



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

DEPARTAMENTO DE ESTUDIOS INTERCULTURALES

**DESCRIPCIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES EXISTENTES EN LA
COMUNIDAD KICHWA SARAGURO, NUEVO PORVENIR Y SU
GRADO DE APLICACIÓN DENTRO DEL CENTRO EDUCATIVO
“HUAYNA CAPAK”**

**“WAYNA KAPAK” YACHANAWASI, NUEVO PORVENIR KICHWA
SARAGURO AYLLUPAK, KIKIN PUKLLAYKUNAKA
RIKSIRINAMANTA**

Trabajo de graduación previo a la obtención
del título de Licenciado en Ciencias de la
Educación con mención en Educación
Intercultural Bilingüe.

Manuel Asunción Medina G.

Autores: María Delfina Medina Abrigo

Director: Lic. Víctor Manuel Gualán Chalán

**CUENCA - DICIEMBRE
2013**



PARTE I

EN LENGUA KICHWA



KUNARIPAK

Ñukanchik paktayka, tupa punchapash, sumak yachaykunamanta kushun, kikin hatun hawamanta Apuk allí purinkapak, nishpa mañachi.

Tukuy mashikuna, apukkunapak yachachikkunapash, paykuna kikin ukumanta yuyaykunapash kararkakuna, kikin tayta mamapash achika minkashka yupaychani ninchi.

Sumak mushuk yachaykuna ishkay shimipi yachachikkuna, amawta yachachik paykuna shuk yuyawan karakkakuna ñukanchipak, yupaychani.

Manuel Medina y María Medina



YUPAYCHANI

May pipash llaki kushillapi, rurarkanchik, chaymanta tukuy mashikuna yupaychani ashtawanka paykuna sumak riksi yachata kurkakuna

Mashi Yachachi Victor Manuel Gualán Chalan, SASIKU Ishkay Shimi Kawsaypura Hatun Yachay Yuyay, tukuy pacha ari nishpa, kay sumak yachay ñan katichunchik nirka

Ishkay shimi kawsaypura, uku hatun sumak yachay Cuencapi, chaypi ñukanchik sumak mushuk yachayta hapirkanchik.

Ñukanchik mashikuna, mamakuna, wawakikunapash tukuy runakuna achka watapash sinchi sinchi katikrinkichik nirkakuna, chaymanta ñukanchik yupaychani nini.

Ña tukurinkapak, uma shunkumanta kikin tayta mamakuna, yupaychani, ñukanchik mushuk yuyaykunapash paykuna minkashkarka ashtawan yupaychani.

Manuel Medina y María Medina



PUCHUYASHKA

Tukuy kawsaykunapi, tukuypachakuna pishikankawsayta charik llaktakunaka ishkantin mantarimarinataka allí yuyaywan chaskishpami runakunapak allí kawsay sinchilla chinkapak maskashkanchik.

Nuevo Porvenir, uchilla ayllullaktapi, kikin pukllaykuna mana sumak ruraytapash charinkuna, ñukanchik wawakuna, musu runakuna, paykuna achika pachakuna ima muyukuna tarpunkapak rinkuna. Shinaka kikin pukllakuna mushuk yachayku hapinkapak allí kan, chaymanta ñukanchik wawakuna pukllanakuna munan.

Kay sumak hatun mushuk yuyay, **“WAYNA KAPAK” YACHANAWASI, NUEVO PORVENIR KICHWA SARAGURO AYLLUPAK, KIKIN PUKLLAYKUNAKA RIKSIRINAMANTA.**

Imashina ñukanchik pullaykukunata sumak yachanawasi, kikin mashikunawan tantarishpa mushuk yachayta riksikunchik.

TIKSI SHIMIKUNA: Kimirishka, imakay, shinakana, pukllaykuna. Yanapana, Nuevo Porvenir, Zanco



TANTACHI PANKA

Yachayshutikuna	1
Kunaripak	3
Yupaychani	4
Puchuyashka	5
Tantachi pankaindi	6
Paktachiy yuyay	8
Kikin hañikuna kutichi	10
Rikuchik yuyay	12
I KAPAK NIKI	13
1. Imatak pukllayta	13
1.1. Yachaykunata pukllaykunamanta maychaniy	13
1.2. Imakaykuna, sami pukllaykuna	13
II KAPAK NIKI	14
2. Imatak kikin pukllayta	14
2.1. Imakay kikin pukllayta	14
2.2. Kikin sumak pukllaykukuna	15
2.3. Pukllaykukuna tukuykunapash kawsaymanta	15
2.4. Zamora Chinchipe markapi ashtawanka pukllaykukunata, shuk	15
III KAPAK NIKI	17
3. Yachana wasipi kikin pukllaykukunata	17
3.1. Yachana Wasipi pukllaykukunata may llakikunapash	17
3.2. Rikuk shuk	18
3.3. Tantachiy imashina yachana wasimanta kikin pukllayta wiñachin	18
3.4. Pukllayta ñankaman	18
3.5. Ecuador Mamallakta pukllaykuna ukumanta	19
3.6. Imashinata Yachachik sumak yachay	19
IV KAPAK NIKI	20
4. Nuevo Por Venir uchilla ayllullaktapi, kikin sami pukllaykuna	20



1. Zambo nishka kallpaymanta	20
2. Ankukuna pukllay	20
3. Mankakuna sumaymana	20
4. Yakumanta pukllayta	21
5. Allkukunata kallpaymanta	21
6. Warmi atallpa mana rikuk	21
7. Kulta lulunwan	21
8. Waska aysana	21
9. Hilo mikuna	21
10. Hunkaypa punchakuna (rayuela)	22
11. Apyu kaspi, pukllay	22
12. Kushpi tushuna	22
13. Jebe pukllay nishka	22
14. Sancos kallpaymanta	22
15. Apataraku	22
16. Awashka pukllay	23
17. Suni kaspi pullay	23
18. Kimsa aspiymanta	23
4.2. Pukllaykuna ñanman rurankapa	23
TUKUNCHAYKUNA UMPAKUYKUNA	24
Tukunchaykuna	24
Umpakuykuna	24



Ñukapak mushuk yachayta, kikin yuyaytapash, "WAYNA KAPAK" YACHANAWASI, NUEVO PORVENIR KICHWA SARAGURO AYLLUPAK, KIKIN PUKLLAYKUNAKA RIKSIRINAMANTA, rurak Manuel Asunción Medina Gualán.

Cuenca, 28 kapak killa 2013

.....
Manuel Asunción Medina Gualán
CI. No. 1900375641



Ñukapak mushuk yachayta, kikin yuyaytapash, "WAYNA KAPAK" YACHANAWASI, NUEVO PORVENIR KICHWA SARAGURO AYLLUPAK, KIKIN PUKLLAYKUNAKA RIKSIRINAMANTA, rurak María Delfina Medina Abrigo.

Cuenca, 28 Kapak killa, 2013

.....
María Delfina Medina Abrigo
CI. No. 1900394568



Kikin llankaytamanta, mushuk yuyaykunatapash, may tukuy tawka hañikuna, tukuyman karani, kay llankay, “WAYNA KAPAK” YACHANAWASI, NUEVO PORVENIR KICHWA SARAGURO AYLLUPAK, KIKIN PUKLLAYKUNAKA RIKSIRINAMANTA, kaymanta Cuenca Hatun Yachana Wasi, payka kay llankayta mushuk sumak yachay aklanka.

Cuenca, 28 Kapak killa, 2013

.....
Manuel Asunción Medina Gualán
Ci. No. 1900375641



Kikin llankaytamanta, mushuk yuyaykunatapash, may tukuy tawka hañikuna, tukuyman karani, kay llankay, "WAYNA KAPAK" YACHANAWASI, NUEVO PORVENIR KICHWA SARAGURO AYLLUPAK, KIKIN PUKLLAYKUNAKA RIKSIRINAMANTA, kaymanta Cuenca Hatun Yachana Wasi, payka kay llankayta mushuk sumak yachay aklanka.

Cuenca, 28 Kapak killa, 2013

.....
María Delfina Medina Abrigo
CI. No. 1900394568



RIKUCHIK YUYAY

Ñukanchik runallaktakunaka tukuy pachakunawan paktamipurishka, shinami allikunatapash, llakikunata pashpaktallay allishkanchik.

Uchilla Ayllu llakta “Nuevo Porvenir”, ishkey shimikawsaypura yachaykunapa tukuy shimikunata ashtawan sinchi yachinkapak wiñachishkanchik.

Kay sumak hatun mushuk yuyay, **“WAYNA KAPAK” YACHANAWASI, NUEVO PORVENIR KICHWA SARAGURO AYLLUPAK, KIKIN PUKLLAYKUNAKA RIKSIRINAMANTA.**

Shuk kapak nikimanta, Imatak pukllayta , yachaykunata, pukllaykunamanta maychaniy, imakaykuna, sami pukllaykuna; ishkey kapaknikimanta imatak kikinpukllayta, Ima kay kikinpukllayta, kikin sumak pukllaykuna, tukuy kunapash kawsaymanta, Zamora Chinchipe markapi ashtawan pukllaykunata, shuk, kimsa kapak nikimanta, yachanawasipi kikin pukllaykunata, yachanawasipi pukllay kunata mayllakikunapash, tantachik imashina yachanawasimanta kikin pukllayta wiñachin, pukllaytañankaman, Ecuador Mamallakta pukllaykuna ukumanta, imashinata yachachik sumak yachay.

Shinallatak, kay chuskukapaknikimanta, Nuevo Porvenir uchilla ayllullaktapi, kikin sami pukllaykuna, shinakuna: zambo nishkakallpaymanta, ankukunapukllay, Mankakunasumaymana, yakumantapukllayta, allkukunata kallpaymanta, warmiatallpa mana rikuk, kultalulunwan, waskaaysana, hilo mikuna. kaypuntapi, pishkakapaknikimanta, tukunchaykuna, umpakuykuna.



I KAPAK NIKI

1. Imatak pukllayta

Runakunapak paktachay paykunapak ruraykatita charin, shinallatak **Ecuador** Mamallaktachiy ukupi kimirishkami kan. Shinami kay Ministerio de Deporte nishta, pukllay kunan puncha nishka, kunan pacha tukuy Ecuador Mamallakta ayllullaktapi tiyan.

Kawsaychinkariy manta ñukanchik pullaykunaka kikin mama tayta, mashikuna, yachana wasipi, ayllullaktapi chinkarikun. Chaymanta kikin kawsaywan may pipash kawsashpa kikin pullaykunata pukllashun, mana kunkarishun.

Chaymanta amawtakuna, imashina pukllayta:

Spencer “Mana allí rityi wawakunata charik achika llukshina”

Lazarus “Ñukanchik ratikunata tukuchiska, pukllayta sumak samarishka allíchishka”

Piaget Hatun wallparik “Wawakuna sumak rityi hapishpa chaymanta tukuy pacha tiyashka wawakunahapin”.

1.1. Yachaykunata pukllaykunamantamaychaniy

Chimay yachapuykuna yachakukuna, chaymanta ñukanchik wawa yachachikkuna chimay hapishpa sumak achika yachapuyman.

Kikin Yachana wasipi, yachakukkuna paykuna pukllaykunapash achika ruraykunata mushuk yachayta chimaykuna hapirik.

Washa yachana wasi, wawakuna, yachakukuna tayta mamakunawan sumak yachayta sumak yuyayta charin.

1.2. Imakaykuna, sami pukllaykuna

- Kacharishka kunamanaywanpash
- Pachamantapi hawapachapash
- Kamachikanchakuna, Imakaykuna pakllaykunapash ruraykunata paktachi
- Kikin ayllullaktakuna
- Yachachikkuna, yachakukukkunawan pukllashpaka shinallatak ukuk, uma wiñan
- Yachaykunata sumak pukllayta.



II KAPAK NIKI

2. Imatak kikin pukllayta

Kariwarmi runakunaka, tukuylla kushkakunapi, paykunakakmi tukuypak karmakunapi, yanapayta chaskinka.

Tawka pachamanta, kunan pachapi taytakuna kikin uchillallaktapi, hatun llaktapi kikin pukllaykuna raimipi, tantarishpa ñukanchik kawsayta ashtawan pukllanata kawsakunchik.

Ecuador Mamallaktapa tawka markakunapimi kikin pukllayta pukllanchi, ashtawanka tukuy ayllukunapash kichwa runakuna kawsanchik, shinapash antisuyupi, kuntinsuyupi kawsanchik.

