



**UNIVERSIDAD NACIONAL
PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO
SOCIALES Y EDUCACIÓN**



PROGRAMA DE COMPLEMENTACIÓN ACADÉMICA DOCENTE

TRABAJO DE INVESTIGACION

**PARA OBTENER EL GRADO DE
BACHILLER EN EDUCACION**

**“INFLUENCIA CULTURAL DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LOS
NIÑOS DE 7 A 9 AÑOS EN LA I.E. N°86372 JAVIER CHERO BETETA”
DISTRITO RAPAYAN PROVINCIA HUARI-ANCASH.**

AUTORA:

ESPINOZA BLAS DALMIRA

ASESOR:

BOCANEGRA VILCAMANGO BEDER

HUARAZ - PERÚ

2018

DEDICATORIA

A mi familia, por su vehemencia e interés de haberme impulsado a seguir superándome en la docencia, a mis colegas por ser comprensivos y solidarios para poder llevar y participar en las clases del bachillerato que lo lleve en Huaraz.

AGRADECIMIENTO

A Dios por darme fortaleza día a día para seguir adelante y poder cumplir con mis objetivos de superación, por haberme permitido realizar este Trabajo de Investigación, a todas las personas involucradas en mi vida personal.

INDICE

INTRODUCCIÓN	1
CAPITULO I.....	3
TRABAJO DE INVESTIGACION	3
1.1. ENUNCIADO	3
1.2. JUSTIFICACIÓN	3
1.3. OBJETIVOS.	4
1.3.1. Objetivo General	4
1.3.2. Objetivo Específico.....	4
1.4. HIPÓTESIS.....	4
1.4.1. Hipótesis General	4
1.4.2. Hipótesis Específica	5
1.5. INTERROGANTES.....	5
1.6. VARIABLES	5
1.7.- DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA	6
CAPITULO II	7
MARCO TEÓRICO.....	7
2.1.- ANTECEDENTES	7
2.1.1.-HACIA UNA DIDACTICA DEL JUEGO	11
2.1.2.-ESTUDIOS EN TORNO AL JUEGO	14
2.1.3.-TAXONOMÍAS DESDE UNA PERSPECTIVA DIDACTICA	23
2.1.4.-ABORDAJES CERCANOS AL SIMBOLISMO	34
2.1.5. JUEGOS: CAMBIOS Y CONTINUIDADES	38
2.1.6.- RESEÑA HISTÓRICA DEL JUEGO	41
2.1.6.1.-juegos tradicionales en ANCASH.....	42

2.1.7.-CARACTERÍSTICAS DE LA CULTURA POPULAR.....	46
2.2.- LOS JUEGOS TRADICIONALES: ASPECTOS CONCEPTUALES E IMPORTANCIA.....	49
2.2.1.- JUEGO Y DIDACTICA LUDICA	49
2.2.1.1.- El jugar en el hombre.....	50
2.2.1.2.- Jugar es transformar y transformarse	53
2.2.1.3 Juego e historia de la cultura: La interpretación de J. Huizinga.	55
2.2.2.- EL JUEGO	59
2.2.3.- DEFINICIÓN DEL JUEGO	60
2.2.4.- IMPORTANCIA DEL CONCEPTO DE JUEGO	60
2.2.5 .-CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO.....	61
2.2.5.1.-El Juego en su Expresión Original.....	61
2.2.5.2.- Espacio y tiempo de Juego.....	62
2.2.5.3.- El Campo Lúdico es Autorregulable.....	63
2.3 .-LOS JUEGOS TRADICIONALES	63
2.3.1.- LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU SIGNIFICADO	65
2.3.2 .- LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO VALOR CULTURAL.....	65
2.3.3.-CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES.....	68
2.3.4.-LOS JUEGOS TRADICIONALES QUEDAN EN EL OLVIDO	73
2.3.5 .-JUEGOS Y JUGUETES TRADICIONALES	75
2.3.5.1.- Importancia	76
2.3.5.2.- Relación con la Naturaleza.	77
2.3.5.3 Cultura e Identidad.	77
2.3.5.4.- Los juguetes artesanales.....	78
2.3.5.5.- Situación actual.....	78
2.4 .-MARCO CONCEPTUAL	79

CAPITULO III.....	84
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	84
3.1.- TIPO DE INVESTIGACIÓN	84
3.2.- DISEÑO DE INVESTIGACIÓN.....	84
3.3.-DELIMITACION DEL AREA DE ESTUDIO.....	85
3.3.1.-DELIMITACIÓN TEMPORAL.....	85
3.3.2.-DELIMITACIÓN ESPACIAL.....	85
3.3.3.- POBLACIÓN.....	85
3.3.4.- MUESTRA	85
3.4.- MÉTODOS DE RECOLECCIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS.....	86
3.5.- PLANTEAMIENTO TÉCNICO Y OPERACIONAL.....	86
CAPITULO IV.....	87
ANÁLISIS DE RESULTADOS	87
CONCLUSIONES	104
RECOMENDACIONES.....	105
BIBLIOGRAFIA	106
ANEXOS	109

RESUMEN

El presente trabajo de investigación examina las aportaciones al estudio del juego como ámbito específico dentro de la disciplina. Se mencionan pormenorizadamente los estudios que, desde el folklore, la etnología y la etnografía, se han ocupado de dilucidar los aspectos socioculturales del fenómeno lúdico. En el abordaje de la perspectiva del juego, se hace hincapié en las diversas taxonomías que se han formulado para sistematizar el conjunto de manifestaciones lúdicas. El análisis de las clasificaciones pone de relieve las carencias que presentan, debidas sobre todo al incumplimiento de los criterios exigibles a cualquier taxonomía.

En referencia a las aportaciones de los autores como Batenson (1984) señalan que: “El juego es el mejor medio de comunicación entre especies diferentes, como también es el mejor medio de comunicación entre personas de generaciones, clases sociales o culturas diferentes”, mientras que Blanchard y Cheska (1986) llegan a la conclusión de que “si queremos comprender la humanidad, es indispensable que estudiemos este tipo excepcional del comportamiento humano”. Mientras, el historiador holandés Johan Huizinga marca uno de los puntos de inflexión en el estudio del juego otorgándole un protagonismo inusual en su obra *Homo ludens* (1938) cuando afirma: “La cultura nace del juego, aunque éste último la precede”.

A lo largo de la historia de la humanidad han sido numerosas las personalidades que desde distintos campos del saber han abordado y reflexionado sobre el concepto de juego como parte fundamental del lenguaje universal y fuente de transmisión de conocimientos y valores socio-culturales.

Ya en los primeros yacimientos arqueológicos aparecen elementos referidos al juego y a los juguetes. Sin embargo, la gran mayoría de juegos han trascendido a las clases populares, siendo practicados en torno a actos religiosos, durante fiestas y celebraciones, en el ámbito laboral, etc. para encontrar acomodo, paulatinamente, en el corazón de la infancia.

