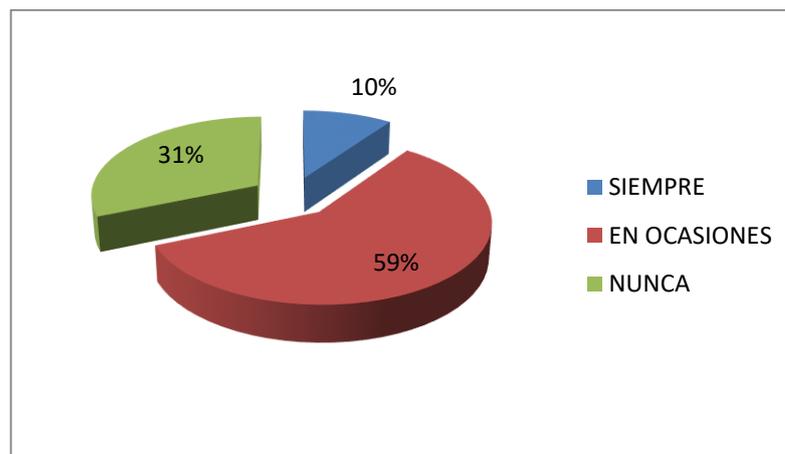
Tabla 3 ¿Le han comentado sobre la relevancia de los juegos tradicionales?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
SIEMPRE	10	10
EN OCASIONES	60	59
NUNCA	32	31
TOTAL	102	100

Fuente: Encuestas

Realizado por: Christian Germán López L.

Gráfico 3



Fuente: Encuestas

Realizado por: Christian Germán López L.

Análisis e Interpretación

De un total de 102 Agentes encuestados que corresponde al 100%, 10, que corresponde al 10% responde que siempre sus padres y/o abuelos le han comentado sobre la relevancia de los juegos tradicionales; 60 Agentes, el 59% responde que en ocasiones y 32 Agentes, el 31% responde que nunca le han comentado. Las respuestas permiten concluir que, dado el avance tecnológico y

evolución y, tal vez, por la edad de los Agentes encuestados, con poca frecuencia han tenido acceso a conversaciones que rescaten las tradiciones y costumbres de Ecuador.

4. ¿Propiciaría el rescate de los juegos tradicionales para las actuales y futuras generaciones?

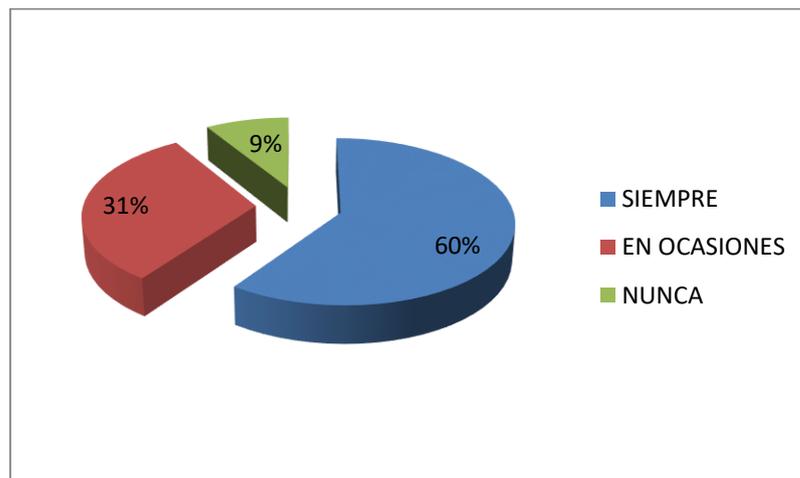
Tabla 4 ¿Propiciaría el rescate de los juegos tradicionales

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
SIEMPRE	61	60
EN OCASIONES	32	31
NUNCA	9	9
TOTAL	102	100

Fuente: Encuestas

Realizado por: Christian Germán López L.

Gráfico 4



Fuente: Encuestas

Realizado por: Christian Germán López L.

Análisis e Interpretación

De un total de 102 Agentes encuestados que corresponde al 100%, 61, que corresponde al 60% responde que siempre propiciaría el rescate de los juegos tradicionales para las actuales y futuras generaciones; 32 Agentes, el 31% responde que en ocasiones y 9 Agentes, el 9% responde que nunca propiciaría.