Ecuador Mamallakta, urayman kallarishpa kichwa runakunaka Juegos Ancestrales Nishka, kay shutikunawanmi tantarishpa pukllakunchik, Saraguro, Cañari, Puruha, Salasaca, Chibuleo, Quisapincha, Waranka, Panzaleo, Quitukara, Cayambi, Natabuela, Otavalo, shinallatak antinsuyupi shuktak llaktaykunapash paykunawan sumak chay Juegos Ancestrales.

Shinami kichwa runakunaka kikin pukllaykunata, yachaytapash ñawpa pachamanta kuyashpa kawsakunchik.

2.1. Imakay kikin pukllayta

Mashi Ramos (1992) “ Maypipash llaktamanta, runakunapash, Nukanchik Abya – Layamanta ñawpa runakunata kikin pukllaykunata kukun pacha kawsakunchik.

Español runakuna shamushpa, achika watakuna sumashpa paykunaka mushuk yuyaykunata apamushka nin kuna, chaymanta mushuk pukllaykuna wiñachishka kikin llaktapi.

Pukllaykuna:

Achika mashikunawan, tantarishpa pukllayta

Mana kukiyuk, charik runakuna

Mana watakuna achishka

Tukuy mashikuna, kari warmiwan, yachachik, yachakukunwan, ñukanchik sumak yuyaykutapash, kikin chika chikan mushuk yachayta hapik.



2.2. Kikin sumak pukllaykukuna

Mana kay yuyayka may pukllaykukuna tawkakuna allichina pi kikin umata aychayak Wawawan ta puchupak, pash ushakta pak pukllayku kan pak shukkuna wan kushpanakusha ta wawakunawan chikankuna.

Tupukunapak hawallapash, tupukuna hawaman manakuna achika tillanipala, tupukuna, pikuna rurana kushka.

2.3. Pukllaykukuna tukuykunapash kawsaymanta

Pachakuna mana pukllaykukunapakta kawsaypak llaktapash may pipash runakunata munay tukuy pachakunatapash kawsaymanata shamun.

Pukllaykukuna pikunapak pachapi pacha illak maysumak kawsakunkuna. Pichay yuyayka tapash rikuykupak pukllaykukuna mana kunkarinkichik.

Pikuna pitikuy man ushakta kaytakuna chariktapash kawsaymanta manakuna yuyarina paykuna kawsaymanta pash. Chaykunapak pikuna kuska shinakuna pak pukllaykukuna charin. Ashtawan charina rikuriktapak hawakuna pash purakuna wawakuna ruray watapi.

2.4. Zamora Chinchipe markapi ashtawanka pukllaykukunata, shuk

a) Hatun kaspi raymita, Markantaytamanta navidad raymipak, may chinpashapa shuk kaspikunapi shinapak kimsamanña churankuna, may tukuy runakuna, mamakuna. Chay kaspi raymita uchilla murukuna, palantakuna, aychakuna, mishki muritukuna, churankuna. Chay churashpa achika mikunata karu hawapi shuk sinchi runa tiyakka asirishpa sinchi sinchi sika hawapi hurapim pukllakuna ninkuna.

b) Pakkuna purik.- Kay sumak pukllakukuna pakkuna purik ishkay mashiwan shuk rumpawan llukshishpa uraman, allillam, llukiman, uraman washaman, pakkunaka achika tushushpa.



c) Rumpakunawan pukllaykukuna, Ishkay kimsa wampash mashikuna wantanatarishpa, kikin allpapi, uma rumpaku shuyushpa, chaypi achika uchilla muriutkuna pakta pakta, kimsa tatkikuna kallarin. Chaymanta kikin rumpapi chaypi murukuna churashka uku rumpapi wañuchi chayka ña achika wañuchishpa atik runa tukurin

d) Rayuela nishka, Kay rayuela nishka kikin wawakupa may tayta mamakunawan pukllankapak shuk rurana aspik pashwan, ishkay kimsawampash mashikuna pukllankuna, kikin patak allpapi, killakuna shuti, ayllullakta kikin shutikuna, wawa yachachuk shutikuna chupashpa pukllankuna.

e) Ensacado nishka, Shuyuna ishkay wachukuna shuk pak llukshinakupash paktanaku, tukuykuna pikuna shuk tulupash pakkunata wachupak llukshinaku. Mashikunawan tantarishpa wampashpa wampashpa pakta pakta shuk atik mashiku allí shamushka.

f) Mankakuna chinkashka, Achika mankakunapi uchilla hatun mishki mikuna, murukuna, cuykuna, mishki aychakuna chay ukupi churashpa, warkushpa, chayka shuk mashi uyapi shun linchi churaspa, ishkay kimsa tikrarishpa ashtawan chayka shintitami kun.

g) Kimsa chakikuna kallpana, Ishkay kallarik ñan puntapi ñan punta kallari mashi, ishkay chakiwan watashpa, llukimanta alliman, shuk rikuchiku mankuna paktamunata wachuta ishkantin.

h) Tushupak tomate nishka, Ishkay mashiwan uyapi shuk tomate churashpa, kikin takikunawan tushushpa, yallishpa pakata pakta ishkay mashiwan punta punta sakishpa paykuna atikkuna.

i) Makanakuy pak karyatallpakuna, Tukuy ayllaulaktapi Zamora Chinchipe Markapi, shuk pachapi, shuk kari atallpa makanakuy atikkuna.

j) Mikuk runakuna, Rurana kay tinkuchina ishkay runakuna tinkuchina pipash.



III KAPAK NIKI

3. Yachana wasipi kikin pukllaykukunata

Tukuy yachana wasipi, pukllaykukunata sumak yuyaykutapash aparikmanta kun, kinkin wawakunata. Chaymanta pukllaykukunata may pipash yachana wasipi mana mushuk yachaykunata sakushun. Yachaykunapash kikin yacha wasipi ashtawan charipak pakllaypak rurashun.

3.1. Yachana wasipi pukllaykukunata may llakikunapash

May hatun Amawtakuna tukuy kamukuna killkatishpa, ashtawan ñukanchiktakikukunata, paykuna ninkuna: Mashi Ribera del Cuero 2009 wata “Pukllaykukunata kikin ayllullaktapi chikarinata munakun, chaymanta paykuna ninkuna mana chinkachinkapak”.

UNESCO, nishka kikin pukllaykukunapash sinchiyashunchik, ñukanchik pukllayta, chaymanta ñukanchik kawsayta kan, sumak wiñachishun.

Ecuador Mamallaktapi, sumak kawsaypuramanta llakta, hatun Ecuador Mama Llakta, kikin yachanawasipi ñukanchik pukllaykukunata kawsaykunchik. Chaymanta ñukanchik Nuevo Porvenir, ayllullaktamanta tiyan.

Tuta punchapi, may pipash wawakunata kikin pukllaykukunata, chaymanta sumak ñankunapash.

Shinami tawka kawsaykunata rikchakta rikun, Ñawpa unay yachanamanta, chaymanta, chaypimi sinchitami charirinkuna.

Chaymanta, yachachinamanta, yachakunamanta rimashpaka, sapan yuyaykunami chikan rikuykunata charin, ñukanchik kikin rikuyamanta rikushpaka paktapurarishinami tukun.

Rikuchiy ukupak pakta yachay, chusku pichka yachay “Hayna Kapak” Yachana Wasipi, kay tapuy kutichi.



RIKUK SHUK 01

TAPUY	KUTICHI
<p>Taripak: Kikin pukllaykukunata mushuk pukllakunapash Yachana Wasipi ima llakikuna tiyan</p>	<p>Yachachik: Wayna Kapak Yachana wasipi, ñukanchik Yachakukukuna ña mana kikin pukllaykukunata pukllan, shina kunan pukllaykunata pukllan, chaymanta mana sumak yuyaykunata kikin umapi satinkuna</p>

Ribera del Duero, nishka 2009 wata “Pukllakukunata ña chikarinatapash munakun, chaymanta tukuy willakunapash willashuk ama wañuchinkapak”

3.2. Tantachiy imashina yachana wasimanta kikin pukllayta wiñachin

Yachanawasipi yachachik, sumay ruraykunata ruran, kay rikuk:

- Imachiykunata ruray
- Yachakukuna rikushpa, chaskunata allichishun
- Yachakukuman llakaykukunata rimana
- Imashina ruraykunata
- Mayman yachakukunata wakunata akllashpa
- Mushuk yachayta hapishka allí rikuschun.

3.3. Pukllayta ñankaman

Kay sumak ñankaman:

- 1) Kikin yachay, mushuk yachachik ñanman yachay
- 2) Maypitak pukllanchik, sumak ukupi, may pachapi, chayka sumak allichinaman rikuk.
- 3) Ima pachak pukllanchik, Tukuy pachapi, may tukuy killapi pukllashunhcik
- 4) Yachakuk watakuna, Tawka yachakukkuna paykuna shuk watakuna charin, wawakuna wakin hatunllashka.



- 5) Yachakukkuna achika ashallowampash, ashalla tantarimanta, wawa yachakukkuna, achika tantarimanta hatun yachakukkuna.
- 6) Manarak pukllakukunata, Imashina yachay tapuykunata akllashun, sumay chaskakuna rikushpa.
- 7) Imaykanakuna, marak pukllakunata kallarishka alli rimanakupashpa rikuchishpa, kay shinami chayashkapak.
- 8) Imashina kay llankaykunata katina munanchik, Mushuk yuyaykunata hapinkapak.
- 9) Hapina munay, yachayman ushashun.

3.4. Ecuador Mamallakta pukllaykuna ukumanta

Kuyukuyta:

- Minkachiyanta sumak rukunata kashka
- Tukuy tantarishpaka mashikunawan
- Mushuk yachayta kikin tawka sami katinman yachay
- Shuk llankaykunapash mirarishka kikin katik
- Pukllakunata kayashka
- Tukuy pachapi mana ruraykunata sakishun.

3.5. Imashinata Yachachik sumak yachay

Yachakuykuna, yachachikkuna, alli uma riksiriy, paykuna pukllakukunata sumak riksi yachayta apayta katik nin wawakunata, musu runakunata.

Samarik pacha pukllayta, sumaymana wawakunawan, chayamanta sumak.

Tantanakuy, ña kan:

- Yachaykunata achik rikuy
- Yachachik – Yachakuk wan, yankyi
- Sasamanta sumak yachaykunatapash
- Kikin kawsayta tinkunakuy
- Wiñariy hatun ruraykunata
- Uyaymanta sinchi yachayta.



IV KAPAK NIKI

4. Nuevo Porvenir uchilla ayllullaktapi, kikin sami pukllaykuna

Nuevo Porvenir, uchilla ayllullakta, La Paz, kitillipi, Yacuambi kitipi, Zamora Chinchipe Markamanta, Hawaman Jembuentza mayupi, Uraman Los Angeles uhilla llakta, alliman Chikaña urkuman, llukiman Jembuentza uchilla llakta, kimsa chunka patsak sukta ayllukuna kawsan, mashi Kichwa Saraguro, shuar, mishukunawanpash. Huayna Kapak, yachanawasi, pusak chunka ishkay yachakukuna, pusak yachachikuna.

19. Zambo nishka kallpaymanta

Ukkukuyurikancha raku, kay pukllakukunata, shimita rimay, aycha runa. Kay pukllanakunata achika mashikunawan, shuk mashi shuk sambowan kay kunuk llaktapi mamuna nishka, wachu sunita rurashpa kallari, wachu sunita tukuripi, chaymanta sinkawan apankuna, shuk achik llukshin.

20. Ankukuna pukllay

Kay pukllayta ukkukuyurikancha raku mirachinkuna, ukku aycha ukumanta muyuntin, wawaku achika hatun yurakunata shamuk, ankukuna pukllay munaykuna. Kay pukllaykukunata achika ñukanchik wawakunata muna.

21. Mankakuna sumaymana

Kay pukllayta achika mankakunawan, ukupi kuy aycha, naranja, palantata, uchilla murukuna tiyan, rapadura, mishki mikunatapash, tantakuna huntashka warkunata sakirin.

Ña mankakuna warkushka, shuk mashukunawan, shuk kaspiwan kimsa washamanta purishpa, ishkay ñawita mana rikushpa, pukllaykunata kallarin Chaymanta llukiman purishpa, kimsa washaman, shuk mashikunawan ashtawan tukurishpa sakikuna.



