

DOI: 10.26820/recimundo/9.(esp).mayo.2025.164-173

URL: <https://recimundo.com/index.php/es/article/view/2609>

EDITORIAL: Saberes del Conocimiento

REVISTA: RECIMUNDO

ISSN: 2588-073X

TIPO DE INVESTIGACIÓN: Artículo de revisión

CÓDIGO UNESCO: 6301 Sociología Cultural

PAGINAS: 164-173



Juegos tradicionales como vínculo cultural: diseño de kits trompos, rayuelas, cometas, zumbambicos y canicas

Traditional games as a cultural link: design kits for trompos, rayuelas,
cometas, zumbambicos and canicas

Jogos tradicionais como um link cultural: kits de design para trompos,
rayuelas, cometas, zumbambicos e canicas

**Danny Patricio Sanchez Taday¹; Karen Liney Pedraza Rodríguez²; Jorge David Freire Samaniego³;
Bertha Alejandra Paredes Calderón⁴**

RECIBIDO: 10/01/2025 **ACEPTADO:** 19/03/2025 **PUBLICADO:** 05/05/2025

1. Universidad Técnica de Cotopaxi; Latacunga, Ecuador; danny.sanchez5343@utc.edu.ec; <https://orcid.org/0009-0003-9869-4783>
2. Universidad Técnica de Cotopaxi; Latacunga, Ecuador; karen.pedraza8342@utc.edu.ec; <https://orcid.org/0009-0006-2688-5734>
3. Universidad Técnica de Cotopaxi; Latacunga, Ecuador; jorge.freire@utc.edu.ec; <https://orcid.org/0000-0003-0379-8225>
4. Universidad Técnica de Cotopaxi; Latacunga, Ecuador; bertha.paredes2530@utc.edu.ec; <https://orcid.org/0000-0002-3265-7002>

CORRESPONDENCIA

Danny Patricio Sanchez Taday
danny.sanchez5343@utc.edu.ec

Latacunga, Ecuador

RESUMEN

Esta investigación promueve la práctica de juegos tradicionales/ancestrales como herramientas sociales fortaleciendo el sentido de identidad y pertinencia, el problema a resolver es la dependencia a los dispositivos electrónicos para el ocio en los niños presentando una propuesta con diseño modernizado. Se usa la metodología Design Thinking que incluye la ideación y creación de propuestas alternativas para el desarrollo de la propuesta con enfoques interactivos. Los prototipos desarrollados son kits de juegos tradicionales que incluyen: el trompo, la rayuela, la cometa, el zumbambico y las canicas. Dichos juegos forman parte del patrimonio cultural tangible del país. Esta propuesta incluye el manejo de materiales reciclables, los colores y las formas. Incluye un manual con código QR que muestra las reglas del juego e historias culturales. Los resultados evidencian el entusiasmo por el uso de esta propuesta fomentando la creatividad e innovación juvenil mediante un enfoque educativo, práctico y cultural. Este proyecto se vincula con las políticas de investigación, ciencia y tecnología al contribuir la innovación mediante el diseño y desarrollo de productos educativos que integran elementos culturales y tradicionales.

Palabras clave: Diseño, Innovación, Juegos tradicionales, Cultura, Vínculos interpersonales.

ABSTRACT

This research promotes the practice of traditional/ancestral games as social tools, strengthening the sense of identity and relevance. The problem to be solved is dependence on electronic devices for leisure in children presenting a proposal with a modernized design. The Design Thinking methodology is used, which includes the ideation and creation of alternative proposals for the development of the proposal with interactive approaches. The prototypes developed are traditional game kits that include: trompo, rayuela, cometa, zumbambico and canicas. These games are part of the country's tangible cultural heritage. This proposal includes the management of recyclable materials, colors and shapes. Includes a manual with QR code that shows the rules of the game and cultural stories. The results show the enthusiasm for the use of this proposal, promoting youth creativity and innovation through an educational, practical and cultural approach. This project is linked to research, science and technology policies by contributing to innovation through the design and development of educational products that integrate cultural and traditional elements.

Keywords: Design, Innovation, Traditional games, Culture, Interpersonal links.