Las respuestas dan a entender que hay predisposición por el rescate de los juegos tradicionales como parte de retomar la importancia de la cultura en una Nación.

5. ¿Estaría dispuesto a rescatar los juegos tradicionales y difundirlos como parte de la mejora de su calidad de vida?

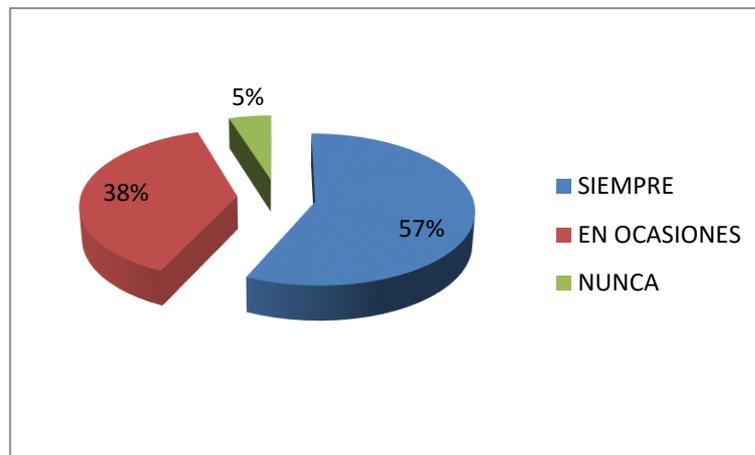
Tabla 5 ¿Estaría dispuesto a rescatar los juegos tradicionales?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
SIEMPRE	58	57
EN OCASIONES	39	38
NUNCA	5	5
TOTAL	102	100

Fuente: Encuestas

Realizado por: Christian Germán López L.

Gráfico 5



Fuente: Encuestas

Realizado por: Christian Germán López L.

Análisis e Interpretación

De un total de 102 Agentes encuestados que corresponde al 100%, 58, que corresponde al 57% responde que siempre estaría dispuesto a rescatar los juegos tradicionales y difundirlos como parte de la mejora de su calidad de vida; 39 Agentes, el 38% responde que en ocasiones y 5 Agentes, el 5% responde que nunca estaría dispuesto. Con las respuestas a esta interrogante se confirma la

predisposición de una mayoría de encuestados para reforzar el tema y vincularlo con la calidad de vida.

6. ¿Usted se preocupa de mejorar su calidad de vida?

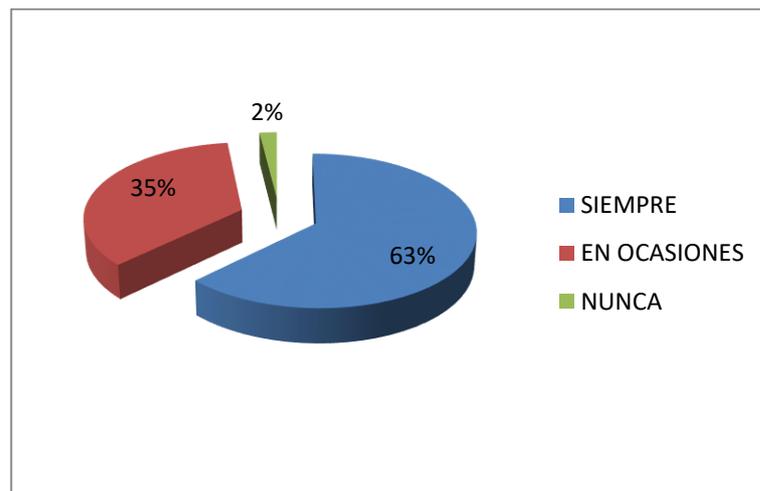
Tabla 6 ¿Usted se preocupa de mejorar su calidad de vida?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
SIEMPRE	64	63
EN OCASIONES	36	35
NUNCA	2	2
TOTAL	102	100

Fuente: Encuestas

Realizado por: Christian Germán López L.

Gráfico 6



Fuente: Encuestas

Realizado por: Christian Germán López L.

Análisis e Interpretación

De un total de 102 Agentes encuestados que corresponde al 100%, 64, que corresponde al 63% responde que siempre se preocupa de mejorar su calidad de vida; 36 Agentes, el 35% responde que en ocasiones y 2 Agentes, el 2% responde que nunca se preocupa.