22. Yakumanta pukllayta

Kay pukllakunata ukkukuyurikancha raku, sinchikaywampash ukumanta yakupi, kay pukllakunata yakuwan, kullikunawan achika yakuta wirkipi, shuk mashiku kikin shimikunawan humata yakuman sathispa akllarin.

23. Allkukunata kallpaymanta

Ukkukuyurikancha raku wiñarinkapa hatun runa kallpak kankapa, alkukunwan pukllashunchik, achika yachakukuna tantarishpa, tawka allkukuna, linchiwan hapishpa wirkipi kallarin, shuk mashi chayamuk payka atikmi kan.

24. Warmi atallpa mana rikuk

Kay pukllakunata, warmi atallpa mana rikuk nishka, wawakunaka hatun rikukman ari nishpa purikman kanka, ukkukuyurikancha raku, charinka.

Shuk warmikari atallpa, shuk muchiku, shuk pintukuwan allpapimi atallpa sathiska kanka, pukllak runaka mana rikuk kashpa, muchikuwan killpariy payka atikmi kan.

25. Kulta lulunwan

Kulta lulunwan pukllayta ukkukuyurikancha raku wiñariy, kay pukllayta rurankapa lulunkuna, maykan mashikuwan tantarishpa pukllan.

26. Waska aysana

Yachana wasipi, achika mashikunawan wawakunapish tantarishpa, ishkay tantari tantarishpa, shuk iñukallari churashpa, chayka alliman llukiman sinchi sinchi aysashpa, shuk mashikuna atin.

27. Hilo mikuna

Kay pukllaykunata, ishkay hilo nishka, shuk kullki, chusku mashikuna, rumpa rurashpa kullkita hilowan watashka chay ukupi churanchi, shuk ishkay kimsa shishka kallarinchi, kikin shimiwan hilo nishka kikin wiksaman churanchi.



28. Hunkaypa punchakuna (rayuela)

Kikin wasipi, yachana wasipi, may pipash llaktapi, haunkaypa punchakuna pukllay, sumak mi kan, chaymanta amawtakuna nin ukkukuyrikancha raku wiñariy, ñukanchik kawsaypuramanta kikin shimipi, pukllanchi.

29. Apyu kaspi, pukllay

Yachahcik kunawan, kikin yachana wasipi, shuk aysana hatun, tukuy yachakukuna tantarishpa, shun kallari yachachik yupan, shuk ishkay kimsa, chayka kallarin, puntapi iñupi chayamushpa atik nin. Chaymanta atillayachachik rikukun.

30. Kushpi tushuna

Kushpi tushuna pukllay, tukuy llaktapi, wawahatun mashikuna kay pukllaykukunata pukllakuna, sumakmi kan, kikin makiwan rurashpa ñukanchik llaktapi, sedro nishka, almendero kaspimanta sumak kushpikuna llukshin.

31. Jebe pukllay nishka

Kay pukllaykuna, ukkukuyrikancha raku wiñay, kikin ymaykuna, kaspi warkushka, shuk rumni, ña rurashpa chay jebe nishka, kikin makiwan shuk chukuta, pishkuta rikushpa atina kanchik.

32. Sancos kallpaymanta

Ishkay sancos nishka, shuk masi, shuk kallari pakta pakta, sankupi hawarishpa, ashta purishpa, masi atik shamuk.

33. Apataraku

Tukuy mashikuna shuk rampata rurashpa, shuk kunkalli, ukuchawpipi shuk wawa sakin ishkay ñawita shuk kunkalliwan watan, wawaka riman may kikin yuyayta, tukuymashikunata kutichin.



34. Awashka pukllay

Kikin makiwan, wawakunawan tantarishpa awashpa pukllay, paya yuyaywan alliman llukiman rurankuna, llika sakin chayka atik kan.

35. Suni kaspi pullay

Hatun sumi raku kashpi, shuk sumak kushka, shuk yachakuk puri, tukuy suni kaspi purishpa katik kanka.

36. Kimsa aspiymanta

Kay pukllaykunamanta ukkukuyrikancha raku riksishkalla wiñay. Kay pukllaykunata rurankapa rumikuna, tantarishpa pukllanchi, sumak yachaykuna hapinakanchik.

4.2. Pukllaykuna ñanman rurankapa

Imashina yachachina, imapa yachayta karani, chayamanta sumak yachayta chashnami hapishun:

- Yachaykunata kawsaymantapash. Yachakuk mashkan, killkakatik, mushuk rurayta.
- Tukuy ruraykunata kikin runakunata tiyan.
- Sumak kikin yachaykunapash, chaymananta.



TUKUNCHAYKUNA

- Kay pukllaykunamanta ukkukuyrikancha raku riksishkalla wiñay. Kay pukllaykunata rurankapa rumikuna, tantarishpa pukllanchi, sumak yachaykuna hapinakanchik.
- Yachachikkuna mana pukllaykukunata kikin yachanawasipi yachachinkuna Huayna Capac Yachana Wasipi, Nuevo Porvenir Ayllullaktapi, kay mushuk ruraykunamanta ashtawan akllashka: Hunkaypa punchakuna (rayuela) 20%, Waska aysana 20%, murukunata pukllay 20%, Kushpi tushuna, 20%
- Yachana wasi – Ayllullakta, ñukanchik pukllaykukuna mana ari nishpa tukuy shunkuwan rurankuna.
- Kikin kawsaykuna pukllakukunata pashayllullakta tiarishishpa yachashunchik.

UMPAKUYKUNA

- Ñukanchik tantanakukuna, Kichwa Saraguro Ayllullaktapi, sumak yachay kan, apukkunata riksishunchi.
- Yachachik – Apukkuna, yachakukkuna, ukkukuyrikancha raku riksishkalla ñawpakman wiñachishunchik.
- Kay sumak yuyakunata, riksishka killachun tukuy apukkunata.
- Maykanwawakuna, kikin pukllaykukunata maypipash yachachishka pukllankakuna.



PARTE II

EN LENGUA ESPAÑOLA



DEDICATORIA

La presente Monografía está dedicada primeramente a Dios por habernos permitido llegar a terminar nuestro trabajo con vida y salud, darnos la más ricas bendiciones todos los días en lograr nuestros objetivos.

A nuestros padres por habernos apoyado en todo momento, inculcando los valores, motivando la perseverancia y ser personas de bien con mucho amor. A nuestros hermanos y hermanas por la solidaridad y apoyo, a todos aquellos que nos ayudaron directa o indirectamente a realizar este trabajo.

A nuestros maestros y maestras por su gran apoyo y motivación para la culminación de nuestros estudios profesionales, al Director de la presente Monografía por su apoyo a este trabajo, a los niños/as por la colaboración directa en los juegos, por habernos transmitido sus conocimientos y habernos encaminado hacia el éxito.

Manuel Medina y María Medina



AGRADECIMIENTO

En este trabajo de investigación, hemos tenido la participación de muchas personas, nos han ayudado leyendo, corrigiendo, animando en momentos de difíciles y en momentos de felicidad.

Agradecemos al Lic. Víctor Gualán Chalan, por haber confiado en nosotros, brindando el ánimo, la paciencia y guiando este trabajo. Ya sea como director y coordinador local del Centro de Desarrollo Curricular – Guayzimi Proyecto Sasiku

También queremos dejar constancia, nuestro eterno agradecimiento a la Universidad de Cuenca, por darnos la oportunidad de superarnos y alcanzar nuestros objetivos, a la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, al Departamento de Estudios Interculturales y al Programa de Licenciatura en Educación Intercultural Bilingüe.

Gracias también a nuestros queridos compañeros/as del estudio, por su amistad y compañerismo de todos estos años de compartido nuestras convivencias diarias dentro y fuera del salón de clase. A los maestros/as de las diferentes áreas que nos apoyaron y nos facilitaron sus sabios conocimientos en el proceso formativo.

A nuestros padres, hermanos/as y los niños/as de la comunidad que nos ayudaron en esta aventura de formación profesional.

Manuel Medina y María Medina



RESUMEN

La presente Monografía hace referencia a “Descripción de juegos tradicionales existentes en la comunidad Kichwa Saraguro Nuevo Porvenir y su grado de aplicación en el Centro Educativo Huayna Capak”. Al realizar esta investigación podemos conocer que en la actualidad nuestra niñez, están abandonando los juegos tradicionales debido a la influencia de los juegos modernos y electrónicos, consecuentemente, se pierde personas con criterios colectivo y formando una conducta individual; creemos que son motivos suficientes como para dedicarnos a lo propio tradicional.

En el capítulo I consta la definición ¿Qué es juego?, y se precisa la importancia del juego en la educación, describimos las características del juego y brevemente se clasifica a los juegos por tipos.

En el capítulo II describimos los juegos tradicionales, sus características, y beneficios, abordamos el tema como valor de la identidad cultural destacando y aportamos con la descripción de estos juegos más comunes en nuestra provincia.

En el capítulo III topamos las temáticas de los juegos tradicionales en los diferentes aspectos: Juegos adaptados a la escuela, descripción de los juegos y la dificultad en el aprendizaje, organización de los juegos para su aplicación en el ámbito educativo, planificación del juego, el papel del Educador como dinamizador e importancia del juego en la hora de recreo.

El capítulo IV contiene un inventario de los juegos tradicionales existentes en la comunidad Kichwa Saraguro Nuevo Porvenir; también constan las estrategias metodológicas que se deben conocer para la aplicación de juegos con los niños en la escuela.



PALABRAS CLAVES:

Vinculado,

Connotación,

Conductual,

Lúdicas,

Influencia.

Nuevo Porvenir

Zanco



ÍNDICE

TITULOS	Páginas
Dedicatoria	26
Agradecimiento	27
Resumen	28
Índice de contenidos	30
Cláusula de Responsabilidad	32
Cláusula de reconocimiento de derecho	34
Introducción	36
Capítulo I	
1. El juego	39
1.1 Importancia del juego en la educación	39
1.2 Características del juego y tipos de juegos	41
Capítulo II	
2. ¿Qué es un juego tradicional?	43
2.1 Características del juego tradicional	43
2.2 Beneficios de los juegos tradicionales	45
2.3 Los juegos tradicionales como valor cultural	45
2.4 Juegos tradicionales más conocidos en la provincia de Zamora Chinchipe	46
Capítulo III	
3. Juegos adaptados a la escuela	50
3.1 Descripción de los juegos tradicionales y la dificultad en el aprendizaje en el centro educativo.	50
3.2 Organización de los juegos tradicionales para su aplicación en el ámbito educativo	52
3.3 Planificación del juego	52
3.4 El papel del Educador como dinamizador	54
3.5 ¿Por qué es importante el juego en la hora de recreo?	55



Capítulo IV

4. Juegos tradicionales existentes en la comunidad Centro Kichwa Saraguro Nuevo Porvenir	57
4.1 Estrategias metodológicas para la aplicación de juegos	77
4.2 ¿Qué se debe tomar en cuenta para realizar este tipo de actividades?	77
Conclusiones	79
Recomendaciones	80
Bibliografía	81
Webgrafía	82
Anexos	83



Yo, Manuel Asunción Medina Gualán, autor del Trabajo de Investigación **“Descripción de juegos tradicionales existentes en la comunidad Kichwa Saraguro, Nuevo Porvenir y su gado de aplicación dentro del Centro Educativo “Huayna Capak”**, certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de sus autores.


Cuenca, 28 de Diciembre del 2013

.....
Manuel Asunción Medina Gualán
CI. No. 1900375641



Yo, María Delfina Medina Abrigo, autora del Trabajo de Investigación “**Descripción de juegos tradicionales existentes en la comunidad Kichwa Saraguro, Nuevo Porvenir y su gado de aplicación dentro del Centro Educativo “Huayna Capak”**”, certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de sus autores.

Cuenca, 28 de Diciembre del 2013


.....
María Delfina Medina Abrigo
CI. No. 1900394568



Yo, Manuel Asunción Medina Gualán, autor del Trabajo de Investigación **“Descripción de juegos tradicionales existentes en la comunidad Kichwa Saraguro, Nuevo Porvenir y su gado de aplicación dentro del Centro Educativo “Huayna Capak”**”, reconozco y acepto el derecho de la Universidad de Cuenca, en base al Art. 5 literal c) de su Reglamento de Propiedad Intelectual, de publicar este trabajo por cualquier medio conocido o por conocer, al ser este requisito para la obtención de mi título de Licenciado en Ciencias de la Educación con Mención en Educación Intercultural Bilingüe. El uso que la Universidad de Cuenca hiciere de este trabajo, no implicará afección alguna de mis derechos morales o patrimoniales como autor.