RESUMO

Esta pesquisa promove a prática dos jogos tradicionais/ancestrais como ferramentas sociais, fortalecendo o senso de identidade e relevância. O problema a ser resolvido é dependência de dispositivos eletrônicos para lazer em crianças que apresentam uma proposta com um design modernizado. A metodologia de pensamento do design é usada, que inclui a ideação e criação de propostas alternativas para o desenvolvimento da proposta com abordagens interativas. Os protótipos desenvolvidos são kits de jogos tradicionais que incluem: Trompo, Rayuela, Cometa, Zumbambico e Canicas. Esses jogos fazem parte do patrimônio cultural tangível do país. Esta proposta inclui o gerenciamento de materiais, cores e formas recicláveis. Inclui um manual com código QR que mostra as regras do jogo e histórias culturais. Os resultados mostram o entusiasmo pelo uso dessa proposta, promovendo a criatividade e a inovação da juventude por meio de uma abordagem educacional, prática e cultural. Este projeto está ligado a políticas de pesquisa, ciência e tecnologia, contribuindo para a inovação através do design e desenvolvimento de produtos educacionais que integram elementos culturais e tradicionais.

Palavras-chave: Design, Inovação, Jogos tradicionais, Cultura, Links interpessoais.

Introducción

La pérdida de los juegos tradicionales en Ecuador constituye una problemática cultural significativa. Estos juegos, que en su momento formaron parte esencial de la infancia de generaciones anteriores, están desapareciendo debido al auge de la tecnología digital y el cambio en las dinámicas sociales. Los juegos tradicionales son una actividad que tienen gran importancia en la cultura, historia e identidad ecuatoriana. Estos promueven una sana convivencia entre los niños y reducen la dependencia hacia los dispositivos electrónicos. Actualmente los niños conocen muy poco o desconocen por completo sobre los juegos tradicionales y sus diversas formas de jugar.

En la provincia aún se puede disfrutar, aunque sea escaso de los juegos ancestrales a nivel rural como urbano que no dejan de ser de contenido histórico, así como de desarrollo de las destrezas, estrategias, análisis, reflexión de los que practican y la población entera (GAD Cotopaxi, 2025, p. 71)

A nivel local, esta problemática es particularmente relevante en comunidades donde los juegos tradicionales, como la rayuela, las canicas y el trompo, solían ser actividades comunes en los espacios públicos. Ahora, estos mismos espacios permanecen desiertos o son utilizados para actividades diferentes, evidenciando un cambio en las dinámicas culturales. Como lo señala Intriago et al. (2023), la desaparición de estas prácticas impacta negativamente en el desarrollo de habilidades sociales, físicas y cognitivas en los niños. Además, el acceso limitado a estos juegos en los entornos urbanos refleja una desconexión entre las generaciones más jóvenes y sus raíces culturales, situación que requiere atención inmediata.

No obstante, la falta de iniciativas para preservarlos ha llevado a un desconocimiento generalizado, especialmente entre las nuevas generaciones por tanto, la necesidad de intervenir para evitar la pérdida de este

legado cultural. Iniciativas previas, como talleres comunitarios en otras regiones, han demostrado ser efectivas para generar conciencia, pero aún se requiere un enfoque más amplio y estructurado.

El objetivo es promover la práctica de juegos tradicionales como herramientas para el fortalecimiento de los vínculos interpersonales y la identidad cultural. Los objetivos específicos son: analizar aspectos gráficos con colores distintivos que se implementan en juguetes para niños relacionados a educación y cultura, diseñar una iconografía con colores distintivos que se aplicarán al material gráfico final y evaluar mediante un focus group la implementación del producto para niños de 7 a 13 años.

La pertinencia del proyecto también radica en su potencial para involucrar a diversos actores sociales, como escuelas, familias y comunidades, en un esfuerzo conjunto por recuperar prácticas culturales.

Asimismo, el proyecto contribuye a los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de las Naciones Unidas, específicamente al objetivo 4, que busca garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad.

Se obtiene una muestra de 40 niños de 7 a 13 años de la "Unidad Educativa Primero de Abril" de Latacunga., en donde se observó la interacción y el comportamiento social de los niños. En la actualidad los niños prefieren jugar en grupos o solos, en sus teléfonos celulares u otros dispositivos electrónicos. Algunos niños son excluidos debido a que no poseen dispositivos electrónicos. Los juegos tradicionales no van a reemplazar las materias escolares, sino que se implementarán como apoyo educativo para promover la cultura y las tradiciones.