Las respuestas permiten evidenciar que hay un alto porcentaje de Agentes encuestados que están dispuestos, mediante diferentes medios a mejorar su calidad de vida.

7. ¿Cree que las actividades lúdicas (juegos) favorecen, entre otros aspectos, a mejorar la calidad de vida?

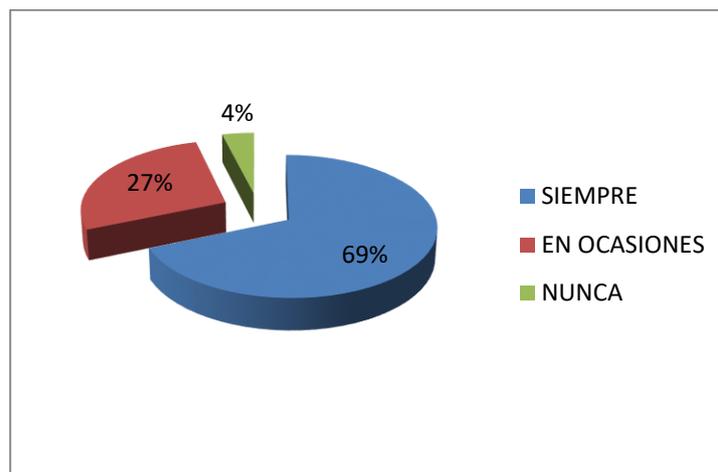
Tabla 7 ¿Cree que las actividades lúdicas (juegos) favorecen, a mejorar la calidad de vida?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
SIEMPRE	70	69
EN OCASIONES	28	27
NUNCA	4	4
TOTAL	102	100

Fuente: Encuestas

Realizado por: Christian Germán López L.

Gráfico 7



Fuente: Encuestas

Realizado por: Christian Germán López L.

Análisis e Interpretación

De un total de 102 Agentes encuestados que corresponde al 100%, 70, que corresponde al 69% responde que siempre las actividades lúdicas (juegos) favorecen, entre otros aspectos, a mejorar la calidad de vida; 28 Agentes, el 27% responde que en ocasiones y 4 Agentes, el 4% responde que nunca favorecen. Las respuestas permiten colegir que hay una conciencia respecto a lo importante de

diversificar las actividades y mejorar la calidad de vida no desde la óptica de lo material sino desde aspectos más importantes.

8. ¿Considera que la calidad de vida es importante en el desempeño personal y profesional?

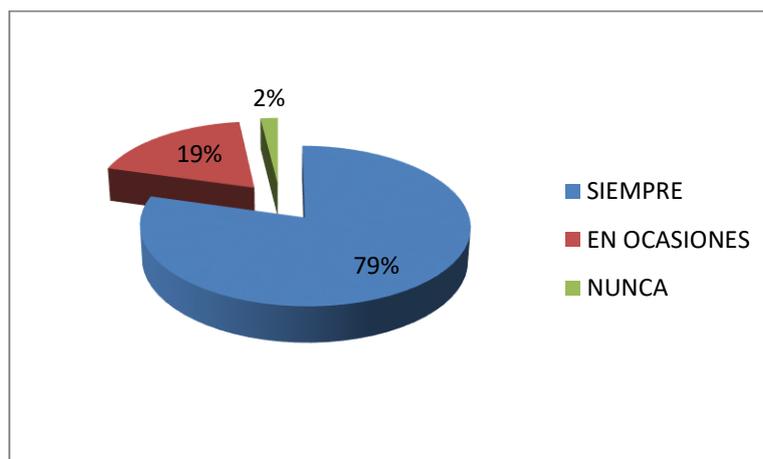
Tabla 8 ¿Considera que la calidad de vida es importante en el desempeño profesional?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
SIEMPRE	81	79
EN OCASIONES	19	19
NUNCA	2	2
TOTAL	102	100

Fuente: Encuestas

Realizado por: Christian Germán López L.

Gráfico 8



Fuente: Encuestas

Realizado por: Christian Germán López L.