Cuenca, 28 de Diciembre del 2013

.....
Manuel Asunción Medina Gualán
CI. No. 1900375641



Yo, María Delfina Medina Abrigo, autora del Trabajo de Investigación **“Descripción de juegos tradicionales existentes en la comunidad Kichwa Saraguro, Nuevo Porvenir y su gado de aplicación dentro del Centro Educativo “Huayna Capak”**, reconozco y acepto el derecho de la Universidad de Cuenca, en base al Art. 5 literal c) de su Reglamento de Propiedad Intelectual, de publicar este trabajo por cualquier medio conocido o por conocer, al ser este requisito para la obtención de mi título de Licenciada en Ciencias de la Educación con Mención en Educación Intercultural Bilingüe. El uso que la Universidad de Cuenca hiciere de este trabajo, no implicará afección alguna de mis derechos morales o patrimoniales como autor.

Cuenca, 28 de Diciembre del 2013

.....
María Delfina Medina Abrigo
CI. No. 1900394568



INTRODUCCIÓN

Tradición es todo aquello que se transmite de una generación a otra, es decir los elementos y hechos folklóricos que van dejando los ancianos o adultos a los niños de una determinada comunidad, como tal los juegos tradicionales son entendidos como los “juegos y juguetes populares practicados por niños el cual son en esencia, sobrevivencias de formas de recreación de épocas pasadas, siendo hallados generalmente (con algunas modificaciones locales de nombre o de desarrollo en las diferentes regiones geográficas)”. (Bauzer, 1997, p. 28)

Así mismo, los juegos tradicionales son importantes para el desarrollo intelectual y psicosocial del niño, ya que el juego “forma en el individuo cualidades y valores necesarios para su futura vida en sociedad. (Correa. 2000, p. 19).

Numerosas generaciones, desde niños han adquirido habilidades y destrezas a través de juegos y juguetes que son identificados como juegos tradicionales, o manifestaciones lúdicas de nuestro acervo cultural, el cual les permite un desarrollo tanto físico como cognitivo; afianzándoles los valores culturales del ser humano.

Es por ello que la docencia, debe orientarse a través de actividades que fundamenten esos valores culturales como los juegos tradicionales, los cuales han venido pasando de generación en generación exaltando nuestra raíz cultural y contribuyendo a la solidificación de la identidad cultural en los diferentes ámbitos locales y regionales que conforman el territorio nacional.

Sin embargo, muchos de esos juegos tradicionales, en la actualidad están corriendo el riesgo de quedar en el olvido, a causa del proceso de transculturización, concebida como el “transporte de elementos culturales de una sociedad a otra”

Algunos juegos tradicionales que nos divertían en nuestra niñez se están



desapareciendo y lamentablemente están siendo remplazados con juegos modernos con juguetes de personajes televisivos que presentan en programas infantiles, la mayoría de ellos representan a guerreros, héroes con distintas formas y rostros extraños, a estos programas prefieren los niños/as luego de observar estas series, salen al patio a jugar, imitando a los actores de la luchas, peleas, a espadas, y pistolas que proyectan en estos programas.

A nivel Nacional existen muchas investigaciones que hacen referencia al tema del rescate de los juegos tradicionales, pero en el contexto regional y local no existen trabajos relacionados de ahí la importancia de nuestro trabajo. Personalmente como miembros de la cultura Saraguro nos es muy satisfactorio poder contribuir con esta investigación a promover el rescate de los juegos tradicionales, más aun cuando nuestros hijos se educan en la institución educativa de referencia para esta investigación.

En este contexto en el presente trabajo ofrecemos una explicación de las habilidades o destrezas que desarrollan al realizar los juegos totalmente inofensivos que influye en el cambio de ánimo emocional que permiten y desarrollar capacidades sensoriales, motrices, cognitivos, sociales y afectivos.

A través de conceptos propios explicamos los elementos que intervienen en el desarrollo de las capacidades, permitiendo de esta manera que la presente obra sea de fácil entendimiento para el lector y pueda hacer el uso de ella sin inconvenientes.

El objetivo nuestro es dar a conocer a la comunidad educativa, maestros, padres de familia, alumnos y demás profesionales que dedican su tiempo al cuidado y formación de los niños/as, esta obra y así se convierta en una herramienta efectiva que facilite el proceso de desarrollo en el aprendizaje a favor de los niños/as que siempre serán el presente, los que nos motivan a luchar y seguir adelante, quienes en momentos de tristeza a través de su inocencia nos dibujan una sonrisa en nuestra alma y nos hace olvidar de las diferentes dificultades que se presenta en nuestra vida diaria.



CAPITULO I



1. JUEGOS

Chance (1979), propone que el juego es como el amor: todos saben pero, nadie puede definirlo. Es así que no existe una definición única de juego, por lo que señaló algunos conceptos desde el punto de vista de diferentes autores:

Spencer: sostiene que el juego es un medio para liberar el exceso de energía infantil mediante el movimiento.

SECADAS Francisco. SANCHEZ Serafina. ROMAN José María: “Actividad espontánea y libre de interferencias, inmaduras en cierto grado, que tiende a afianzar algo recién aprendido mediante la repetición placentera hasta la adquisición de destrezas y hábitos tanto en el orden físico como del conocimiento y de la adaptación social”

Lazarus: propone la Teoría del descanso, considerando al juego como una actividad que sirve para recuperarse y descansar, después de haber consumido gran parte de nuestra energía en actividades cotidianas.

Piaget: “Los juegos tienden a construir una amplia red de dispositivos que permiten al niño la asimilación de toda la realidad, incorporándola para revivirla, dominarla o compensarla”.

1.1 Importancia del Juego en la Educación.

Entre las metodologías que se desarrollan en los centros escolares que atienden a niños pequeños se ha impuesto una metodología activa, vivenciadora y experiencial, que es denominada a veces con el nombre de **metodología lúdica**. Para ella el juego es considerado como una actividad espontánea, que ha de ser estimulada desde la acción educativa.



El juego en sí, por lo que tiene de espontáneo y libre, parece algo totalmente contrario a la labor escolar, en la cual predominan actividades sistemáticas, intencionadas y más serias. La intencionalidad es condición del aprendizaje, la falta de ella es condición del juego. Groos llegó a la conclusión, como hemos dicho anteriormente, que la actividad lúdica no era sino un ejercicio de preparación para la vida seria. Multitud de pedagogos han reconocido la importancia del juego para la enseñanza y han ideado materiales y modos de enseñar que tratan de asemejarse a juegos infantiles.

No podemos dejar el juego a los momentos extraescolares o al patio del recreo, sino que tenemos que incorporarlos al aula y que al niño le motive realizar la actividad por sí misma y no sólo por obtener la aprobación de los adultos.

Además, las observaciones sobre lo que realiza y mediante las interpretaciones que el adulto hace sobre su modo de jugar, se puede hacer un diagnóstico de su situación personal y de las inquietudes que tiene.

Desde un punto de vista didáctico, el juego también se puede utilizar para descubrir las habilidades del niño. Mediante el juego se incita al niño al descubrimiento y a la utilización, tanto de forma individual como colectiva, de la inteligencia, de la experiencia, de su elasticidad, equilibrio motriz, la agudeza de su percepción, etc.

A través del juego el niño puede aprender gran cantidad de cosas en la escuela y fuera de ella. ***El juego desempeña un papel muy necesario en el desarrollo de la educación del niño.*** El niño debe sentir que en la escuela está jugando y a través de ese juego podrá aprender una gran cantidad de cosas.



1.2 Características y Tipos de Juegos.

El juego, como actividad lúdica, posee las siguientes características:

- **Libre y voluntaria.** A nadie se le puede forzar a jugar.
- **Divertida, placentera y satisfactoria para los/as jugadores/as.** El juego implica y en él no cabe ni el aburrimiento ni la insatisfacción.
- **Destaca su dimensión social, participativa y comunicativa.** Todo juego invita al encuentro; los juegos más interesantes son aquellos que compartimos.
- **Limitada en el tiempo y en el espacio.** Diferentes espacios propician juegos distintos; cada juego tiene una duración e incluso unos objetivos, determinados según el momento evolutivo del grupo de personas que lo juegan: crecemos jugando y complicamos los juegos porque hemos crecido.
- **Global, totalizadora.** Cuando se juega de verdad, se ve implicada la persona por completo: cuerpo, mente y corazón se activan en cada partida.
- **Reproduce estructuras y mecanismos sociales elementales,** como la aceptación de reglas, la tolerancia ante la frustración o la importancia de las metas u objetivos.
- **La realidad en la que se desarrolla el juego es ficticia,** es una combinación de realidad y fantasía.
- **Supone un desafío permanente** ya que el destino es incierto, haciendo al jugador descubrir y resolver alternativas.
- **Es reglamentario,** pues durante su trascurso se utilizan una serie de reglas que el participante tiene que seguir y no incumplir.
- **Puede ser una actividad educativa** a la vez que divertida.



CAPITULO II



2. LOS JUEGOS TRADICIONAL

El juego tradicional se refiere a aquellos juegos que desde mucho tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a los padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizá algunos cambios, pero manteniendo su esencia; pudiéndose considerar específicos o no de un lugar determinado.. Los juegos tradicionales parecieran correr el riesgo de desaparecer especialmente en los estados capitalistas y excluyentes.

Jugar es la acción propia del ser humano en la que están presentes la emoción, la expresión, la comunicación, el movimiento y la actividad intelectual. El juego es un instrumento esencial para el desarrollo y potenciación de las diferentes capacidades infantiles, que es más recomendable en la intervención educativa.

Según CERVANTES Carmen, Tringeros (1998) “Son aquellos juegos que se transmiten de generación en generación, pudiéndose considerar específicos o no de un lugar determinado”

2.1 Características tienen los juegos tradicionales.-La principal característica de los juegos tradicionales es resaltar las tradiciones del pueblo desde las generaciones, **Según, Ramos (1992)** los caracteriza "por reflejar y expresar el sentimiento patriótico de una región o zona, sin permitir la introducción de esquemas o patrones transculturizadoresocialmente”. Dentro de la clasificación de los juegos tradicionales se encuentran algunos juegos que llegaron a América durante la conquista española. Es por ello, que muchas de estas actividades lúdicas también son conocidas en varios países de nuestro continente, aunque con diferentes denominaciones.

Los Juegos Tradicionales tienen las mismas características de cualquier juego moderno, en cuanto a su intención de brindar distensión, gozo, placer, entre



otras emociones. Pero tiene características que los diferencia de los actuales, esta son: GRAS, L. (1998).

- Tienen reglas de fácil comprensión, memorización y acatamiento, las reglas son negociables dependiendo de los participantes.
- No requieren de materiales costosos ni abundantes, de preferencia son materiales del entorno, que se desechan al terminar el juego y se vuelven a conseguir al iniciar otro.
- Los participantes no necesitan tener cualidades específicas para participar, es cuestión de gusto.
- No demanda de un espacio y tiempo específico, vencen el temporal y el lugar es adaptable depende del número de jugadores. Para no tener problemas con el espacio se pueden cambiar algunas reglas sin perder la naturaleza del mismo.
- No existe límite de edad.
- En algunos juegos por la naturaleza de ser tradicionales, si se presentan restricciones dependiendo del sexo, hoy en día existen aún rezagos de esta restricción pero son pocos y posibles de moldear.

Desde la perspectiva de los juegos tradicionales se le propone al docente y al adulto mediador en general, el planteamiento de un proceso pedagógico que incida en la formación integral del alumnado, es decir, que posibilite trabajar desde situaciones lúdicas, las dimensiones cognitiva, afectiva y social de los escolares. Los juegos proponen una forma divertida de aprender, de acercarse a un entorno, que aun cuando es cercano y próximo al alumno/a, no deja de ser desconocido.



2.2 Beneficios de los juegos tradicionales

No cabe duda que los juegos tradicionales ayudan a mejorar en cualquier aspecto físico o mental a los niños y niñas de nuestro entorno.

Entre los beneficios más destacados es el **aumento de capacidades físicas y motrices**, además algunas de estas actividades reta a la propia superación y al desarrollo de nuevas capacidades de los niños y niñas que las realizan.

Producen un **desarrollo del sistema locomotriz**, el cual permite mejorar la sincronización de los movimientos rápidos y precisos, la vista y la puntería.

Aporta a la **integración social del niño o niña con el resto del grupo**; y para el desarrollo correcto del juego es necesaria la interacción de unos con otros, obligando a los niños que lo practican a relacionarse con los diferentes participantes.