Se han recopilado y descrito diversos juegos tradicionales en la región de Ancash,

para dar a conocer el folklore lúdico de la Ancash de antaño.

ABSTRACT

This research examines the contributions to the study of play as a specific field within the discipline, game. Studies from and also from the folklore, ethnology and ethnography, have been busy clarifying the sociocultural aspects of playful detail mentioned phenomenon. In addressing the anthropological perspective of the game, the emphasis is on the various taxonomies that have been made to organize the multiple recreational events. The analysis of the ratings highlights the shortcomings present; due mainly to non-compliance with the criteria required any taxonomy.

Referring to the contributions of anthropology, authors like Bateson (1984) note that: "The game is the best means of communication between different species, as is also the best means of communication between people of generations, social classes and different cultures" while Blanchard and Cheska (1986) conclude that "if we want to understand humanity, it is essential to study this unique type of human behavior." Meanwhile, the Dutch historian Johan Huizinga marks one of the turning points in the study of the game giving it unusual prominence in his book *Homo Ludens* (1938) when he says: "The culture is born of the game, although the latter precedes".

Throughout the history of humanity have been numerous personalities from different fields of knowledge have addressed and reflected on the concept of play as a fundamental part of the universal language and a source of transmission of knowledge and socio-cultural values.

Back in the early archaeological sites are elements relating to the game and toys. However, the vast majority of games have transcended the popular classes, being practiced around religious ceremonies, during festivals and celebrations, at work, etc. to find accommodation, gradually, in the heart of childhood.

They have been collected and described various traditional games in the region of Ancash, to publicize the playful folklore of old Ancash.

INTRODUCCIÓN

Concluida la primera década del siglo XXI, se continúa reflexionando alrededor de los debates sobre el futuro de la humanidad; y uno de los temas cardinales que se discute con mayor frecuencia está relacionado precisamente con la recreación, la ocupación del tiempo libre de forma sana y la reproducción del hombre como ser social.

La recreación es un factor de bienestar social que contribuye a mejorar la calidad de vida de los seres humanos mediante el autoconocimiento, interacción y comunicación con su contexto social. Es un derecho básico que contribuye con el mejoramiento individual y colectivo de las personas, de manera especial en la población infantil. En tal sentido, esta debe orientarse hacia la consecución de una verdadera integración y desarrollo, donde los diferentes grupos etarios experimenten una verdadera inclusión participativa y así favorecer la interacción de la persona con el medio. La recreación se considera comúnmente como: experiencias, una forma específica de actividad, una actitud o estado de ánimo, una fuente de vida rica y abundante, un sistema de vida para las horas libres, una expresión de la misma naturaleza del hombre, un movimiento organizado, entre otros. Al respecto Morales (2002), considera que la recreación es “un instrumento para mejorar la mente, desarrollar el carácter, adquirir habilidades, mejorar la salud o la aptitud física, aumentar la productividad o la moral de los trabajadores y lograr otros objetivos deseables, individuales y sociales. Contribuye también al desarrollo personal y a mejorar la comunidad.”

Ahora bien, la comunidad representa un contexto importante donde se reúnen niños, jóvenes y adultos, es el espacio idóneo para la organización y desarrollo de múltiples actividades recreativas: correr, saltar, realizar actividades acorde con las necesidades e intereses de cada individuo, juegos creados espontáneamente de acuerdo con las circunstancias existentes. Es allí donde tiene cabida el caudal casi inagotable de juegos populares y tradicionales, que constituye el tesoro natural de juegos de nuestros niños, propio de la imaginación surgen nuevos juegos que nacen

anónimamente, que se practican intensamente hasta pasar a integrar el acervo de Juegos Tradicionales.

Constituye un reto significativo aportar opciones destinadas a rescatar y revalorar los juegos tradicionales y dotar a las nuevas generaciones de tan sensible herramienta formativa, por demás atribuible al desarrollo físico y espiritual de los seres humanos, hecho que se encuentra motivado en gran parte porque estos juegos están desapareciendo hoy día de sus escenarios habituales, muy a pesar del esfuerzo desplegado por pedagogos, investigadores y otras personas empeñados en perpetuarles en la impronta de las nuevas generaciones.

El colegio, la familia y la comunidad son consideradas en el presente trabajo como elementos protagónicos en la transmisión, fomento y rescate de las formas tradicionales lúdicas, dada la influencia que estas llegan a ejercer en cada uno de los niños, sobre todo en el garante proceso teórico práctico de aprendizaje de dichos juegos, aunque no es menos cierto que muchas veces la interacción grupal en el contexto escolar por sí misma, favorezca tales expresiones.

El presente trabajo está dividido en cuatro capítulos. El primer capítulo hace referencia, al proyecto de investigación, en el cual abordaremos el ámbito de la investigación, el enunciado del proyecto de tesis, el planteamiento del problema, la formulación del problema de estudio, así como la importancia y justificación de la investigación, también se distinguirá puntos importantes como los objetivos, el sistema de hipótesis y nuestras variables e indicadores.

En el segundo capítulo se desarrolló el marco teórico de la investigación, dentro del cual se detallara, las bases teóricas sobre las cuales se realizó el trabajo. También se elaborará el marco conceptual para poder entender mejor el desarrollo del proyecto.

En el tercer capítulo se mostrara el planteamiento metodológico, la delimitación de la investigación y nuestra unidad de estudio.

En el cuarto y último capítulo se mostrara el análisis de resultados con sus

respectivos cuadros e interpretaciones.

CAPITULO I:

TRABAJO DE INVESTIGACION

1.1. ENUNCIADO.

“INFLUENCIA CULTURAL DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LOS NIÑOS DE 7 A 9 AÑOS EN LA I.E.N°86372 JAVIER CHERO BETETA” DISTRITO RAPAYAN PROVINCIA HUARI-ANCASH”.

1.2. JUSTIFICACIÓN.

El presente trabajo de investigación se torna importante puesto que es una realidad alarmante que lo juegos clásicos o tradicionales están dejando de ser utilizadas y/o practicadas en las I.E. Como una metodología para alcanzar objetivos, relacionadas en la temática psicomotora de los educandos, sino también que paulatinamente y de manera sostenida se han ido olvidando en los barrios, donde las calles eran consideradas campos de juego y hoy yacen vacíos.

Es importante resaltar que “El juego permite que los niños exterioricen sus sentimientos y habilidades (...) capaces de modificar sus reglas para adaptarse al ambiente local, aunque siempre conservando sus características básicas”¹ (CAVIM, 2000, pág. 23).