Análisis e Interpretación

De un total de 102 Agentes encuestados que corresponde al 100%, 81, que corresponde al 79% responde que siempre la calidad de vida es importante en el desempeño personal y profesional; 19 Agentes, el 19% responde que en ocasiones y 2 Agentes, el 2% responde que nunca es importante.

Las respuestas permiten evidenciar que un porcentaje importante de encuestados relacionan a la calidad de vida como un aspecto que permite mejorar el

desempeño y estaría aptos para colaborar en la difusión y práctica de acciones que propicien su mejora.

9. ¿Cree que hay un vínculo entre los juegos tradicionales y la calidad de vida?

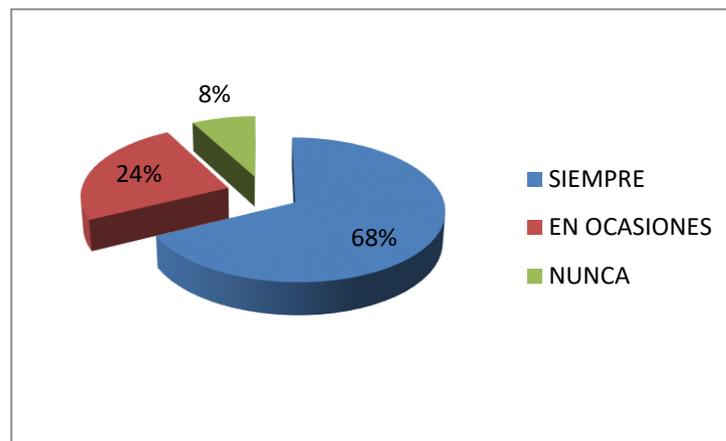
Tabla 9 ¿Cree que hay un vínculo entre los juegos tradicionales y la calidad de vida?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
SIEMPRE	69	68
EN OCASIONES	25	24
NUNCA	8	8
TOTAL	102	100

Fuente: Encuestas

Realizado por: Christian Germán López L.

Gráfico 9



Fuente: Encuestas

Realizado por: Christian Germán López L.

Análisis e Interpretación

De un total de 102 Agentes encuestados que corresponde al 100%, 69, que corresponde al 68% responde que siempre hay un vínculo entre los juegos tradicionales y la calidad de vida; 25 Agentes, el 24% responde que en ocasiones y 8 Agentes, el 8% responde que nunca hay vínculo. Las respuestas demuestran que los Agentes encuestados tienen conocimientos y ven en el rescate de un

aspecto tradicional la mejora de su calidad de vida, aspecto que puede trascender a sus familias y la comunidad en general que es con la que realizan sus actividades.

10. ¿Propiciaría eventos planificados en los que se practiquen juegos tradicionales para la mejora de la calidad de vida?

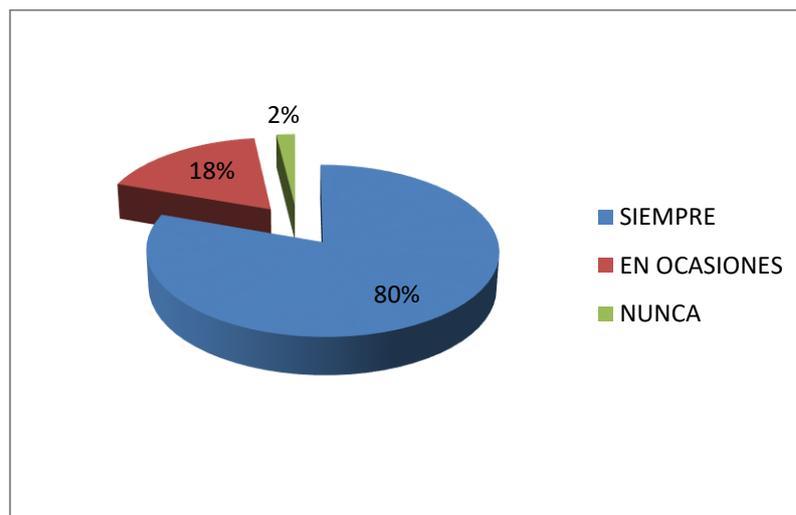
Tabla 10 ¿Propiciaría eventos planificados en los que se practiquen juegos tradicionales?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
SIEMPRE	82	80
EN OCASIONES	18	18
NUNCA	2	2
TOTAL	102	100

Fuente: Encuestas

Realizado por: Christian Germán López L.