Tienen reglas de fácil comprensión, memorización y acatamiento. Las reglas son negociables, no requieren mucho material ni costo, son simples de compartir y pueden practicarlas en cualquier momento y lugar.

2.3 Los juegos tradicionales como valor cultural

Desde tiempos no claramente precisados, los juegos han formado parte de la cultura del pueblo, y en las distintas comunidades se han realizados teniendo en cuenta las características propias de cada lugar. Así en las diversas zonas geográficas, al pasar de los años los juegos se han relacionados con el medio y las características en que han vivido el hombre, estos juegos llamados tradicionales mantienen importancia vital para la cultura del país y para el empleo del tiempo libre.

Los juegos tradicionales en particular transitan de época en época sin perder su esencia y aceptación por los pobladores con una finalidad reproductiva. En ese sentido, se puede afirmar que la esencia y objetivo de los juegos tradicionales no ha cambiado, solo la idiosincrasia de cada sitio,



barrio, comunidad, provincia y país es lo que se modifica, en relación al desarrollo socio económico y cultural, lo que nos lleva analizar los aspectos intrínsecos de carácter educativo, cultural y pedagógico.

De esos aspectos se destaca en primer lugar las formas de relaciones que se aprecian en los juegos de roles, géneros y laborales, **GERICO, (2000)** afirma que: Es imprescindible que los responsables de la enseñanza de estos juegos hagan un reparto de los mismos sin que exista una compulsión externa que los obligue a realizar uno en específico si no es de su agrado, pero además tener presente la rotación de los roles, géneros y labores entre los niños, actividad que ellos realizan por libre elección y familiarización con el mundo adulto, ya que es el reflejo de las actividades que estos realizaran.

2.4 Juegos tradicionales más conocidos de la provincia de Zamora Chinchipe

- a. **Palo encebado.**-El palo encebado se realiza en la fiesta de navidad donde los **markantaytas**(término kichwa personaje que se encarga de realizar las festividades de Navidad de acuerdo a la costumbre del pueblo Saraguro) preparan en un palo descascarado aproximadamente de 5 a 6 metros de altura, cruzando unos pequeños palos en forma de triángulo, para luego amarrar los productos agrícolas del medio como: las frutas, legumbres, miel, panela, guarapo, (jugo de caña) entre otros y luego después de atar los productos se flota en el palo con aceite o manteca y se planta al frente de la casa; para luego subir y bajar los productos.
- b. **Las arriadas de trompo.**- las arriadas del trompo se realiza entre dos o más personas cada uno con su trompo y piola, luego se fija la línea de salida y de llegada, en la línea de salida se coloca una bola de cristal o bolita de plástico, cada participante en orden de su turno hace bailar su trompo tratando de dar en la bolita asentado, para arrearlos lo más lejos posible, pero bailando el trompo así sucesivamente con los demás



participantes, el que gana con el golpe del trompo a la bolita a la línea de llegada es el ganador.

- c. **Juego de las bolitas o las canicas.-** se realiza este juego con dos o más personas, se hace un círculo en el piso, dentro del cual se coloca algunas canicas (bolas de cristal) igual al número de jugadores; pueden lanzar las canicas de una distancia de 3 metros aproximadamente, el que aproxima más al círculo, tiene derecho a sacar las canicas que están adentro del círculo, también puede matar a las bolas más cercanas de los compañeros, el que saca más canicas del círculo o el que quita a las bolitas de los compañeros es el ganador.
- d. **Rayuela.-** Para realizar este juego se necesita tiza y fichas, pueden participar dos o más personas en este juego, se traza en el piso un rectángulo y se divide en siete cuadros, cada cuadro representa los días de la semana empezando por el día lunes; cada participante empieza lanzando una ficha en el primer cuadro que representa el día lunes, los participantes saltan en un solo pie, pero tratando de no pisar el cuadro donde está la ficha, el ganador será el participante que llega hasta el último cuadro que representa el día domingo.
- e. **Ensacados.-** trazar dos líneas una de partida y otra de llegada. Todos los participantes se meten en un saco y se ubican detrás de la línea de partida. A una señal salen los competidores saltando a toda velocidad el que llega primero es el ganador.
- f. **Ollas encantadas.-** Se realiza con varias ollas de barro dentro de ellas contiene cuyes; colocando a una altura adecuado de los participantes, cada participante participara con un palo no más de un metro de largo, pero vendado los ojos, luego al llegar a lugar tendrá que dar tres golpes el que logre romper la olla se lleva lo que hay en la olla y si no logró romper en tres palazos retira y sigue el otro participante y así sucesivamente.



- g. Carrera de tres pies.-** Para realizar este juego se traza dos líneas una de partida y otra de llegada, los participantes se ubican detrás de la línea en pareja, tendrán que amarrar el pie unidos con el otro, uno la izquierda y otro la derecha, a una señal salen corriendo los participantes hasta llegar a otra línea, la pareja que llega primero es el ganador.
- h. Baile de tomate.-** Se realiza en pareja, el tomate se coloca en la frente apegando a dos participantes, al ritmo de la música los participantes tienen que bailar el que hace caer el tomate durante el baile abandona el juego, pero el que permanece con el tomate hasta el último es el triunfador.
- i. Pelea de gallo.-** esta competencia se realiza con dos gallos de pelea el gallo tendrá que ganar la pelea en un tiempo señalado, si el gallo no logra de ganar en tiempo señalado es el perdedor, pero muchas veces se empatan.
- j. Atracones.-** para realizar esta competencia, se necesita dos personas para la competencia y luego se prepara en la mesa dos platos de máchica (harina de cebada), dos colas, dos maduros, dos agujas y dos pedazos de hilo; el que coma más rápido y hace pasar el hilo en la aguja es el ganador.



CAPITULO III



3. JUEGOS ADAPTADOS A LA ESCUELA

Si se considera al juego como un fenómeno inseparable al niño, si se tiene en cuenta que el juego es uno de sus primeros lenguajes y una de sus primeras actividades, a través de las cuáles conoce el mundo que lo rodea incluyendo las personas, los objetos, el funcionamiento de los mismos y la forma de manejarse de las personas cercanas; no se puede excluir al juego del ámbito de la educación formal. El aprendizaje escolar, a través de situaciones lúdicas es mucho más enriquecedor.

3.1 Descripción de los juegos tradicionales y la dificultad en el aprendizaje en el centro educativo.

Según los datos existentes y al analizar respecto de los juegos tradicionales en el mundo se ha podido encontrar lo siguiente: El encuentro Internacional de Juegos Tradicionales. Según Ribera del Duero 2009” manifiesta que los juegos tradicionales están en una delicada situación de desaparición y que deben conservarse y divulgarse. En el libro **JUEGOS TRADICIONALES Y SALUD SOCIAL Rivera del Duero (2009)**. Se manifiesta lo siguiente “El deporte comercial hace uso de todos los medios de comunicación y ocupa todo el espacio que generan las prácticas físicas y deportivas, atribuyéndose unilateralmente todos los valores nobles; el deporte es la salud, la honradez, la igualdad social, la educación, el vínculo social, emancipación de las mujeres, etc. “

En América Latina, los juegos y deportes tradicionales forman parte del patrimonio, La UNESCO trabaja para preservar, promover y desarrollar.

En el Ecuador, por ser un país pluricultural sí se practican los juegos tradicionales en las fiestas de barrio, pero poco en las instituciones educativas; es por ese motivo que se ve la importancia de realizar esta



investigación para entregar un documento que describa los principales juegos tradicionales de la comunidad Nuevo Provenir.

Existen muchas las razones por las cuales vale la pena mantener vivos estos juegos. A través de ellos se puede transmitir a los niños características, valores, formas de vida, tradiciones de diferentes zonas.

Hay que tener en cuenta que un niño/a interioriza mejor el aprendizaje por medio del juego, cuando se emplea tan solo la metodología de lápiz - cuaderno puede tener consecuencias muy graves, pues se estará formando niños sin alegría, tensionados, poco expresivos, sin creatividad e incapaces de relacionarse con el entorno que lo rodea.

El juego constituye una actividad importante en el aprendizaje diario, es muy trascendental y necesario contar con el juego para un crecimiento sano, se podría decir que un niño que no juega es como una vela sin luz.

Sobre descripción de los juegos tradicionales del aula en el proceso investigativo se entrevistó al docente de cuarto y quinto grado de educación básica del Centro Educativo “HuaynaCápac”, su respuesta se sintetiza en el siguiente cuadro:

TABLA Nº 1

PREGUNTA	RESPUESTA
<p>INVESTIGADOR: ¿Qué dificultad encuentra al practicar los juegos tradicionales y modernos en el centro educativo?</p>	<p>PROFESOR: Los niños no conocen ni valoran las normas y reglas de los juegos ancestrales; mas se inclinan a jugar con juguetes modernos como es la pistola, espadas y otros. Por tal motivo se vuelven violentos, agresivos demostrando ser el héroe dela lucha. Por esta razón es bueno incentivar a los niños, jóvenes y adultos; en practicar y valorar los juegos tradicionales des nuestro propio medio.</p>

Fuente: Opinión del docente del Centro Educativo “HuaynaCápac” de la comunidad Nuevo Provenir.

Elaborado por: Manuel Asunción Medina Gualán y María Delfina Medina Abrigo.



Como se puede entender, la opinión vertida por el docente, que el comportamiento es negativo y poco conocimiento sobre los juegos tradicionales; como dice, Según Ribera del Duero 2009 “manifiesta que los juegos tradicionales están en una delicada situación de desaparición y que deben conservarse y divulgarse”.

3.2 Organización de los juegos tradicionales para su aplicación en el ámbito educativo.

Para la utilización de un juego tradicional en la escuela, la maestra/o realizara su programación siguiendo el orden que se expone a continuación:

- Formular objetivos que queremos conseguir
- Preparar el material necesario en función según el lugar disponible a utilizar, el número de alumnos etc.
- Explicar detalladamente al alumno las normas del juego
- Explicar el juego de forma breve y clara antes de jugar
- Aclara tantas veces sea necesario según la edad del alumnado.
- Realizar una evaluación final, observando los aprendizajes obtenidos.

3.3. Planificación del juego.

A la hora de plantearse y planificar el desarrollo del Juego como herramienta ludo-educativa hay que saber:

1. Nuestro propio nivel o limitaciones como dinamizadores e introductores de la actividad. Si somos novatos en la ludo pedagogía o iniciados en el tema.

2. ¿Dónde jugar? El espacio donde se va a desarrollar la actividad es importante. Puede ser limitante, favorecedor e incluso especialmente motivante. Puede tratarse de un gran espacio o área natural amplia con vegetación variada, un jardín como espacio verde artificial, un itinerario o



recorrido a través de medios diferentes, el aula de la escuela o su laboratorio, etc.

3. ¿Cuándo jugar? Podremos plantear el poder realizar durante todo el año porque se practica en horas del recreo sin necesidad de interrumpir clases normales.

4. Edad de los participantes. Se trata de adecuar el nivel de dificultad, tanto a la hora de su buen entendimiento como de su adecuado desarrollo. Es preferible no mezclar edades diferentes en un mismo Juego.

5. Número mínimo y máximo de participantes. Depende del Juego, puede tratarse desde actividades individuales, a grupos con un gran número de participantes, si bien suele estar limitado por el tamaño del espacio donde vamos a jugar. Grupos grandes exigen más experiencia por parte del monitor-educador, por lo que siempre que se cuente con dinamizadores suficientes, es mejor dividir al grupo en subgrupos menores.

6. Preparación previa. Con el fin de dedicarle el tiempo suficiente, hay que tener en cuenta si el Juego necesita de una preparación previa (búsqueda de información, recogida de datos locales, etc.) o si se realizará sobre el terreno.

7. Materiales. Es aconsejable utilizar materiales sencillos, de fácil manipulación, recogidos de la naturaleza o producto del reciclaje, por propia coherencia y para no excluir a nadie por cualquier deficiencia física o psíquica. Hay que asegurarse de tener los materiales necesarios antes de empezar.

8. ¿Qué queremos conseguir con este juego? Debemos tener claro desde un principio los objetivos que queremos conseguir y por los que nos hemos planteado este Juego y no otro.



9. **¿Lo hemos conseguido?** Un último momento para la reflexión y la evaluación, grupal o individual.