El presente trabajo de investigación se justifica en una necesidad de conocer como mediante la práctica de los juegos tradicionales, podemos contribuir a desarrollar la habilidad social y cultural de los niños. Por tanto se cree que el trabajo de investigación reviste todas las condiciones para ser considerado dentro del área social y cultural ya que busca explicar la conducta que presentan los niños de los centros educativos y con ello intentamos rescatar los juegos de tradición oral de nuestra cultura Ancashina.

1.3. OBJETIVOS.

1.3.1. Objetivo General:

Determinar el grado de “INFLUENCIA CULTURAL DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LOS NIÑOS DE 9 A 12 AÑOS EN LA I.E.N°86372 JAVIER CHERO BETETA” DISTRITO RAPAYAN PROVINCIA HUARI-ANCASH”.

1.3.2. Objetivo Específico:

1. Explicar la Influencia socio-cultural de los juegos tradicionales en los niños de 7 a 9 años en I.E.N°86372 JAVIER CHERO BETETA” DISTRITO RAPAYAN PROVINCIA HUARI-ANCASH.
2. Valorar los juegos tradicionales como parte de nuestra cultura en los en niños 7 a 9 años en I.E.N°86372 JAVIER CHERO BETETA” DISTRITO RAPAYAN PROVINCIA HUARI-ANCASH.

1.4. HIPÓTESIS.

1.4.1. Hipótesis General.

La falta de aplicación de juegos tradicionales, han generado la disminución de su práctica ocasionando cambios en el estilo de vida y en el comportamiento socio cultural en los niños de 7 a 9 años de I.E.N°86372 JAVIER CHERO BETETA” DISTRITO RAPAYAN PROVINCIA HUARI-ANCASH.

1.4.2. Hipótesis Específica.

La escasa aplicación de los juegos tradicionales trae como consecuencia la baja estimulación en el desarrollo de conocimiento de nuestra cultura y disminuye los niveles de participación social de los niños 7 a 9 años en I.E.N°86372 JAVIER CHERO BETETA” DISTRITO RAPAYAN PROVINCIA HUARI-ANCASH.

1.5. INTERROGANTES.

1. ¿Cómo influyen los juegos tradicionales en el nivel de desarrollo socio-cultural de los niños de 7 a 9 años en I.E.N°86372 JAVIER CHERO BETETA” DISTRITO RAPAYAN PROVINCIA HUARI-ANCASH?

2. ¿Cómo se explica de manera detallada la influencia de los juegos tradicionales en la conducta de los niños de 7 a 9 años en los colegios de I.E.N°86372 JAVIER CHERO BETETA” DISTRITO RAPAYAN PROVINCIA HUARI-ANCASH?
3. ¿Cómo atribuimos la importancia de los juegos tradicionales como parte de nuestra cultura en los niños de 7 a 9 años en I.E.N°86372 JAVIER CHERO BETETA” DISTRITO RAPAYAN PROVINCIA HUARI-ANCASH?

1.6. VARIABLES

VARIABLES INDEPENDIENTES	VARIABLES DEPENDIENTES
Social.	Cambio de conducta. Lugar de crecimiento Ambiente familiar
Cultural.	Costumbres.

1.7.- DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA

El presente Trabajo de Investigación pretende dar a conocer, que la influencia de los juegos tradicionales es de vital importancia para la relación, se ve evidenciada en el fragmento literario escrito a inicios del siglo XX por Miguel de Unamuno (1998: 25):

“Se ha comparado a los niños con los salvajes y a las asociaciones infantiles con las sociedades primitivas, y corren por ahí al respecto libros llenos de noticias acerca de las costumbres o los juegos de unos y de otros, cotejándolos mutuamente. Y así como en la semilla dicen que se ve ya el germen del árbol adulto, así hay quien en los juegos de la infancia llega a ver la complicada trama de la sociedad”.

El juego establece un factor determinante en el rol del hombre en la sociedad, ya que al jugar se establecen normas y reglas las cuales van a marcar sus vidas.

A su vez permitirá conocer como el proceso de transculturación ha ido dejando de lado la práctica de los juegos de antaño.

CAPITULO II:

MARCO TEÓRICO

2.1.- ANTECEDENTES

Es importante señalar que para el desarrollo del marco teórico de la presente tesis, se ha tocado puntos importantes acerca de los juegos tradicionales (actividades lúdicas), cual creemos conveniente, ya que es mediante el juego que los niños sociabilizan, descubren y aprenden nuevas cosas, para la realización del presente trabajo de Investigación tomamos como antecedente:

“EL JUEGO COMO MÉTODO ACTIVO Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE EDUCANDOS EN LA ESCUELA ESTATAL MIXTA N° 51003

ROSARIO-CUSCO”. Tesis presentada por: PACCORI QUISPE, Rufino; PUELLES ALMONACID, Reinaldo; VALDIVIA CONDORI, Héctor Raúl y VELAZCO ZÚÑIGA, Rocío. Estudio realizado en el año 2003.

Otro de los documentos que tomaremos como referencia, es la Tesis titulada:

“EL JUEGO Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE DE CALIDAD EN EL NIVEL DE EDUCACIÓN PRIMARIA”. Tesis presentada por: ACHAHUI SINCHI, Víctor Alberto; HUACAC JURO, Luís Beltrán y DUEÑAS FARFAN, Alfredo.

Estudio realizado en el año 2006.

De la institución superior “INSTITUTO SUPERIOR PEDAGÓGICO PRIVADO “ARCO IRIS”. Las conclusiones que tomaremos como referencia para el desarrollo del presente trabajo de investigación, son las siguientes:

- El juego es un medio para el logro de mejores condiciones de aprendizaje de calidad en los alumnos de la Institución Educativa de la muestra.
- Los docentes de aula no consideran dentro de sus programaciones de corto

alcance actividades de juego relacionados a los objetivos previstos.

- Se satura al niño con tareas dentro de la Institución Educativa y también en el hogar dándole responsabilidades que en algunos casos supera la edad cronológica, restándole el tiempo que el niño debe tener para sus momentos de juego.

Otra referencia estudiada es la de Delgado y Meneses (1999), titulada: *Estrategias de Enseñanza Aprendizaje Basadas en los Juegos Tradicionales para el Área de la Lengua en la Primera Etapa de Educación Básica*. Trabajo importante que plantea indagar las posibilidades para desarrollar estrategias metodológicas a partir de los juegos tradicionales para facilitar el aprendizaje de la lengua.

La metodología desarrollada se ubicó dentro de las investigaciones descriptivas, debido a que la autora estudió y analizó situaciones prácticas y directas con relación al objeto en estudio. Así mismo, fue un estudio de Diseño Documental-Bibliográfico, pues para el cumplimiento de la investigación se analizaron textos, informes y artículos y otras fuentes secundarias. También el estudio está basado en el Trabajo de Campo, ya que se realizó investigación directa y se tuvo relación con la realidad del objeto de estudio.