Gráfico 10



Fuente: Encuestas

Realizado por: Christian Germán López L.

Análisis e Interpretación

De un total de 102 Agentes encuestados que corresponde al 100%, 82, que corresponde al 80% responde que siempre propiciaría eventos planificados en los que se practiquen juegos tradicionales para la mejora de la calidad de vida; 18 Agentes, el 18% responde que en ocasiones y 2 Agentes, el 2% responde que

nunca propiciaría. Con las respuestas registradas se puede apreciar que existe una tendencia en apoyar positivamente al rescate de los juegos tradicionales como un aporte a mejorar la calidad de vida de los Agentes de Tránsito encuestados.

3.2 Verificación de Hipótesis

Con la finalidad de comprobar la hipótesis se aplica la prueba estadística del Chi Cuadrado X^2

Planteo de Hipótesis

H₀ No existe incidencia de los juegos tradicionales en la calidad de vida de los Agentes de Tránsito de la Ciudad de Amato, en tiempos de Coronavirus

H₁ Existe incidencia significativa de los juegos tradicionales en la calidad de vida de los Agentes de Tránsito de la Ciudad de Amato, en tiempos de Coronavirus

Fórmula del Chi cuadrado X^2

$$X^2 = \sum \frac{(O - E)^2}{E}$$

En donde:

X² = Chi cuadrado

O = Frecuencias Observadas

E = Frecuencias Esperadas

De las preguntas planteadas en la encuesta efectuada a los Agentes de Tránsito, se escogen las relacionadas a las variables de estudio y que sean más pertinentes para el cálculo estadístico.

Frecuencias Observadas y Esperadas

Gráfico 11

FRECUENCIA OBSERVADA				
Preguntas	ALTERNATIVAS			TOTAL
	SIEMPRE	EN OCASIONES	NUNCA	
¿Propiciaría el rescate de los juegos tradicionales para las actuales y futuras generaciones?	61	32	9	102
¿Estaría dispuesto a rescatar los juegos tradicionales y difundirlos como parte de la mejora de su calidad de vida?	58	39	5	102
¿Considera que la calidad de vida es importante en el desempeño personal y profesional?	81	19	2	102
¿Propiciaría eventos planificados en los que se practiquen juegos tradicionales para la mejora de la calidad de vida?	82	18	2	102
TOTAL	282	108	18	408
$f_e = \frac{(Total\ o\ marginal\ de\ renglon)(total\ o\ marginal\ de\ columna)}{N}$				
FRECUENCIA ESPERADA				
Preguntas	ALTERNATIVAS			TOTAL
	SIEMPRE	EN OCASIONES	NUNCA	
¿Propiciaría el rescate de los juegos tradicionales para las actuales y futuras generaciones?	70,5	27,0	4,5	102,0
¿Estaría dispuesto a rescatar los juegos tradicionales y difundirlos como parte de la mejora de su calidad de vida?	70,5	27,0	4,5	102,0
¿Considera que la calidad de vida es importante en el desempeño personal y profesional?	70,5	27,0	4,5	102,0
¿Propiciaría eventos planificados en los que se practiquen juegos tradicionales para la mejora de la calidad de vida?	70,5	27,0	4,5	102,0
				408,0

Fuente: Encuestas

Realizado por: Christian Germán López L.

Grados de libertad = (Renglones - 1) (Filas - 1)

$$Gl = (r-1)(c-1)$$

$$Gl = (4 - 1)(3 - 1)$$

$$Gl = (3)(2)$$

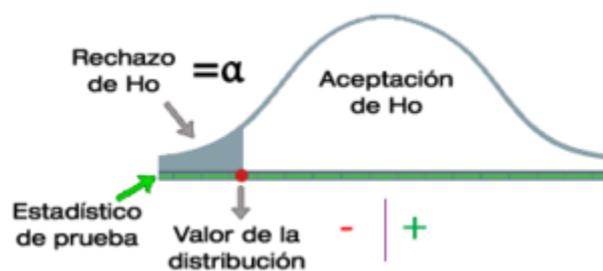
$$Gl = 6$$

$$\alpha = 0.01$$

Con 6 grados de libertad y 0,01 de nivel de significación, el valor del Chi Cuadrado en la tabla estadística es de **16.812**

Zona de aceptación y rechazo

Gráfico 12



Fuente: Encuestas

Realizado por: Christian Germán López L.