En términos económicos, la revitalización de los juegos tradicionales también representa una oportunidad para impulsar la producción local de juguetes artesanales, generando empleo y promoviendo el consumo interno. Además, desde un punto de vista

ambiental, el diseño de juguetes sostenibles puede contribuir a la reducción del uso de materiales plásticos, alineándose con prácticas responsables con el medio ambiente.

La particularidad de esta propuesta incluye el manejo de materiales reciclables como carritos, cartón reciclado, entre otros, diseñados a partir de lenguajes visuales acordes a las formas y tonos. El producto son kits de juegos tradicionales renovados e interactivos, que se pueden adquirir de manera grupal o individual, incluye un manual con ilustraciones y un código QR que contiene las reglas del juego e historias culturales de cada uno. El proyecto utiliza la metodología Design Thinking que consta de cinco fases claves: empatizar, definir, idear, prototipar y testear.

Metodología

Para la investigación del proyecto Yurak Games, se empleó un enfoque cualitativo con herramientas de observación participante y no participante, así como encuestas y entrevistas, a fin de comprender la percepción y el impacto de los juegos tradicionales en niños ecuatorianos. La muestra fue seleccionada mediante un muestreo no probabilístico por conveniencia, considerando a estudiantes de la Unidad Educativa Primero de Abril, debido a su accesibilidad y pertinencia para la investigación.

Esta selección responde a la necesidad de analizar la interacción de los niños con los juegos tradicionales en su contexto natural, lo que permite obtener información detallada sobre sus actitudes, conocimientos y nivel de participación en estas prácticas lúdicas.

A. Empatizar

El propósito de esta etapa fue conocer en profundidad a los usuarios finales: niños ecuatorianos de entre 7 y 13 años, sus padres y las instituciones educativas. La empatía fue clave para entender sus comportamientos, emociones y necesidades relacionadas con los juegos tradicionales y su interacción con la tecnología.

Técnicas aplicadas: estas son entrevistas directas a niños: se formularon preguntas que exploraron sus hábitos de juego, preferencias entre actividades digitales y tradicionales, y su disposición a aprender juegos culturales.

Entrevistas indirectas a padres: se indagó a través de conversaciones y opiniones sobre sus percepciones respecto al impacto de los juegos tradicionales en el desarrollo de sus hijos y su disposición a apoyar iniciativas para recuperarlos.

Observación no participante: durante los recreos escolares, se analizó cómo los niños interactuaban entre ellos, identificando patrones de juego, preferencias y actitudes hacia los dispositivos electrónicos.

Mapa de empatía: integración a grupos sin necesidad de dominar la tecnología, forman nuevas formas de juegos y actividades, se integra o incluso lideran grupos sociales.

Resultados de las entrevistas a niños: Se determinó que en los hábitos de juego: el 70% de los niños expresó que prefiere jugar en su celular, porque encuentran los juegos más atractivos y entretenidos. Un 20% indicó que combina juegos digitales y tradicionales dependiendo de la compañía. Solo el 10% mencionó jugar regularmente juegos tradicionales, especialmente en casa con sus abuelos o en reuniones familiares.

Conocimiento de juegos tradicionales: un 80% reconoció haber oído hablar de juegos tradicionales como rayuela, trompo y canicas, pero solo el 40% los ha jugado alguna vez. La mayoría indicó que desconocen las reglas de estos juegos o consideran que son "menos divertidos".

Interacción social: Más de la mitad (60%) confesó que interactúa más con amigos cuando no están usando celulares, pero, aun así, prefieren actividades digitales. Un 30% dijo sentirse excluido en ocasiones por no tener un celular propio.

Sin embargo, cuando cada niño tiene su propio dispositivo, la interacción se traslada al mundo digital, favoreciendo la comunicación a través de juegos en línea, redes sociales o chats grupales, lo que modifica la forma en que socializan y crean vínculos (Boyd, 2014). Aunque esta interacción puede fortalecer amistades, también puede generar aislamiento si reemplaza el contacto cara a cara (Turkle, 2015).