3.4. El papel del Educador como dinamizador.

La persona que va a dirigir el Juego, debe reunir una serie de aptitudes aparte de los conocimientos que pueda haber adquirido y de su propia experiencia. La manera en que el Juego es presentado, planteado y llevado a cabo es tan importante como el juego en sí. **SPENCER Y GIUDICE. Nueva Didáctica Especial. Ed. Kapelusz, Buenos Aires 1970. Pág. 25-73**

El dinamizador debe:

- Involucrarse en él para crear un ambiente de apoyo
- Guiarse por los deseos de los participantes en lugar de usar su poder y autoridad
- Organizar y hacer accesibles al grupo una amplia variedad de recursos en lugar de limitar el proceso creativo del grupo.
- Permanecer alerta a todas las expresiones de sentimientos en miembros del grupo y estar pendiente de las diferencias individuales.
- Convertirse en uno más del grupo sin olvidar su papel principal.
- Saber trabajar con un grupo y manejar algunas técnicas grupales.
- Facilitar la comunicación entre los miembros del grupo.
- Ser receptivo a la retroalimentación que le da el grupo o sus colegas.
- Ser un ejemplo de creatividad y lograr mantener la atención.
- Invitar a jugar, no imponer los Juegos.
- Evitar explicaciones largas y mantener la atención. Dejar claras las normas desde un principio.
- No dejar la actividad en el aire, sino tomar el tiempo necesario para discutir la actividad.



3.5. ¿Por qué es importante el juego en la hora del recreo?

Investigadores, pedagogos, psicólogos y sociólogos han demostrado que el Juego constituye el motor del aprendizaje y del descubrimiento. Además es un instrumento educativo que hace de resorte de nuestra curiosidad por todo lo que nos rodea.

Es la actividad que más interesa y divierte a los niños y jóvenes, por lo que ponen más interés en el proceso de aprendizaje mediante el juego, además muchas veces las horas del recreo son horas en la que los niños y jóvenes se distraen del encierro de las aulas, que mejor proponer más educación sin necesidad de que sea aburrido. ¡A jugar se ha dicho!

Por otro lado el Juego:

- Potencia el aprendizaje activo
- Modifica la clásica relación profesor-alumno
- Permite acercar a la mente conceptos de difícil asimilación
- Conecta al participante con la vida real
- Desarrolla la sociabilidad y el espíritu de colaboración
- Favorece un aprendizaje más duradero.



CAPITULO IV

4. JUEGOS TRADICIONALES EXISTENTES EN LA COMUNIDAD KICHWA SARAGURO NUEVO PORVENIR

Ubicación geográfica de la comunidad Nuevo Porvenir.



Foto N. 1 Comunidad Nuevo Porvenir

Elaborado por: Manuel Asunción Medina Gualán y María Delfina Medina Abrigo.

La comunidad Nuevo Porvenir, está ubicado en la parroquia La Paz, cantón Yacuambi, provincia de Zamora Chinchipe, siendo sus límites: al Norte con el río Jembuentza, al Sur con la comunidad Los Ángeles, al Este con la cordillera de Chicana, al Oeste con la comunidad de Jembuentza y cuenta con treinta y seis familias, entre shuar, Kichwa Saraguro, un Centro Educativo Comunitario “Huayna Capac” con ochenta y dos estudiantes y ocho docentes, también cuenta con un centro infantil “Arca de Noe” (Infa), alumbrados publico, alcantarillado sanitario, agua tratado, la urbanización con sus respectivos calles, su clima es calido templado humedo que alcanza a una temperatura de 15°C a 30°C.

Via de acceso es atravez de la via de tercer orden Zamora – Yacuambi y une con el canton Saraguro provincia de Loja; los abitantes de la comunidad se caracterizan por la dedicación al trabajo en area agropecuario. Se destacan la convivencia armonica con visión de sobresalir en grupo.

1. La carrera del zambo (calabaza)



Foto N. 2 los niños juegan zambo.

Elaborado por: Manuel Asunción Medina Gualán y María Delfina Medina Abrigo.

Mediante este juego permite a los niños desarrollar la motricidad gruesa, la concentración y la resistencia física.

Para realizar este juego se necesita varios participantes, pueden ser niños o niñas, cada uno con un zambo o mamuca lo utilizamos aquí en el oriente; se traza una línea de partida y otra de llegada, luego se ubica a los participantes atrás de la línea de partida cada uno con su respectivo zambo o mamuca, a una señal tendrán que salir empujando con la nariz hasta llegar a la meta el que llega primero es el ganador.

2. El juego del bejuco.



Foto N. 3 los niños juegan en bejuco.

Elaborado por: Manuel Asunción Medina Gualán y María Delfina Medina Abrigo.

En este juego los niños desarrollan la motricidad gruesa, la agilidad del movimiento del cuerpo y el desarrollo de los músculos, generalmente esta clase de juego se realiza en donde existen árboles grandes y que poseen los llamados bejuco, son raíces resistentes que crecen de la cúpula en los árboles.

A los niños del campo les encanta jugar colgándose en el vejuco, a este juego lo llaman culombio, otros lo llaman volar en avión, donde los niños/as se disfrutan y distraen divirtiéndose y demuestran la alegría, para iniciar el juego primeramente lo comprueban colgándose o alando, para comprobar si resiste el peso del participante, este juego es muy atraído por los niños del campo; el participante que vaya más lejos es el ganador.

3. Ollas encantadas.



Foto N. 4 los niños sacan ollas encantadas.

Elaborado por: Manuel Asunción Medina Gualán y María Delfina Medina Abrigo.

En este juego los niños desarrollan la motricidad gruesa memoria, concentración y orientación.

Anteriormente se realizaba con varias ollas de barro y dentro de ello contenían cuyes, en la actualidad no se realiza con este material lo hacemos en fundas plásticas que contienen dulces como: caramelos, galletas, chocolates, chupetes, panes, entre otros ; colocando a una altura adecuado de los participantes, cada niño/a participa con un palo no más de un metro de largo, pero vendado los ojos, al momento de salir giran tres vueltas a la izquierda tres vueltas a la derecha y procede a caminar hasta encontrar las fundas luego al llegar a lugar tendrá que dar tres golpes el que logre romper la funda lleva lo que contiene en ella y si no logro romper en tres palazos retira y sigue el otro participante y así sucesivamente hasta terminen las fundas o los objetos colgados.

4. Las zambullidas.



Foto N. 5 el niño zambulle para sacar las monedas.
Elaborado por: Manuel Asunción Medina Gualán y María Delfina Medina Abrigo.

Mediante este juego permite desarrollar la motricidad gruesa y la resistencia dentro del agua.

Para realizar este juego se coloca una tina con agua y monedas en la tina, cada participante tendrá la oportunidad de sacar con la boca a las monedas de tina de agua, durante el tiempo acordado; el niño que logra sacar en menos tiempo de lo acordado todas las monedas es el triunfador y el premio son todas las monedas que sacó de la tina. En este juego los niños/as pueden demostrar el control de la respiración y la participación decisiva.

5. La carrera con canes (perros).



Foto N. 6 el niño participa en la carrera con perros.
Elaborado por: Manuel Asunción Medina Gualán y María Delfina Medina Abrigo.

Mediante este juego permite al niño desarrollar la motricidad gruesa y la resistencia física.

Para realizar este juego se necesita varios pedazos de sogas y perros, cada participante tendrá que coger con la soga a su perro y ubicar en la línea de partida, a una señal tendrán que salir corriendo halando el perro hasta llegar al punto señalado, el que llega primero es el ganador.

Este juego es apreciado por los niños en la comunidad donde demuestran la resistencia física y la coordinación con su perro, porque no todos tienen la suerte de llegar a la meta final.

6. La gallina ciega.



Foto N. 7 los niños juegan con la gallina ciega.

Elaborado por: Manuel Asunción Medina Gualán y María Delfina Medina Abrigo

Mediante este juego nos permite desarrollar la motricidad gruesa, orientación y la seguridad del niño.

Para realizar este juego se necesita un pañuelo, sombrero y una gallina o gallo tiene que ser enterrada todo el cuerpo con la cabeza visible; se traza una línea de partida, el participante tendrá que vendar el ojo, coger el sombrero y caminar hasta llegar a la gallina enterrada y tendrá que tapar con el sombrero, si no logra tapar con el sombrero pierde y continua con otro participante y así sucesivamente; el que logra tapar lleva el gallo o es el ganador.

7. El Patito con su huevo.



Foto N. 8 los niños juegan con el huevo.

Elaborado por: Manuel Asunción Medina Gualán y María Delfina Medina Abrigo.

Mediante este juego podemos desarrollar la motricidad gruesa y manejar el equilibrio.

Para realizar este juego se necesita huevos, cucharas; se traza una línea de partida y otra de llegada, luego ubicar a los participantes en la línea de partida, colocar la cuchara con huevo en la boca y las manos en el cuello caminar en posición de patito al conteo de tres los participantes inician a caminar cuidadosamente tratando de no hacer caer el huevo de la cuchara, el ganador es el que llega primero. Donde los niños/as demuestran la concentración y la habilidad.

8. Alada de la soga.



Foto N. 9 los niños halando la soga.

Elaborado por: Manuel Asunción Medina Gualán y María Delfina Medina Abrigo.

En este juego permite al niño desarrollar la motricidad gruesa, el desarrollo de los músculos y el compañerismo.

Para realizar este juego se necesita una soga, los participantes forman dos grupos, se traza una línea en el centro de dos grupos, se ubican en forma aleatoria sujetando la soga a una señal los participantes empiezan halar la soga, pierde el grupo que cruza la línea. Este juego es muy común y atraído por los niños/as, donde demuestran la unidad por una causa (la unión hace la fuerza).

9. La Comida de Hilo.



Foto N. 10 los niños recogiendo el hilo en la boca.

Elaborado por: Manuel Asunción Medina Gualán y María Delfina Medina Abrigo.

Mediante este juego permite a los niños desarrollar la motricidad fina, la concentración y el desarrollo de las mandíbulas bucales.

Para realizar este juego se necesita dos piolas, un billete y cuatro participantes, en la mitad de dos piolas se amarra un billete y los participantes cogen con la boca la punta de la piola, al conteo de tres empiezan los participantes a recoger con la boca a la piola hasta llegar al billete, el que llega primero es el ganador.

En este juego podemos notar la habilidad y el manejo de los labios de la boca de cada participante.

10. Los días de la semana.(rayuela)



Foto N. 11 los niños juegan en la rayuela.

Elaborado por: Manuel Asunción Medina Gualán y María Delfina Medina Abrigo.

Mediante este juego permite al niño desarrollar la motricidad gruesa y el aprendizaje de los días de la semana, el lenguaje y el movimiento del cuerpo.

Para realizar este juego se necesita tiza y una ficha o un pedazo de teja; el jugador inicia lanzando la ficha en el cajón (lunes) y debe saltar en un pie de cajón en cajón, hasta llegar el día domingo y deberá volver por la misma vía y coger la ficha que dejó en el primer cajón, si logra hacer sin fallar deberá continuar tirando la ficha en el siguiente cajón (martes) y así sucesivamente hasta terminar su corrido por los días de la semana.

Las faltas ocurren cuando el jugador pisa la línea de la rayuela, cuando la ficha no cae dentro del cajón correspondiente o toca la línea, cuando asienta los dos pies en el cajón que no debe, cuando pisa el cajón en el que se encuentra la ficha y cuando sale a pisar fuera de la rayuela; en momento que el jugador falla tendrá que esperar el siguiente turno para poder continuar jugando.

11. Torneo de cinta con caballitos de madera.



Foto N. 12 el niño saca la cinta con caballo de madera.
Elaborado por: Manuel Asunción Medina Gualán y María Delfina Medina Abrigo.

Mediante este juego nos permite desarrollar al niño/a la motricidad gruesa y el movimiento del cuerpo.

Para realizar este juego se necesita una soga larga, varas redondas de 1m. Aproximado (opcional), cintas de acuerdo al número de participante y lápiz o palitos; para iniciar el juego se tiembla la soga a la altura de los participantes, a la cinta se amarra en la pequeña argolla para luego colocar en la soga, a una distancia de 20cm. y luego los participantes se ubica a la línea de partida en orden de estatura, cada uno con una vara y un lápiz o palito, a una señal tendrá que salir corriendo; sosteniendo la vara con la mano que hace las veces del caballo debajo de las piernas y la otra mano lleva un lápiz o un palito; a la velocidad que va tendrá que tratar de meter el lápiz o palito en la argolla de la cinta y si logra meter y llevar; el recibe un premio sorpresa pero, si no logra tendrá que esperar el turno y así hasta terminar sacar la cinta.