Cálculo de Chi Cuadrado

Tabla 11

O	E	O - E	(O - E) ²	(O - E) ²
				E
61	70,5	-9,5	90,25	1,28
32	27,0	5,0	25,00	0,93
9	4,5	4,5	20,25	4,50
58	70,5	-12,5	156,25	2,22
39	27,0	12,0	144,00	5,33
5	4,5	0,5	0,25	0,06
81	70,5	10,5	110,25	1,56
19	27,0	-8,0	64,00	2,37
2	4,5	-2,5	6,25	1,39
82	70,5	11,5	132,25	1,88
18	27,0	-9,0	81,00	3,00
2	4,5	-2,5	6,25	1,39

$$x^2 = 25,91$$

Fuente: Encuestas

Realizado por: Christian Germán López L.

Resultados

Chi cuadrado de la tabla estadística = **16.812**

Chi cuadrado calculado = **25.91**

Decisión

Con un nivel de significación de 0.01 y 6 grados de libertad el Chi cuadrado de la tabla estadística es **16.812** < que el Chi Cuadrado calculado **25.91**, por lo tanto, se rechaza la Hipótesis nula y se acepta la Hipótesis Alternativa:

Existe incidencia significativa de los juegos tradicionales en la calidad de vida de los Agentes de Tránsito de la Ciudad de Amato, en tiempos de Coronavirus

CAPÍTULO IV

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1 Conclusiones

- Luego de efectuada la investigación ha sido posible realizar el análisis de los tipos de juegos tradicionales más comunes practicados en la ciudad de Ambato por parte de los ancestros de los Agentes de Tránsito y el impacto de éstos en la calidad de vida.
- Se ha podido realizar la identificación de los aspectos más relevantes de la calidad de vida de los Agentes de Tránsito de la ciudad de Ambato en tiempos de Coronavirus y su enlace con la posibilidad de rescatar los juegos tradicionales como elemento fundamental.
- Mediante el estudio fue posible proponer la práctica de juegos tradicionales para mejorar la calidad de vida de los Agentes de Tránsito de la ciudad de Ambato en tiempos de Coronavirus y en todo momento a fin de que la práctica profesional se vea fortalecida.

4.2 Recomendaciones

- Es imprescindible fortalecer el rescate de tradiciones como el caso de juegos tradicionales que plantea el presente trabajo, con ello se revaloriza la cultura y se amplía el acervo de las nuevas generaciones para no dejar desaparecer elementos que son valiosos conocerlos y precautelarlos.
- La actividad física que se plantea desarrollar en la Carrera de Cultura Física implica elementos coyunturales que coadyuvan a la formación de los seres humanos que en ella se encuentran y que luego vana a difundir a la colectividad en general.
- La Universidad pone a disposición de sus componentes herramientas que le dan la posibilidad de aprender pero, es en la práctica y en el ejercicio de la profesión donde se pone de manifiesto ese acervo, de tal manera que, trabajos como el que se presenta y en el que se describen y analizan las variables de estudio para plantear alternativas viables y conducentes a mejorar la sociedad en general, en tal virtud, se recomienda seguir motivando la realización de éste tipo de trabajos.

Bibliografía

- Adams, S. (2012). El fantástico libro de los juegos, Barcelona, Círculo de lectores,
- Agramonte, E. A. (2011). «Juegos y deportes populares y tradicionales»,
Pedagogía Magna, 11 pp. 98-108.
- Álvarez. (2020). Prevalencia de factores de riesgo cardiovascular en trabajadores de un hospital terciario de Madrid. De la Asociación Española de Especialistas en Medicina del Trabajo, 274-278.
- Barandiarán, J. M. y Manterola, A (2003). Atlas etnográfico de Vasconia. Juegos infantiles en Vasconia, Bilbao, Erniker Euskleria.
- Barraza, Carmen Gloria, & Ortiz Moreira, Liliana. (2012). Factores relacionados a la calidad de vida y satisfacción en estudiantes de enfermería. Ciencia y enfermería, 18(3), 111-119.
- Blanco. (2020). Sobreexposición laboral a radiaciones ionizantes en el medio sanitario. Revista de la Asociación Española de Especialistas en Medicina del Trabajo, 245-249.
- Campo. (2020). Covid-19 y su impacto en la salud y el trabajo. Revista de la Asociación Española de Especialistas en Medicina del Trabajo.
- Castro, U. (2000) «Los juegos y los deportes tradicionales de Canarias en la Educación Física Escolar», en Hernández Moreno, J.; Rodríguez Ribas, J. P.; Ramírez, V.; Quiroga, M. y Castro, U. (coords.): Educación Física Escolar y Deporte de Alto rendimiento, Las Palmas de Gran Canaria, accafide, pp. 113-132.
- Contreras, J. (2002). “Una escuela para toda la comunidad”. Cuadernos de Pedagogía. 313. Pp. 47 – 78.