Interés en aprender juegos tradicionales: el 75% mostró interés en aprender juegos que jugaban sus padres o abuelos, siempre y cuando fueran presentados de forma divertida o con recompensas.

Resultados de las Entrevistas a Padres: Las preferencias recreativas de los niños: el 80% de los padres afirmó que sus hijos pasan la mayor parte de su tiempo libre en actividades digitales, limitando su interacción social. Un 15% señaló que sus hijos tienen actividades balanceadas, incluyendo juegos al aire libre y tradicionales.

Impacto de los juegos tradicionales: La mayoría de los padres (85%) destacó la importancia de los juegos tradicionales para fomentar valores como la cooperación y el respeto.

Uso de celulares: El 60% de los padres consideró que el uso excesivo del celular afecta las habilidades sociales y físicas de sus hijos.

Disposición a apoyar iniciativas: Más del 90% estaría dispuesto a adquirir kits de juegos tradicionales si ayudan a reforzar la interacción familiar y social.

Resultados de la Observación No Participante: Se obtuvo que los patrones de juego durante los recreos escolares, la mayoría de los niños se agruparon alrededor de dispositivos electrónicos. Solo un pequeño grupo intentó iniciar juegos físicos, como fútbol o rayuela, pero no lograron atraer a otros niños.

Interacciones sociales: los niños con celulares tendían a formar grupos excluyentes, dejando de lado a quienes no tenían dispositi-

tivos. Hubo escasa comunicación cara a cara, predominando el silencio o risas dirigidas hacia lo que veían en las pantallas.

Análisis del Cuadro de Empatía: Basado en los resultados obtenidos, el análisis de empatía refleja qué piensan y sienten los niños; encuentran los juegos digitales más entretenidos, sienten curiosidad por aprender juegos tradicionales porque no solo es entretenido, sino que también es una forma increíble de aprender y compartir con amigos, algunos sienten exclusión social al no tener dispositivos electrónicos. Qué escuchan: comentarios de otros niños sobre juegos digitales, especialmente los más populares.

Además, estos juegos han sido parte de la cultura de muchos países durante siglos, conectando generaciones y enseñando valores como el respeto y la creatividad (Sutton-Smith, 2021).

Padres y maestros que a veces critican el uso excesivo de dispositivos. Qué ven: a otros niños jugando en celulares, tanto en el recreo como en casa. Poca promoción de juegos tradicionales en su entorno escolar o familiar.

Qué hacen y dicen: prefieren jugar en dispositivos, pero estarían dispuestos a participar en juegos físicos si son organizados o incentivados. Buscan actividades que puedan compartir con amigos, pero a menudo dependen de tecnología para sentirse integrados.

Conclusión del Análisis de Resultados: Los resultados de las entrevistas y la observación resaltan una desconexión entre los niños y las prácticas culturales de juegos tradicionales. Aunque los niños muestran interés en aprender estas actividades, las barreras incluyen falta de conocimiento, la omnipresencia de los dispositivos electrónicos y una cultura social que no fomenta suficientemente estas prácticas.

Hallazgos clave: predominio de dispositivos electrónicos: la mayoría de los niños prefieren el uso de celulares para entrete-

nimiento. Falta de conocimiento de juegos tradicionales: pocos niños han experimentado actividades como la rayuela, las canicas o el trompo. Interés potencial: cuando se les presentó la idea de juegos tradicionales, mostraron curiosidad por aprender más sobre ellos. Preocupación de los padres: reconocen el valor cultural y social de los juegos tradicionales, pero no saben cómo incorporarlos en la rutina diaria de sus hijos.

B. Definir

En esta fase, se organizaron los datos recopilados en la etapa de empatizar para identificar el problema principal que enfrenta el público objetivo.

El problema central identificado es la creciente dependencia de dispositivos electrónicos para el ocio en los niños está reemplazando a los juegos tradicionales, lo que afecta su desarrollo social, emocional y físico, además de contribuir a la pérdida de prácticas culturales en Ecuador.

Perfil del usuario: niños de entre 7 y 13 años que asisten a instituciones educativas fiscales, padres interesados en el desarrollo integral de sus hijos, pero con tiempo limitado para supervisar actividades recreativas e instituciones educativas con pocos recursos o estrategias para fomentar el uso de juegos tradicionales en su currículo.