De la investigación realizada las autoras concluyen que los juegos tradicionales que existen en la región con mayor factibilidad de ser incorporados a las Estrategias de Enseñanza Aprendizaje son el Trompo, Papagayo, Metras o Paraparas, Zaranda la Perinola o Boliche, así también los juegos cantados: Arroz con leche, los pollos de mi cazuela. Juegos de Rondas: El gato y el ratón, la gallinita ciega, etc.

Por otra parte, Mezones y Ramones (1999) en su trabajo de investigación titulado: *El juego como estrategia metodológica en el proceso enseñanza – aprendizaje*, plantean una propuesta de apoyo al currículo básico nacional. El objetivo del trabajo de la investigación fue el de elaborar un programa de capacitación docente sobre el juego como estrategia metodológica en el proceso enseñanza aprendizaje. El mismo estuvo dirigido a los docentes de la primera etapa de educación básica del

municipio autónomo San Felipe, estado Yaracuy.

Las investigadoras llegan a la conclusión 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, por lo que se puede percibir la necesidad del juego dentro de las aulas de clase como estrategia de importancia fundamental para el desarrollo de habilidades, destrezas y crecimiento integral del ser humano.

El estudio referido es un trabajo en el que se ofrece una amplia gama de información acerca de los juegos tradicionales, que, a su vez, nos permite conocer más acerca de los aspectos presentes en el mismo.

Otro trabajo relacionado con el estudio propuesto fue la indagación realizada por Pérez (2002) titulada: *Propuesta para la Utilización de la Literatura Infantil como Estrategia para la Formación de Valores de la Identidad Regional en los alumnos de la Primera Etapa de Educación Básica*. Este estudio se llevó a cabo en la Unidad Educativa Nacional “El Mirador” en el Municipio Guanipa del estado Anzoátegui bajo la modalidad de proyecto factible. Para la ejecución del mismo se tomó una población de doce (12) docentes que laboran en la Primera Etapa de Educación Básica del mencionado plantel, utilizándose el cuestionario como instrumento de recolección de datos.

Los resultados de la investigación permitieron concluir que el proceso de formación de valores propios de la identidad cultural en los educandos a través del uso de los juegos sugeridos en la literatura infantil presenta muchas deficiencias y fallas. Esta situación hizo necesaria la estructuración de la propuesta alternativa que se desarrolló en el trabajo.

Se evidencia en las conclusiones dadas, la problemática relacionada con el proceso de educación y formación de los valores propios de la identidad nacional, regional y local, en el sentido de la ausencia de procesos y estrategias, como pudiera ser el caso de los juegos tradicionales, que coloquen al alumno en situaciones y vivencias,

a través de las cuales se vincule con su realidad sociocultural.

De igual forma, Vallejo (2005) en su estudio titulado “*Los juegos Tradicionales (libro complementario)*”, difundió los juegos tradicionales a través del trabajo titulado: *Libro complementario dirigido a estudiantes y docentes de la segunda etapa de Educación Básica*. En el mismo se contemplan los juegos que practican los niños de Ciudad Bolívar y zonas adyacentes.

Así mismo el autor desarrollo la investigación bajo una metodología dividida en tres partes:

1) Documental 2) de Campo 3) Modalidad Proyectos Especiales. La conclusión presentada por Vallejo en su trabajo de investigación fue que los juegos tradicionales de Ciudad Bolívar señalan las tradiciones ancestrales, también plantea que la escuela, los docentes y la comunidad tienen la responsabilidad de transmitir nuestra identidad cultural, para así buscar la promoción y difusión de los juegos tradicionales venezolanos.

Mora, y Rojas (2006), en su trabajo de investigación titulado: *El juego como estrategia de enseñanza en el diseño de un proyecto pedagógico de aula*. Se planteo como objetivos de investigación diseñar, aplicar y evaluar un proyecto pedagógico de aula dirigido al 3º grado de la primera etapa de educación básica, basados en la metodología de investigación tecnológica.

Las autoras destacan en sus conclusiones, la importancia del juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje, ya que al realizar juegos dentro del aula de clase permite al alumno, por un lado, tener el acceso a un proceso educativo que se ajuste a sus intereses y

Necesidades y, por el otro, a desarrollar, a través de las experiencias del juego la construcción autónoma y cooperativa de sus aprendizajes.

En tal sentido, el trabajo de investigación referido presenta una relación con el presente estudio en cuanto a la importancia que tiene la utilización continua y permanente de las actividades lúdicas tradicionales en el desarrollo de los procesos

de enseñanza aprendizaje que se llevan a cabo en el aula, como una práctica que favorece el desarrollo de la capacidad reflexiva y creativa de los educandos.

2.1.1.-HACIA UNA METODOLOGIA DEL JUEGO

En primer lugar, debe subrayarse que, hasta hace poco tiempo, los docentes de mayor renombre no han mostrado un particular interés hacia este ámbito, sino que se muestran más preocupados por otras temáticas más centrales. Debido a esto, resultan escasas las referencias recogidas en sus estudios de campo sobre las manifestaciones lúdicas.

En el caso del Estado español, Medina y Sánchez (2003: 11), a pesar de no referirse al juego en particular, sino al deporte en general, dan buena cuenta de ello cuando señalan: si bien a nivel internacional, en algunos países la antropología del deporte ha alcanzado, pese a su implantación relativamente reciente, un cierto grado de desarrollo, en relación con el estado español dicha implantación es por el momento escasa, a pesar de que comienza a existir ya hoy en día un grupo más o menos consolidado y creciente de especialistas y de equipos de investigación que está llevando a cabo una remarcable labor científica y de publicaciones en relación con esta subdisciplina; una labor que, sin encontrarse aún excesivamente extendida, comienza a ser ya de una cierta importancia. No obstante esta consideración, y pese a que pueda parecer contradictorio, sería erróneo no mencionar a muchos investigadores que, tanto desde la antropología, como en otras ciencias afines, se han interesado por la esfera del juego. Con todo, y antes de entrar en las aportaciones de cada uno de estos investigadores de campo, parece adecuado realizar algunas observaciones más.

La primera cuestión a tener en cuenta es que el folklore a lo largo del siglo XX, y sobre todo desde su segunda mitad, dejó de utilizarse como término por la comunidad científica,

en parte porque su significado abarcaba sólo unos determinados aspectos de los

que se formulan por parte de la etnología o la etnografía, y también por considerar superada la fase meramente descriptiva, durante la cual fue recogido un amplio abanico de manifestaciones culturales de tipo tradicional. Sin embargo, no es nada despreciable la recopilación sistemática de juegos por parte de los modernos folkloristas. Estos se han mostrado altamente sensibles y preocupados por no descuidar ningún aspecto del patrimonio lúdico referido al juego popular y tradicional, y dentro de éste al juego infantil, como último baluarte de conservación del ludismo.