- Ferraroti, F. (2002) Leer, leerse. La agonía de los juegos tradicionales en el cambio de milenio. Barcelona. Península.
- Garzón. (2020). Condiciones intralaborales y extralaborales relacionados con síntomas depresivos en médicos que laboran en la región Oriente del departamento de Antioquia, Colombia, en el primer semestre del año 2020. De la Asociación Española de Especialistas en Medicina del Trabajo, 306-322
- Gómez Llorente, L. (2010). La escuela pública comunitaria. Barcelona. Laia.
- Grau, J. (2011). Calidad de Vida. Conferencia impartida en la Maestría Internacional de Psicología de la Salud. Facultad de la Salud Pública Instituto Superior de Ciencias Médicas de la Habana.
- Habermas, J. (2009). El discurso filosófico de la modernidad. Buenos Aires. Kats Editores.
- Herrero, V. (2020). COVID-19 y salud laboral. Reflexiones de un médico del trabajo. Asociación Española de Especialistas en Medicina del Trabajo, 10-13.
- Lacasa, P. (2011). Los juegos tradicionales y Videojuegos. Aprender en mundos reales y virtuales. Madrir. Morata.
- Martín Nicolás, J. C. (2002) Juegos tradicionales y deportes autóctonos, Universidad de León. Leon, España, Universitaria.
- Martínez, A.(2010) «Indicación de los juegos infantiles más comunes y consideraciones sobre su valor educativo, Buñol. México.

- Martínez, M. (2010). Aprendizaje, servicio y responsabilidad social de las universidades. Barcelona. Octaedro.
- Mercer, N. (2001). Palabras y mentes: como usamos el lenguaje para pensar juntos. Barcelona. Paidós. Ibérica.
- OCDE. (2011). Informe PISA 2012: Lo que los estudiantes saben y pueden hacer. Rendimiento de los estudiantes en base a lo lúdico. Madrid. Santillana.
- Pérez, A. (2010). La cultura escolar en base a juegos tradicionales. Rendimiento escolar. Madrid. Morata.
- Pérez Gómez, A. (2010). Aprender a enseñar en la práctica. Barcelona. Graó.
- Pozo, J. (2010). Nuevas formas de pensar la enseñanza y el aprendizaje. Las concepciones de profesores y alumnos. Barcelona. Graó.
- Reinoso-Barbero. (2020). Pandemia COVID-19 y Medicina del Trabajo. Revista de la Asociación Española de Especialistas en Medicina del Trabajo, 7-8.
- Rodríguez, M. (2013). Las teorías implícitas de la educación diversa con juegos tradicionales. Madrid. Editorial Antonio Machado.
- Rueda. (2021). El olvidado papel de los médicos del trabajo en España durante la pandemia Covid-19. De la Asociación Española de Especialistas en Medicina del Trabajo, 263 - 264.
- Santillán, Laura. (2009). Educación como práctica social, política y cotidianidad. *Anthropologica*, 27(27), 47-74.
- Terán Rosero, Ana Celina; Botero Álvarez, Carla Cristina (2011). El capitalismo organizacional: una mirada a la calidad de vida laboral en la docencia

universitaria. Cuadernos de Administración, vol. 27, núm. 46, julio-diciembre, pp. 9-21. Cali.

Vega, J. y Col. (2012). Aspectos bioéticos de la Calidad de Vida. Revista Cuadernos de Bioética, 19. (3a.)

Anexos