Insights clave: los niños desean actividades grupales que sean divertidas y accesibles. Los padres buscan herramientas educativas y culturales que sean atractivas para sus hijos. Las instituciones educativas están abiertas a integrar actividades lúdicas que promuevan valores culturales y habilidades sociales.

C. Idear

En esta etapa, se generaron múltiples propuestas creativas para resolver el problema definido. Se desarrollaron ideas que consideraron tanto las necesidades de los niños como las expectativas de los padres y las instituciones educativas.

Algunas propuestas fueron juguetes tradicionales renovados: versiones modernas de la rayuela, la cometa, el zumbambico, el trompo y las canicas, diseñadas con colores llamativos y materiales sostenibles.

Otras propuestas son kits educativos: paquetes que incluyan instrucciones, historias y elementos para aprender juegos tradicionales en familia. Juegos interactivos escolares: programas de actividades grupales que fomenten la interacción social y el aprendizaje de valores culturales. Aplicación móvil complementaria: Una app que enseñe reglas de juegos tradicionales y registre los logros de los niños al practicarlos en la vida real.

En la selección de ideas, la propuesta seleccionada fue el diseño de kits educativos y juguetes renovados, dado que: son accesibles y pueden ser usados tanto en casa como en la institución educativa, fomentan la interacción social y el aprendizaje práctico e integran aspectos culturales de manera lúdica y atractiva.

Las fases de empatizar, definir e idear permitieron construir una solución viable y centrada en las necesidades del público objetivo. Un diseño de productos que revitalicen los juegos tradicionales responde tanto a los intereses de los niños como a las preocupaciones de los padres y las instituciones educativas, asegurando el impacto cultural y social del proyecto.

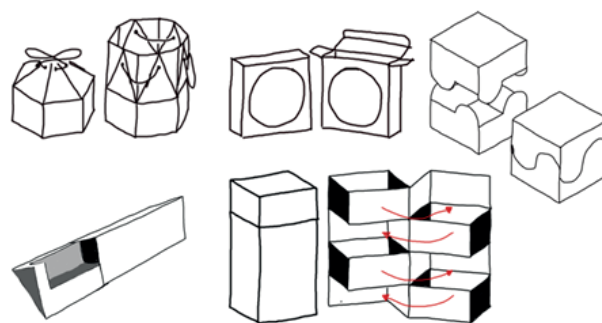


Figura 1. Ideas de prototipos



Figura 2. Propuestas de marca

D. Prototipar

En esta etapa, se desarrollaron modelos iniciales de las soluciones propuestas, con el objetivo de convertir las ideas en algo tangible que pudiera ser probado con el público objetivo.

Los prototipos desarrollados son kit de juegos tradicionales que incluyen elementos para jugar: rayuela, trompo, canicas, zumbambico y cometa. Fue diseñado con materiales reciclables y colores llamativos. Acompañado de un manual ilustrado que explica las reglas e incluye historias culturales relacionadas con cada juego.

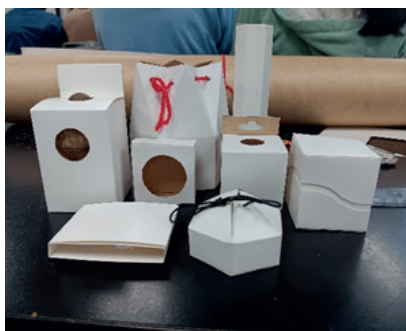


Figura 3. Prototipos

Juguetes interactivos escolares: aplicando talleres, torneos o cursos y promoción complementaria con QR que redirijan a tutoriales interactivos, retos grupales y una sección de registro de logros.

Material promocional como folletos para padres y maestros con información sobre los

beneficios de los juegos tradicionales en el desarrollo infantil y la interacción social.

Los aspectos considerados en el diseño son la accesibilidad: los prototipos son económicos y fáciles de usar, la estética: colores distintivos y formas atractivas para captar la atención de los niños, la culturalidad: incorporación de elementos visuales y narrativos que reflejan la riqueza cultural de Ecuador y la sostenibilidad: uso de materiales reciclables y amigables con el medio ambiente.