Aunque no nos detendremos en esta clase de análisis, conviene dejar constancia de que los folkloristas, a la vez que incluían los juegos populares en recopilaciones y taxonomías, manifestaban sus apreciaciones en torno a la licitud o no de determinadas prácticas, como es el caso de los juegos de azar, o de aquellas donde la acción lúdica venía acompañada de maltrato de animales, como las luchas de gallos, tal y como apunta González Alcantud (1993: 228-232).

La segunda cuestión, no menos importante, es el cambio que se produjo a lo largo del siglo XX en relación al tipo de sociedad a observar etnográficamente. El docente no necesita efectuar grandes viajes, su campo de observación puede ser el más próximo, aunque lógicamente se continúe empleando un mismo método, que le garantice el adecuado distanciamiento para la observación. Este aspecto recobra especial interés en el caso del juego, porque provocará la publicación de un número muy abundante de monografías y trabajos etnográficos.

La recuperación de las manifestaciones lúdicas populares y tradicionales ha contado con toda clase de iniciativas, promovidas por varios organismos, entidades e instituciones públicas y privadas nacionales e internacionales. Un breve recorrido de carácter ilustrativo permitiría destacar por ejemplo, la fundación en 1974 de la Asociación para el Estudio Antropológico del Juego (TAASP), así como la creación, en 1981, de la Asociación Internacional por el Derecho del Niño a Jugar. En este sentido, merece especial atención el proyecto Belgrado-OMEP (1985), liderado por Ivan Ivic (Ivic y Marjanovic 1986), concebido para la investigación y recopilación de

juegos tradicionales infantiles en varias

partes del mundo, que ha contribuido a desplegar notorias investigaciones en varios países. También hay que citar la creación en Austria, en 1991, del Instituto para la Investigación y Pedagogía del Juego, que cuenta en Latinoamérica con una sede en Buenos Aires.

En cuanto a la celebración de congresos científicos, el I Congreso Internacional de Luchas y Juegos Tradicionales, se llevó a cabo en Canarias en 1996 (Actas 1996). Además están los promovidos bianualmente por el Consejo de Europa con la finalidad de recuperar y promover el patrimonio de los juegos populares y tradicionales; o el que organizó, en 1999, la Confederación FALSAB (Sports et Jeux Traditionnels en Bretagne), donde varios expertos discutieron sobre el estado de las investigaciones actuales.

Como muestra de la preocupación por salvaguardar el patrimonio lúdico existen varios museos dedicados a los juegos y juguetes infantiles. Resaltan por la calidad de sus colecciones, el Museo del Juego de Mechelen (Bélgica) o el Museo de Juegos Tradicionales de Campo (Huesca), inaugurado el año 1985.

El mismo interés actual por el juego a nivel internacional es constatable también a través de su inclusión en el programa del Foro Universal de las Culturas 2004, celebrado en Barcelona. La dimensión lúdica contó para su *mise en scène* con un gran espacio de más de tres mil metros cuadrados, íntegramente dedicado a la práctica de varias manifestaciones lúdicas tradicionales de las distintas partes del mundo.

Para concluir esta visión general entre el juego y la antropología, hay que referirse a que este incremento de la preocupación por el estudio, conservación, promoción y transmisión de las manifestaciones lúdicas ha favorecido la aparición, en las últimas décadas del siglo XX y la entrada del XXI, de numerosos estudios y publicaciones. En el caso del Estado español, se constata una proliferación de investigaciones y estudios a partir de finales de la década de los años setenta del

siglo XX, coincidiendo con la consolidación del proceso democrático, que ha permitido que fueran los mismos ayuntamientos, diputaciones u otros organismos de las administraciones autonómicas quienes impulsaran la publicación de un elevado número de obras referidas a los juegos populares y tradicionales de pueblos, comarcas y ciudades, aunque también han aparecido recopilaciones que pretenden abarcar a

todo el Estado. Pero comenzaremos nuestro repaso bibliográfico en un sentido más general, abordando la antropología cultural en un ámbito mundial.

2.1.2.-ESTUDIOS EN TORNO AL JUEGO

En los análisis que abordaban el estudio comparativo de las diferentes culturas del mundo desde el punto de vista teórico del evolucionismo cultural, ya encontramos muchas referencias a los juegos y deportes más o menos característicos de estas etapas primitivas. Esta propuesta se basa en el modelo de Elman Service (1962, 1963), revisado por Morton Fried (1975), que fue recogido en la pionera obra de antropología del deporte de Blanchard y Cheska (1986: 92-130), y a la cual muy recientemente se ha referido Jesús Paredes (2002).

En este modelo se reconocen cinco etapas o niveles de adaptación cultural: bandas, tribus, prefecturas, estados primitivos y civilizaciones arcaicas.

Aquí únicamente van a mencionarse los cuatro primeros niveles, puesto que el quinto, dedicado a las civilizaciones antiguas requiere un abordaje más amplio. Este modelo es válido para comprender el desarrollo de la cultura y a su vez es un modo de categorizar las diversas culturas sencillas que todavía subsisten en la historia reciente.

En cuanto al nivel primero, se toma como ejemplo a los aborígenes australianos, los inuits del Ártico y los yaghanes de Tierra de Fuego. Para los aborígenes australianos conviene citar, en primer lugar, los estudios de Roth (1902) en los que se describen escenas de lucha entre diversos adversarios, pasatiempo al que los aborígenes se

dedicaban como entrenamiento para posibles enfrentamientos intergrupales. En segundo lugar, el artículo de Harney (1952), que recoge diversos juegos de pelota o con jabalinas.

Llama la atención por la descripción de un juego practicado entre los wargite, denominado *mungan-mungan*, donde los adultos se disponían en círculo para proteger a una *wormar* (mujer joven), de los intentos de los jóvenes para lograr su raptó. La joven estaba simbolizada por el uso de una varita de hibisco pintada de blanco. En tercer lugar, Moncrieff (1966) observó entre los aborígenes australianos una variante de un juego de pelota que los kurnai practicaban con una pelota hecha con el escroto de un canguro que

rellenaban de hierba seca. Dos grupos locales, de ambos sexos, intentaban retener la pelota durante el mayor tiempo posible, pasándosela de unos a otros y manteniéndola alejada del control de los adversarios. El juego duraba varias horas sin ningún tipo de interrupción. En cuarto lugar, destaca el trabajo de Salter (1974) que, después de observar diversas parodias bélicas, simulacros de combates armados, batallas de bolas de arcilla, duelos con espadas y lanzas de madera, señala cómo el juego cumple la función de enseñar a los jóvenes a comportarse como hombres, al mismo tiempo que mantiene en forma a los adultos. Se constata por tanto que la relación entre las actividades lúdicas practicadas por los aborígenes australianos y la planificación y preparación bélica es muy estrecha. No están en juego únicamente las habilidades y destrezas, así como la promoción del acondicionamiento físico, sino también la adquisición de pautas de comportamiento, esenciales para la cohesión grupal y su defensa.