12. El baile del trompo.



Foto N. 13 los niños con el trompo.

Elaborado por: Manuel Asunción Medina Gualán y María Delfina Medina Abrigo.

Mediante este juego permite desarrollar al niño la motricidad gruesa, las habilidades, destrezas, movimiento y la atención.

El trompo es un pequeño juguete de madera, que se los hace bailar con una piola. Que constituye el juego tradicional de los niños en nuestro medio. Con este pequeño juguete se puede jugar de diferentes maneras entre ellos son: las arreadas, los quiños, los que baila más tiempo en la mano o en el suelo entre otros.

a) Las arreadas.- este juego se realiza entre dos o más personas cada uno con su trompo y piola, luego se fija la línea de salida y de llegada, en la línea de salida se coloca una bola de cristal o bolita de plástico, cada participante en orden de su turno hace bailar su trompo tratando de dar en la bolita asentado, para arrearlos lo más lejos posible, pero bailando el trompo así sucesivamente con los demás participantes, el que gana con el golpe del trompo a la bolita a la línea de llegada es el ganador.



b) Los quiños.- para este juego integran dos a tres participantes no más este juego consiste en hacer bailar el trompo dentro del círculo, por sorteo el primer participante hace bailar el trompo y el segundo o tercero participante también hacen bailar pero tratando de golpear y sacar del círculo al primer trompo, si logran golpear y sacar entonces tendrá que pagar el dueño del primer trompo y si no logra sacar tendrán que pagar el segundo y el tercer participante al primero y así sucesivamente.

c) El trompo que baila más. Este juego consiste el trompo que baila más tiempo en la mano es el ganador; puede ser todos los participantes hacer bailar por igual o controlando al tiempo.

13.El jebe o liga de caucho



Foto N. 14 los niños juegan con el jebe.

Elaborado por: Manuel Asunción Medina Gualán y María Delfina Medina Abrigo.

Mediante este juego nos permite desarrollar al niño/a la atención, precisión, la motricidad gruesa y fina.

Para realizar este materia se toma una horqueta de madera de 20-22cm.de largo, dos ligas, un cuero pequeño y 4 liguillas pequeñas; se une una punta de cada liga en cada punta de la horqueta y las otra dos puntas en cada lado del cordobán hecho dos ojales para que pueda entrar la punta de la liga, luego se asegura con las liguillas y ya tenemos el jebe. **El uso del jebe;** el niño/a toma el jebe de la parte inferior de la horqueta y con la otra mano de la parte del cordobán, van poniendo en el medio una piedrita pequeña estiro la liga apuntando al objeto que quiero tocar y suelto la piedra, el que le pega en el lugar indicado es el ganador.

14. Carrera en zancos.



Foto N. 15 el niño juega con el zanco.

Elaborado por: Manuel Asunción Medina Gualán y María Delfina Medina Abrigo.

Mediante este juego podemos desarrollar la motricidad gruesa, el movimiento del cuerpo y el equilibrio.

Para realizar este juego se necesita doszancos por cada participante, los zancos son de madera pueden ser redondos o cuadrados los listones y ala altura de 40 a 50 cm. Se clava un pequeño taco para poder pisar, se traza una línea de partida y otra de llegada; los participantes colocaran detrás de la línea de partida cada uno con sus respectivos zancos al conteo de tres se suben al zancos y comienzan a caminar tratando de no caer, el que llega primero ala línea es el ganador.

15. La cucarachita.



Foto N. 16 los niños juegan la cucarachita.

Elaborado por: Manuel Asunción Medina Gualán y María Delfina Medina Abrigo.

Mediante este juego podemos desarrollar la motricidad gruesa, lenguaje oral, el movimiento del cuerpo, desplazamiento y orientación.

Para realizar este juego se necesita un pañuelo; todos los participantes hacen un círculo, en el centro se coloca a un niño vendado los ojos y los jugadores las preguntan, ¿cucarachita , cucarachita que se te ha perdido?; el niño que está en el centro vendado los ojos responde **una agujita**; los jugadores preguntan ¿en dónde?; el niño que está en el centro responde con el nombre de cualquier lugar, los jugadores dicen da la vuelta tres vueltas a la izquierda y tres vueltas a la derecha ahí hallaras , después de dar la vuelta , los jugadores empiezan a tocar cuidadosamente tratando de no dejar atrapar. Cuando a un jugador lo atrapa, este niño pasa hacer la cucarachita y se reinicia el juego.

16. La tejida de red.



Foto N. 17 los niños tejen la red.

Elaborado por: Manuel Asunción Medina Gualán y María Delfina Medina Abrigo.

Mediante este juego podemos desarrollar la motricidad fina y la atención del niño.

Para realizar este juego se necesita una piola; el niño coloca la piola en los dedos meñique y pulgar de la mano izquierda y derecha, luego va entretejiendo con los demás dedos hasta que finalmente queda formada la red de diferentes formas.

Podemos notar mediante este juego la concentración, la agilidad de manejar los dedos de las dos manos.

17. Cruzada en la vara.



Foto N. 18 los niños cruzan en la vara.

Elaborado por: Manuel Asunción Medina Gualán y María Delfina Medina Abrigo.

Mediante este juego permite el desarrollo de motricidad gruesa y manejar el equilibrio.

Para realizar este juego se necesita una vara larga y un lugar adecuado. El niño tendrá que cruzar sin caer, hasta que termine la vara el niño que pierde el equilibrio y cae; pierde y puede continuar otro participante del turno.

Donde los niños/as manejan el equilibrio, la concentración y la participación activa de cruzar la aventura.

18. Tres en raya.



Foto N. 19 los niños juegan tres en raya.

Elaborado por: Manuel Asunción Medina Gualán y María Delfina Medina Abrigo.

Mediante este juego los niños desarrollan la motricidad gruesa, el Desarrollo de conocimiento cognitivo.

Para realizar este juego se necesitan materiales opcionales que pueden ser: piedritas, semillas, papel, etc. Se realiza este juego con dos participantes y seis piedritas, cada participante tiene tres piedritas, por sorteo elige a uno de los jugadores que comience el juego poniendo una piedrita en el centro. Alternativamente los van colocando hasta que uno consigue completar en línea recta es el ganador; este juego ayuda al niño a desarrollar la concentración.



4.2 Estrategias metodológicas para la aplicación de juegos

La manera cómo se enseña, es tan importante como el qué se enseña.

El destinatario de estas actividades aprende mejor cuando:

- El aprendizaje es vivencial. El participante explora, manipula y descubre directamente los elementos del Juego.
- El aprendizaje es divertido y creativo. Las actividades novedosas y divertidas, tienen un impacto educativo mayor que las conocidas y sedentarias.
- Las actividades están centradas en las necesidades de cada participante, teniendo en cuenta la opinión, características, diferencias personales y limitaciones de cada uno.
- El aprendizaje es sobre aspectos significativos, no sobre cosas abstractas y lejanas.
- Se utilizan recursos del medio. El uso de recursos tradicionales.
- Se disfruta de obtener conocimientos ancestrales, sobre todo en gente adulta, que puede apreciar y evaluar el efecto, positivo o negativo, de la relación entre el ser humano y su identidad.

4.2 ¿Qué se debe tomar en cuenta para realizar este tipo de actividades?

- Un conocimiento previo del grupo.
- Hacer participar a todos por igual repartiendo los papeles.
- Dar oportunidades e integrar a los rezagados.
- Dosificar las actividades para no cansar a los participantes.
- El tiempo empleado, los conceptos e ideas motoras de la acción han de tener tiempo para ser asimiladas.
- Es importante también buscar el momento adecuado para cada actividad por ejemplo la hora del recreo.
- Crear un cierto clima de "magia" que capte la mente, dispare la imaginación y nos abra los sentidos, la inteligencia y el espíritu.



- El orden de los Juegos, que puede seguir una secuencia que, porejemplo, aumente el nivel de dificultad o de atención. ¡A jugar seha dicho!.



CONCLUSIONES

- Esta investigación nos ha permitido conocer que en la actualidad en la comunidad Kichwa Saraguro Nuevo Porvenir no se practican juegos tradicionales los mimos que se están perdiendo por falta de incentivos, como también no son considerados en los programas culturales.
- En el ámbito educativo los docentes no promueven de manera permanente y continua los juegos tradicionales como estrategias para la construcción de los aprendizajes.
- Los juegos tradicionales son escasamente practicados por la comunidad Kichwa Saraguro Nuevo Porvenir y la Unidad Educativa “Huayna Capac” en general se describen así: rayuela con 20%, alada la soga con 20%, bolas o canicas de cristal con un 15% y trompos también con un 15%.
- Los docentes y la comunidad en general no clasifican de acuerdo a la edad del niño que tipo de juego tradicional aplicar, ni conocen los beneficios.



RECOMENDACIONES

- Hacer conocer a la comunidad Kichwa Saraguro Nuevo Porvenir y autoridades la importancia de rescatar los juegos tradicionales para los niños, a través de talleres.
- Capacitar a los docentes sobre los juegos tradicionales, para que mejoren sus destrezas y habilidades en la utilización de recursos y el ambiente para el aprendizaje.
- Dar a conocer a los docentes de la escuela “Huayna Capac” los beneficios de los juegos tradicionales para fortalecer y planificar de acuerdo a las materias y a la edad de los niños.
- Hacer conocer los resultados de esta investigación a los docentes y comunidad en general, con el fin que desarrollen estrategias y acciones que conduzcan a la formación de prácticas pedagógicas sustentadas en estrategias lúdicas tradicionales.



BIBLIOGRAFIA

- Renson, R. (1991). El retorno de los deportes y juegostradicionales. Revista de la actividad física y el deporte, No 8, León.
- Alfonso García, Josué. El juego infantil y su metodología. Editex.
- Bernal Ruiz, Javier. (2001). Juegos y actividades adaptadas: todo lo que debemos saber para comprender y facilitar la integración.
- Libro juegos tradicionales y salud social Rivera del Duero (2009).
- Bauzer, E. (1997). Juegos Educativos. Buenos Aires: Ruy Díaz.
- Díaz, Maestro, F. (2000). Los Juegos Tradicionales en la Educación Primaria en Jornadas sobre los Juegos Tradicionales en Educación. Aragón, España.
- Gutton, P (1982): "Es una forma privilegiada de expresión infantil.
- Fernández - Baca, JUEGOS TRADICIONALES, 2001, pp. 87-89.
- Naranjo, Marcelo, La Cultura Popular En El Ecuador, Tomo V; Imbabura; CIDAP, Coordinación de Investigación, Págs. 248-255.
- Naranjo, ALMEIDA Duran, Napoleón, La Cultura Popular En El Ecuador, Tomo VII, Tungurahua, CIDAP, Coordinación de Investigación, pp. 271-275.
- Diaz, G. (2000). Elementos para una Educación en Valores. Uruguay: Ediciones de la Organización de Estados Iberoamericanos.
- Spencer y Guidice. Nueva Didactica Especial. Ed. Kapelusz, Buenos Aires 1970 Pág. 25-73.
- Urdaneta, L. (2002). Los Juegos Tradicionales y su Importancia.



WEBGRAFIA

- <http://www.auladelpedagogo.com/2011/01/el-juego-en-educacion-infantil/>
- <http://www.cienciadeporte.com/motricidad/3/art11.pdf>
- <http://aprendamospormediodeljuego.blogspot.com/p/juegos-tradicionales.html>
- <http://www.slideshare.net/beitarisco/investigacin-sobre-los-juegos-infantiles>
- <http://tradiciones.blogspot.com/>
- <http://es.wikipedia.org/wiki/Juego>
- <http://santananttpopulares.blogspot.com/2008/12/diferencia-entre-juego-popular-y.html>
- http://www.google.com.ec/search?q=juegos+tradicionales+del+ecuador+para+ni%C3%B1os&hl=es&sa=X&tbo=u&tbm=isch&source=univ&ei=xR3RUN_OJ_oy_0QGYuYGIBg&ved=0CDUQsAQ&biw=1366&bih=596.
- (http://www.codenpe.gob.ec/index.php?option=com_content&view=article&id=1015:se-preparan-juegos-ancestrales-de-los-pueblos-en-chimborazo&catid=91:actualidad-plurinacional&Itemid=617)
- <http://www.juegostradicionales.org/juegos-tradicionales/beneficios-de-los-juegos-tradicionales-y-populares/>
- <http://www.guioteca.com/entretencion-para-ninos/juegos-tradicionales-gran-opcion-para-los-ninos/>
- <http://www.eluniversal.com.co/cartagena/vida-sana/juegos-tradicionales-una-opcion-saludable-para-su-nino-117776>
- <http://www.monografias.com/trabajos14/importancia-juego/importancia-juego.shtml>.