El diseño final del kit consiste en un empaque que contiene cuatro divisiones para los siguientes juegos: la rayuela, el trompo, el zumbambico y las canicas. La cometa tiene un empaque individual por sus proporciones mayores al resto de juegos. Los juegos también se pueden adquirir por separado, cada juego tiene un empaque individual en caso de solicitar uno o más juegos.

El trompo es de madera, con un diseño original que contiene ilustraciones de animales representativos de Ecuador. La cuerda tiene colores diversos con degradado, para captar la atención del público. Incluye un manual para su correcto uso y para descubrir su historia.

El empaque de la rayuela incluye: tizas envueltas en un papel con impresiones distintivas, fichas de animales endémicos tallados en madera y un manual con rayuelas diseñadas con lugares y objetos propios ecuatorianos como el Panecillo y la Mitad del mundo.

Las canicas vienen en un empaque individual que tiene dos funciones es portable y se pueden almacenar los accesorios. Incluyen canicas, un manual ilustrado, volcanes armables para algunas alternativas de juegos y una funda de tela para almacenar y transportar las canicas con practicidad.

La cometa tiene un empaque individual que contiene los materiales para armar la cometa como son: carrizos, papel cometa, cuerda, entre otros, además incluye un ma-

nual ilustrado con diversos tipos de cometas elaborados a partir de animales como aves y libélulas.

En el empaque del zumbambico esta la cuerda de colores degradados, el zumbambico elaborado en madera con diseños originales creados a partir de figuras de la naturaleza y también tiene un manual ilustrado con su historia y formas de jugar.



Figura 4. Juguetes rediseñado

E. Testear

Los prototipos se probaron en un entorno controlado con niños de edades comprendidas entre 7 y 13 años, provenientes de Quito. Estas pruebas permitieron identificar aspectos clave como:

Ergonomía: La facilidad de uso y manipulación de los empaques por parte de los niños.

Atractivo visual: La recepción positiva del diseño gráfico y los colores.

Durabilidad: Resistencia de los empaques a manipulación frecuente.

Tras recopilar la retroalimentación de los usuarios, se realizaron mejoras en los materiales, optimizando la resistencia del cartón y perfeccionando los sistemas de encaje para facilitar el ensamblaje. Además, se añadieron pequeños detalles gráficos que realzaron la identidad visual del proyecto.

Con los prototipos finales listos, se dio paso a la fase de evaluación, donde se pondría a prueba la funcionalidad e impacto de los empaques en escenarios reales.

En esta fase se realizaron pruebas con el público objetivo para medir la efectividad del diseño del producto y recopilar retroalimentación sobre los prototipos desarrollados.

Técnicas de evaluación

Focus Group: Se reunieron niños de 7 a 13 años para que interactuaran con los kits de juegos tradicionales en un ambiente controlado. Se dividió la actividad en dos momentos: primero, jugar sin intervención externa; y segundo, jugar con la guía del manual ilustrado.

Encuestas a padres: Para recopilar su percepción sobre el impacto de los kits en la interacción social y cultural de los niños.



Figura 5. Foto encuesta a padres

Observación Participante: Se documentaron las reacciones, nivel de entusiasmo y dinámicas grupales generadas por los niños al usar los prototipos.

Pruebas de usabilidad: Se evaluó la facilidad de uso y comprensión de los materiales gráficos y manuales incluidos en los kits.

Resultados

El proyecto 'Yurak Games' muestra una alta viabilidad en cuanto a su implementación y continuidad, debido a la respuesta positiva tanto de los niños como de sus familias durante las pruebas de usabilidad. Los niños pudieron aprender rápidamente a utilizar los juguetes tradicionales, lo que demuestra que el diseño de los juguetes es intuitivo y fácil de usar.

Además, la interacción directa con los padres y educadores destaca la importancia de revitalizar los juegos tradicionales, lo que asegura un alto nivel de aceptación y apoyo en la comunidad. Esto indica que la propuesta tiene un gran potencial para ser escalada y mantenerse a largo plazo, con la posibilidad de expandirse a otras localidades de Ecuador.

Focus Group:

El 90% de los niños mostraron entusiasmo al interactuar con los kits.

Un 70% logró entender y aplicar las reglas de los juegos tradicionales con mínima supervisión.

Se observó una mejora en la interacción social entre niños que no se conocían previamente.

Encuestas:

Padres calificaron los kits como herramientas valiosas para fomentar valores como la cooperación, el respeto y el trabajo en equipo.