Entre los antropólogos dedicados al estudio de los inuits, es conveniente hacer alusión a los estudios clásicos de Boas (1888); Bilby (1923); Hoebel (1954); y Glassford (1976). La descripción de Boas (1888) de una competición de lucha de cuerda, evidencia la estrecha relación entre las manifestaciones lúdicas y las creencias mágico-religiosas: los asistentes se separan en dos grupos: el de las perdices (*axigirn*), que reúne a los nacidos durante el invierno, y el de los ánades

(*aggirn*), o hijos del verano.

Cada bando se sujeta firmemente al extremo opuesto de una cuerda de piel de foca trenzada, tratando de vencer el esfuerzo de tracción del adversario y arrastrarlo hasta su propio campo. La victoria de los ánades, es decir del verano, es premonitoria de buen tiempo para el invierno (*mussueraqtung*).

Con este juego los inuits canadienses intentaban apaciguar a Sedna y otros espíritus maléficos.

Los inuits desarrollan una vida nómada siguiendo las migraciones de los animales que cazan. Por ello ejercitarse en la práctica de la caza mediante el manejo de su objeto de trabajo, el arpón, resulta una tarea fundamental.

En este contexto es donde cobra sentido otro juego recogido por Bilby (1923), consistente en lanzar un arpón a una argolla de marfil suspendida de una cuerda atada a un palo inclinado respecto al suelo. Al igual que otras muchas sociedades no excedentarias, los inuits usaban las prácticas lúdicas como un excelente medio para el desarrollo de la resistencia física, una capacidad básica muy necesaria para sobrevivir en un ambiente duro y hostil. Como revela Hoebel (1954), algunas bandas de esquimales practicaban una clase de boxeo, el *ungatanguarneg*, en el que dos participantes se golpeaban, uno después de otro, con el puño o la mano abierta en ambos lados de la cabeza, en los hombros o bien en el pecho. Estos combates que constituían auténticas pruebas de resistencia, eran, a su vez, una extraordinaria ocasión para que cada participante demostrara su valor y virilidad.

Otro estudio destacable en relación a la cultura inuit, es la obra de Glassford (1976), que recoge un amplio espectro de costumbres lúdicas, de las cuales se eligen los tres juegos siguientes. El primero es el del *bilboquet*, denominado por los inuits *ajagak*, *ayagak* o *ajaquktuk*, cuya práctica también es muy habitual entre los indios norteamericanos, que consiste en intentar ensartar una anilla que está atada a un hueso o bastón. El segundo es un juego de lucha que denominan *iqiruktuk*. Los dos participantes se disponen uno delante del otro y con el brazo derecho alrededor del

cuello del adversario y el dedo índice de la mano izquierda introducido en el interior de una de las mejillas del otro. A una señal convenida, cada uno de ellos tira con fuerza con la intención de lograr que el otro gire la cabeza.

El tercero, hace referencia al juego de lucha que acostumbran a practicar con un carácter ceremonial, por ejemplo para celebrar una cacería fructífera, o bien como actividad recreativa en una velada.

En cuanto a los yaghan, los indios de las canoas, como a ellos les gustaba autodenominarse, en la actualidad están totalmente extinguidos. Las investigaciones de Gusinde (1937, 1975); Bridges (1947) y Service (1962, 1963), pusieron de manifiesto que estos habitantes de la Tierra de Fuego sólo tenían que dedicar una quinta parte de su tiempo a tareas propias de la subsistencia, y que por tanto les restaba mucho tiempo libre, que empleaban en practicar diversas actividades lúdico-recreativas. A los fueguinos, el juego les permitía perfeccionar las habilidades cinegéticas, aumentar la interacción entre los miembros de la banda, e incluso ofrecer a los jóvenes oportunidades matrimoniales. En definitiva, ponían de manifiesto los valores básicos de su cultura y los mecanismos de su organización social o del orden ritual.

Respecto al nivel que engloba a las sociedades organizadas en tribus, los estudios antropológicos podrían ejemplificarse mediante las investigaciones referidas al estudio de los navajo en Estados Unidos, de los chukcy en Siberia y de los dani y los kumngo, ambas tribus asentadas en Nueva Guinea.

Para los navajo, son básicos los trabajos de Reagan (1932) y de Kluckhohn y Leighton (1974). Tal y como señala Reagan (1932), uno de los juegos tradicionales más populares entre los indios navajo era el juego del aro y la jabalina. Los participantes lanzaban por turnos su jabalina para conseguir pasarla a través del aro. Ganaba quien obtenía un mayor número de puntos. En este juego eran frecuentes las apuestas. También eran muy aficionados a las carreras a pie, así como a los juegos de lucha, que practicaban sobre todo en celebraciones festivas, en las que no faltaba la ejecución de diversas danzas. Mostraban una gran

sensibilidad religiosa que se reflejaba mediante un sistema ceremonial muy complejo. La investigación de Kluckhohn y Leighton (1974) pone de relieve cómo la enfermedad era considerada un asunto espiritual, de manera que todas sus ceremonias tenían un carácter terapéutico y curativo, con la finalidad de restablecer la salud, tanto del individuo como de la colectividad, lo que equivale a restaurar la armonía entre el paciente y el universo.

Las condiciones climáticas extremas a las que deben acomodarse los chukchy, pueblos pastores de renos que han de vivir soportando temperaturas de -50°C , es la causa de que sus actividades lúdico-deportivas estén centradas en fortalecer el cuerpo y aumentar su resistencia y coordinación.

Como recoge Bogoras (1904), les gusta practicar carreras de renos, levantamiento de rocas y troncos de árboles, o bien realizar lucha libre encima de una piel de morsa.

En cuanto a los dani conviene remarcar las investigaciones de Wright (1942) y de Heider (1977). La economía de los dani, situados en las montañas de Nueva Guinea, está dominada por el cultivo del boniato y la cría de puercos. Se trata de grupos muy guerreros que practican la guerra social.