ANEXOS

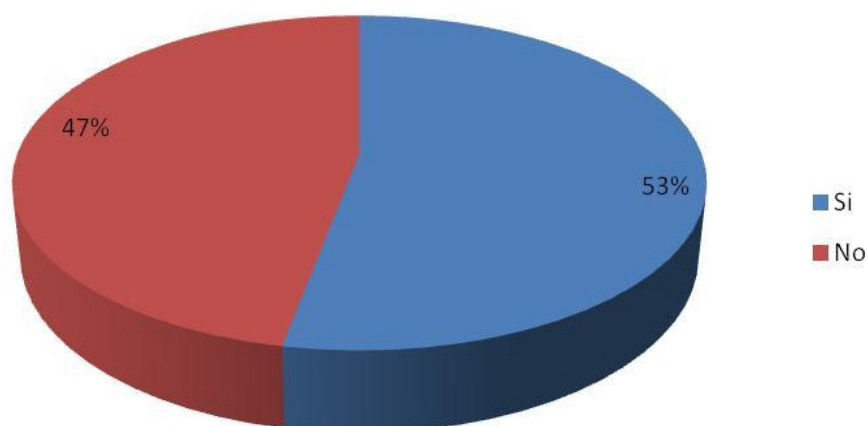
ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

ENCUESTA REALIZADA A LOS MIEMBROS DE LA COMUNIDAD

1. ¿Usted conoce algunos juegos tradicionales que se practican dentro de la comunidad?

Alternativas	F.A	%
Si	33	53%
No	29	47%
Totales	62	100%

Grafico 1



En relación al cuadro 1, referido al ítem donde se indaga acerca del conocimiento de los juegos tradicionales conocidos por parte de los miembros de la comunidad, se puede apreciar que el 53% se expresó en forma afirmativa, mientras que el 47% lo

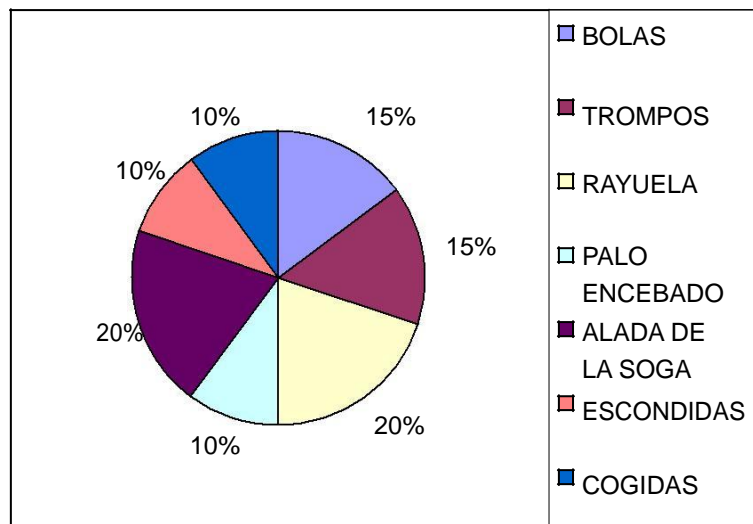


hizo de manera negativa. Estos resultados reflejan que no todos los habitantes de la comunidad kiwcha Saraguro Nuevo Porvenir tienen el conocimiento de las diferentes actividades lúdicas tradicionales.

Este aspecto permite hacer la acotación de la investigación realizada por Mozones y Ramones (1999), donde exponen que jugar no es sólo diversión, sino que también es un medio social donde se desarrolla el contacto especialmente entre niños dándose de esta manera el desarrollo cognitivo-social del mismo.

De esta manera, es de fundamental importancia que los estudiantes se vinculen de una forma más cercana con el conocimiento y práctica de los juegos como una forma de vincularse con el mundo social y cultural que los rodea y, en consecuencia, desarrollar un proceso constructivo que se oriente hacia el fortalecimiento de su personalidad y de su condición de ciudadano, que comparte derechos y deberes con otras personas de su entorno.

2. ¿Qué Juegos Tradicionales del pueblo Saraguro conoce usted?



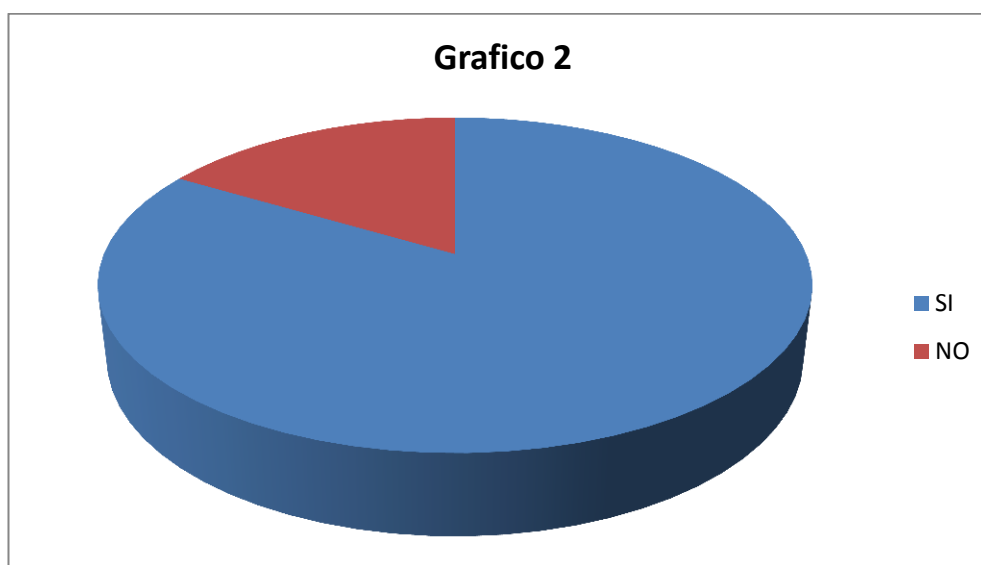
Entre los Juegos más conocidos por la población Kichwa Saraguro de Nuevo Porvenir han escogido a la alada de la sogá y la rayuela quizás a alar la sogá se ha

conocido un poco más por la población, por los programas que se realizan en fiestas del barrio se practica mucho y a la Rayuela por la gran cantidad de dibujos de rayuela de Gato que se pintan en los aceras de las casas.

ENCUESTA REALIZADA A LOS PROFESORES

1. Usted conoce algunos juegos tradicionales?

Alternativas	F.A	%
Si	47	76%
No	15	24%
Totales	62	100%



En relación al cuadro 2, se refiere a la indagación del conocimiento de los juegos tradicionales de parte de los docentes, se puede apreciar que el 76% se expresó en forma afirmativa, mientras que el 24% lo hizo de manera negativa. Estos resultados nos muestran que no todos los docentes de la institución tienen el conocimiento de las diferentes actividades lúdicas, lo cual es lamentable para los niños de la comunidad.

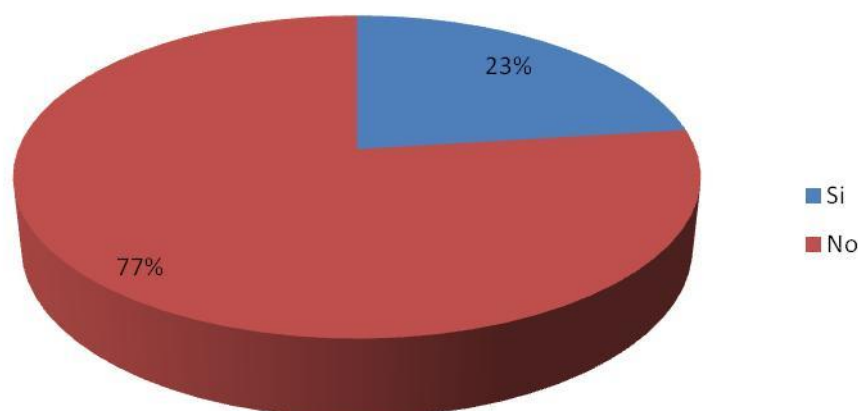
De esta manera, es de fundamental importancia que los docentes se capaciten y

conozcan los beneficios de la práctica de los juegos tradicionales con los niños, como también ayudar a la vinculación con el mundo social y cultural que los rodea. Y desarrollando y fortaleciendo la personalidad y de su condición de niño, que comparte derechos y deberes con otras personas de su entorno.

2. Incluye en su plan de clases los juegos tradicionales.

Alternativas	F.A	%
Si	14	23%
No	48	77%
Totales	62	100%

Grafico 3



Los datos del cuadro 3, ¿Incluye en su plan de clases los juegos tradicionales? En las respuestas reflejan que el 77% de los encuestados seleccionó la alternativa NO, mientras que el 23% dijo que SI, de lo que se deduce que de manera general los docentes de esta investigación no promueven este tipo de juegos como parte de las estrategias para la mediación-construcción de los aprendizajes.

De esta manera se pone en consideración: “el docente se constituye en un organizador y mediador en el encuentro del alumno con el conocimiento”



Como mediadores de procesos, los docentes de la Unidad Educativa Huayna Capac deben asumir la responsabilidad de incorporar estrategias como los juegos tradicionales como vía para incentivar en los/as alumnos/as el desarrollo de sus aprendizajes conceptuales, procedimentales y actitudinales, estos últimos que serían la expresión de los procesos de aprendizaje de valores.

Preguntas Guías de la Investigación (opcional)

¿Qué juegos tradicionales existen dentro de **comunidad** intercultural Nuevo Porvenir?

¿Cuántos de estos Juegos tradicionales se aplican y se practican dentro del Centro Educativo HUAYNA CAPAC?

¿Cuántos niños y niñas conocen y practican los juegos tradicionales?

¿En qué medida, los niños y niñas del Centro Educativo Huayna Capac están dispuestos a incorporar en sus horas de recreo los juegos tradicionales? (Nivel de Preferencias individuales)

¿Qué aprendizajes logran mediante la práctica de juegos tradicionales?

¿Qué juegos modernos conocen y practican actualmente los niños y niñas en su casa, escuela y en el pueblo o salas de internet?

¿Qué dificultad encuentra al practicar los juegos tradicionales y modernos en el Centro Educativo?



Encuesta dentro de la comunidad

1. Nombre del Encuestado.
2. Edad: () años
3. **Genero**
 - a. Femenino ()
 - b. Masculino ()
4. **Usted conoce algunos juegos tradicionales que se practican dentro de la comunidad?**
 - a. Si ()
 - b. No ()
5. **Escriba cuantos juegos tradicionales conoce:**
 - a.
 - b.
 - c.
 - d.
 - e.
6. **De los juegos que anotó; qué juego le gusta más y por qué?**
 - a.



Encuesta para el profesor

1. Nombre del Encuestado.

2. Edad: () años

3. **Genero**
 - a. Femenino ()
 - b. Masculino ()

4. **Cuantos alumnos tiene la escuela: ()**
 - a. Cuántas Mujeres ()
 - b. Cuantos Hombre ()

5. **Usted conoce algunos juegos tradicionales?**
 - a. Si ()
 - b. No ()

6. **Escriba cuantos juegos tradicionales conoce:**
 - a.
 - b.
 - c.
 - d.
 - e.

7. **Incluye en su plan de clases los juegos tradicionales.**
 - a. Si ()
 - b. No ()

8. **Qué juegos tradicionales prefieren los niños?**
 - a.
 - b.
 - c.

Gracias.



Encuesta para los niños y niñas

1. Nombres y Apellidos.

2. Edad: () años

3. **Genero**
 - a. Femenino ()
 - b. Masculino ()

4. **Usted conoce algunos juegos tradicionales?**
 - a. Si ()
 - b. No ()

5. **Escriba cuantos juegos tradicionales conoce:**
 - a.
 - b.
 - c.
 - d.
 - e.

6. **Juegan en la Escuela.**
 - a. Si ()
 - b. No ()

7. **Los profesores les incentivan para que practiquen estos juegos tradicionales?**
 - a. Si ()
 - b. No ()

8. **Qué juegos tradicionales prefieres Tú?**
 - a.
 - b.
 - c.
 - d. **Por qué**.....

Gracias.