El 80% de los encuestados expresó interés en adquirir los kits como complemento educativo.

Observación Participante:

Los niños se mostraron más activos físicamente y disminuyendo en un 40% el uso de dispositivos electrónicos durante la actividad.

Los juegos tradicionales incentivaron la creatividad y el trabajo en equipo.

Pruebas de Usabilidad:

Los manuales fueron comprensibles para el 85% de los niños, aunque se sugirió simplificar algunas instrucciones y agregar diagramas más visuales.



Figura 6. Resultados de testeo

Discusión

Impacto Social:

Incremento de las actividades grupales y fortalecimiento de los vínculos familiares y escolares.

Promoción de valores como la cooperación, el respeto y el sentido de comunidad en los niños.

Impacto Cultural:

Preservación de los juegos tradicionales como patrimonio intangible de Ecuador.

Sensibilización de nuevas generaciones sobre la importancia de sus raíces culturales.

Impacto Económico:

Potencial para crear un modelo de negocio sostenible a través de la producción y venta de los kits.

Generación de empleo en áreas relacionadas con el diseño, fabricación y distribución de los productos.

Impacto Ambiental:

Fomento del uso de materiales reciclables y sostenibles en la producción de los kits.

Concienciación sobre la importancia de la sostenibilidad en productos de uso cotidiano.

Conclusiones

En un presente en el que el comportamiento y actitudes de los niños y preadolescentes se ven influenciados por la incorporación de dispositivos electrónicos a temprana edad nos vimos con la responsabilidad de presentar alternativas que se mantienen al margen de las soluciones habituales como el deporte o música. YURAK GAMES con su diseño, bajo costo y asequibilidad impulsa la cultura y el sentimiento de identidad en los niños ecuatorianos a la vez que motiva la participación activa en grupos sociales.

El presupuesto destinado a la fabricación y distribución de los juguetes es factible y sostenible dentro del marco del proyecto. Al considerar los costos de materiales (como madera, tela, cuerda) y la producción local de los juguetes, se ha logrado mantener un balance entre calidad y accesibilidad.

Cabe mencionar que los costos de distribución, tanto en mercados locales como en eventos educativos, son razonables y permitirán que el proyecto sea auto sostenible a medida que se establezcan alianzas con escuelas, ONG's y comunidades. Si bien es necesario asegurar fuentes de financiamiento para la expansión, los márgenes de

rentabilidad, una vez cubiertos los costos iniciales, son favorables para la sostenibilidad a largo plazo del proyecto.

Los juguetes tradicionales lograron captar la atención de los niños, fomentando la socialización y el trabajo en equipo.

Se generaron dinámicas grupales positivas, con un ambiente de cooperación y entusiasmo.

Los materiales gráficos fueron útiles, aunque algunos podrían ser simplificados para mejorar su comprensión.

Bibliografía

- Boyd, D. (2014). *It's complicated: The social lives of networked teens*. Yale University Press.
- GAD Cotopaxi (2017). *Plan de Desarrollo y Ordenamiento Territorial Cotopaxi*.
- Intriago-Guzmán, A., Velastegui-Hernández, R., Saltos-Salazar, L., & Altamirano-López, L., (2023). La disminución de las habilidades sociales y la calidad de vida en el grupo de adultos mayores y sus afectaciones. 593 *Digital Publisher CEIT*, 9(1-1), 99 - 111, <https://doi.org/10.33386/593dp.2024.1-1.2264>
- Sutton-Smith, B. (2021). *The ambiguity of play*. Harvard University Press.
- Turkle, S. (2015). *Reclaiming conversation: The power of talk in a digital age*. Penguin Books.

CITAR ESTE ARTICULO:

Sanchez Taday, D. P., Pedraza Rodríguez, K. L., Freire Samaniego, J. D., & Paredes Calderón, B. A. (2025). Juegos tradicionales como vínculo cultural: diseño de kits trompos, rayuelas, cometas, zumbambicos y canicas. *RECIMUNDO*, 9(Especial), 164–173. [https://doi.org/10.26820/recimundo/9.\(esp\).mayo.2025.164-173](https://doi.org/10.26820/recimundo/9.(esp).mayo.2025.164-173)