El conflicto no se origina por motivos económicos, ni para adquirir nuevos territorios o capturar recursos, sino que se produce para conseguir prestigio, honor, compensaciones sobrenaturales y sobre todo venganza. Se lucha para vengar la muerte de un antepasado, así dejar una muerte sin vengar significa provocar la cólera de los fantasmas. Más allá de estas causas en estrecha relación con el mundo sobrenatural, Wright sostiene la hipótesis de que la guerra también se libra como distracción. Heider apoya la idea del carácter lúdico de las batallas entre los dani, si bien sostiene que esta no es la única causa. En su estudio, destaca que el juego de los dani es informal e inorganizado. Pocos juegos implican competición y victoria, y ninguno de ellos está sometido a una reglamentación. Incluso afirma que su cultura era lo suficientemente fuerte como para oponerse a la asimilación de un juego recién introducido.

En relación a los kumngo, debe mencionarse el trabajo de Aufenanger (1961). En su trabajo, el antropólogo agrupa los juegos infantiles según la siguiente taxonomía, que, como puede observarse, presenta unas categorías morfológicas muy poco esclarecedoras:

- a) Juegos sociales.
- b) Juegos de lucha.
- c) Competiciones atléticas.
- d) Entretenimientos diversos.
- e) Juegos con determinados artefactos u objetos.
- f) Imitaciones de los adultos.

En el nivel 3, que está dedicado a la tipología de sociedades organizadas a través de una prefectura, podrían reseñarse las publicaciones editadas en relación a los choctaw en Estados Unidos, de los maoríes en Nueva Zelanda o bien de los samoanos en la Polinesia.

Para revisar la actividad lúdica de los choctaw, que vivían antes de 1830 en los actuales Estados de Mississippi, Alabama y Louisiana, resulta interesante seguir los trabajos de Sahlins (1972) y de Blanchard (1981). Ambos señalan la gran importancia que tenía para los choctaw el juego de *lacrosse*(*toli*). Según Blanchard y Cheska (1986: 117): en el *toli* intervienen comunidades enteras. La preparación era muy larga y los chamanes cumplían una función central en los preparativos. Los jugadores quedaban sometidos a un régimen estricto y observaban numerosos tabúes y penitencias (por ejemplo la abstinencia sexual), y su entrenamiento incluía, además, cantos y danzas. El mismo partido formaba parte de un amplio ceremonial de festejos, reuniones de carácter social y ritual religioso, en el que participaba toda la comunidad, los hombres como jugadores, los niños y las mujeres como

animadoras y los funcionarios religiosos para poner a las fuerzas sobrenaturales del lado de su equipo.

Los maoríes, aborígenes de Nueva Zelanda, practicaban la mayoría de actividades físico- deportivas con una finalidad guerrera. Los juegos y los ejercicios físicos contribuían a mantenerlos en plena forma física. Como apunta Best (1952), llama la atención el nombre con el cual se referían al juego en general, *nga mahi a te rehia* (“las artes del placer”). Las pruebas de lanzamiento de jabalinas (*tika*) eran muy populares, a tenor de lo que indican Firth (1929) y Davidson (1936). En esta tipología de pruebas resultaba ganador aquel que conseguía que su jabalina alcanzara la máxima distancia después de golpear contra el suelo. Según Firth, más allá de los límites del simple ejercicio físico, el juego de *tika* alcanzaba una importancia considerable en la vida económica y religiosa, así como un gran impacto en la organización social de las comunidades y en la personalidad de sus miembros. Otra manifestación lúdica tradicional muy practicada es el juego de *ti rakau* o *touretua*, en el que cada uno de los participantes, que están dispuestos de rodillas en círculo, tenía que golpear dos palos de 60-90 cm. de longitud, para pasarlos seguidamente al jugador de al lado. Quien no conseguía seguir el ritmo y fallaba en la recepción o entrega de los palos quedaba eliminado. Resultaba ganador el último jugador. Del trabajo de Armstrong (1964), dedicado

además de los juegos maoríes, a su música y sus danzas, así como a las tradicionales *hakas*, pueden destacarse las categorías lúdicas que establece:

- a) Juegos tradicionales.
- b) Juegos con las manos (*Mani Rigngaringa*).
- c) Juegos con palos de madera (*Ti rakau*).
- d) Juegos con cordel (*Whai*).

En último término, en referencia a la sociedad samoana, asentada en el archipiélago de Samoa, al sudoeste de la Polinesia, Mead (1937) destacó su economía de abundancia, al mismo tiempo que afirmaba que la vida religiosa era muy restringida.

En cambio, la guerra era una institución importante en su cultura y formaba parte del ceremonial de rivalidad entre pueblos. Dicha rivalidad comportaba exclusivamente prestigio a los guerreros.

Mead (1928, 1937) sugiere la existencia de una cooperación generalizada entre los miembros de esta sociedad indígena, si bien con posterioridad Freeman (1983) ha refutado esta concepción, al subrayar el aspecto competitivo que abrigan sus manifestaciones lúdico- recreativas. Uno de los juegos más populares era la lucha, práctica muy extendida entre los adultos, aunque, al igual que entre los maoríes, o los habitantes de la isla Tikopia, la *tika* era una de las competiciones más enraizadas y que mayor expectación despertaba. También deben tenerse en cuenta las conclusiones a las que llega Dunlap (1951). En su opinión, detrás de estas actividades recreativas de los samoanos se vislumbra una oportunidad para los contactos sociales y la adquisición de prestigio y honores individuales y colectivos. Indica también que tenían a su vez la función de apaciguar los posibles antagonismos y rivalidades intergrupales.

Para acabar con esta clasificación, referida a los diferentes niveles de adaptación cultural, mencionar la cuarta etapa, que se centra en las sociedades que funcionan mediante el establecimiento de un estado primitivo. Pueden tomarse como ejemplo los zulúes de Sudáfrica y los ashanti de Ghana.

Los zulúes eran un pueblo pastor y en menor medida agricultor, que completaba su economía con la caza y la recolección. De hecho, la caza de diversos animales, de la misma manera que en muchos otros lugares del continente africano, constituía una actividad de primer orden (Bryant 1970).

Con la finalidad de convertirse en buenos cazadores, para lo cual es necesario adquirir destreza y ejercitar la puntería, a los chicos les gustaba practicar el lanzamiento de dardos a un blanco móvil que hacían rodar por una rampa (Raum 1953). Otra práctica lúdica muy extendida entre los zulúes era el *uku Qakulisana*. Esta actividad consistía en utilizar dos bastones, uno en cada mano, para luchar contra un adversario, que debía ser vencido mediante golpes de bastón. El juego

era un extraordinario proceso de entrenamiento para convertirse en guerrero.

Los ashanti se desarrollarían como Estado en la actual Ghana. Este Estado fue creado a partir de la unión de diversas prefecturas, con el propósito de hacer frente a la intervención europea del siglo XVII. Su época de esplendor coincidió con el último cuarto del siglo

XIX. En 1874 fueron sometidos por las fuerzas británicas. Entre la literatura sobre la tradición ashanti, Cardinall (1927) deja entrever que los juegos de estrategia eran más populares que los de destreza, aunque también les gustaba disputar juegos guerreros, y entre estos sobre todo los de lucha.

Lamentablemente, estas investigaciones que hemos venido citando, a pesar de aportar valiosas informaciones relativas a la vertiente socio-cultural de las manifestaciones lúdicas, no contienen ningún tipo de clasificación, subrayando, por tanto, la ausencia de interés por parte de muchos investigadores de campo, en este sentido.

Otra manera de mostrar los estudios antropológicos sin circunscribirlos a un determinado modelo evolutivo como el que se acaba de presentar, podría ser agrupar las investigaciones según la función que desarrollan las manifestaciones lúdicas en una determinada sociedad. La fijación de la práctica de un juego específico entre los miembros de una sociedad se produce porque se transmite de una generación a otra, a través de un proceso de socialización o enculturación, o bien porque su práctica ha sido transmitida, fruto de una imposición, de una cultura a otra, mediante un proceso de aculturación.

Para referirnos a unos cuantos antropólogos que han contemplado el juego como un vehículo de enculturación, podemos citar por ejemplo los trabajos de Salter (1974), Malinowski (1915, 1922, 1948), y Schwartzman (1978), dejando constancia de que la lista sería mucho más extensa.

Respecto a la aculturación, podría ser interesante reflexionar sobre aquellas manifestaciones lúdicas que han sido adaptadas por miembros de otras culturas,

intentando responder al cuándo, al cómo y al por qué. Del mismo modo sería apropiado formularse cuestiones similares en relación a aquellas situaciones multiculturales en las que los miembros de diferentes grupos étnicos han mantenido rasgos diferenciales. En esta línea, puede hacerse alusión a los estudios de Sutton-Smith (1976), Heider (1977), Farrer (1977) y Salamone (1979).

Otras concepciones del juego que es preciso comentar desde la perspectiva antropológica, son las que señalan su importancia como símbolo social, tal y como es sostenido por antropólogos adscritos a la antropología simbólica, por ejemplo, Bateson (1955), Geertz (1957, 1972), o Turner (1972, 1974), que intentan averiguar el significado otorgado al juego por parte de la gente que juega.

También es muy importante considerar el nexo de unión entre el juego y las creencias mágico-religiosas. No hay duda de que las manifestaciones lúdicas, al margen de facilitar el aprendizaje de una determinada técnica o tarea básica, más allá de adiestrar al hombre en todo aquello que ha necesitado a lo largo del tiempo para dominar el medio, han estado estrechamente vinculadas a una dimensión divina. Esta línea argumentativa es sostenida por el psicólogo Chateau (1973: 144), cuando apostaba por la conveniencia de unir dos tesis: la de Schiller: “el arte nace del juego”, y la de Hegel: “la religión es una reflexión indirecta sobre el arte”, lo que nos lleva a ver en el juego el origen indirecto de la religión. Creemos sin embargo que es necesario ir más allá todavía y ver en el interior del mismo juego los primeros esbozos del culto.

El profesor portugués A. Cabral (1998: 12-36) también apoyaría esta hipótesis, aportando en su obra algunos autores que corroboran que los juegos son como fósiles (Grange); son una experiencia mítica y reserva de mitos muy antiguos (Durand); son reliquias de antiguas ceremonias de propósito absolutamente serio (Gallop).

El juego en todas las culturas ha venido a socorrer al hombre de su incertidumbre ante las fuerzas naturales, siendo de gran utilidad como punto de apoyo para comunicarse con lo sagrado. Garantizar una buena cacería, alejar malos espíritus,

provocar lluvias, retrasar la llegada del invierno o hacerlo menos maligno, procurar la fertilidad de las cosechas, servir a ceremonias iniciáticas, solicitar un buen estado de salud, favorecer la fecundidad, contener la furia de los dioses, obtener ventajas sobre el contrario, acompañar en los ritos de paso, constituyen unas cuantas situaciones que permiten ilustrar el origen de un amplio repertorio de juegos tradicionales que perviven en las sociedades actuales, aunque se hallen ahora completamente desposeídos de su antiguo significado. Desde esta óptica, que observa el juego como una parte indispensable del ritual, pueden enfocarse por ejemplo aquellas situaciones lúdicas que busca una sociedad para mantener su orden social.

A este respecto, pueden citarse algunas de las investigaciones de Firth (1930, 1973), Frazer (1965), Salter (1977) o Sutton-Smith (1977).

2.1.3.-TAXONOMÍAS DESDE UNA PERSPECTIVA DIDACTICA LUDICA

Después de haber presentado con cierta amplitud las aportaciones de la literatura antropológica, en primer lugar, encuadrándolas a partir de un modelo evolutivo y, en segundo lugar, interrelacionándolas con algunas de las funciones socioculturales que se pueden atribuir al juego, en tercer lugar, se muestra de manera específica un análisis crítico acerca de la tipología de clasificaciones que han establecido diversos investigadores, con la pretensión de categorizar y sistematizar sus repertorios de juegos, aunque únicamente su intención haya sido la de confeccionar un índice a partir del cual poder presentarlos a sus lectores. Las taxonomías que desde la antropología y otras ciencias afines se han establecido en torno el fenómeno del juego se caracterizan por abordar el caso sobre todo desde criterios morfológicos y, en menor medida, desde parámetros funcionales.

Por lo que respecta a los criterios morfológicos, la mayoría de autores en el momento de buscar cuáles son las categorías más pertinentes para describir las manifestaciones lúdicas populares y tradicionales, se inclinan por aquellas que

hacen referencia a la tipología de acciones que los jugadores desarrollan. Basta tomar como ejemplo los trabajos de Béart (1955); Iona y Peter Opie (1969); o bien el de Cheska (1987).

Béart (1955) para articular su voluminosa obra, donde se recogen más de 1.500 juegos, algunos de ellos pertenecientes a distintos grupos étnicos africanos, mientras que otros son de clara influencia colonial, presenta una clasificación en la que se pueden observar severas deficiencias porque, por un lado, tolera distribuir los juegos en más de una categoría, y por el otro, porque las categorías escogidas no son homogéneas. La taxonomía propuesta es la siguiente:

- a) Juegos de búsqueda (descubrimiento y reconocimiento).
- b) Juegos atléticos (proezas, saltos, equilibrios, persecuciones).
- c) Juegos de lucha.
- d) Juegos de control de reflejos.
- e) Juegos al lado y dentro del agua.
- f) Juegos de habilidad y destreza (tiro con arco, tabas, pelota).
- g) Juegos de azar.

Iona y Peter Opie (1969) ofrecen un catálogo de más de 2.500 juegos, fundamentándose en informaciones extraídas de más de 10.000 niños pertenecientes a escuelas de Inglaterra, Escocia y Gales. La clasificación con la cual dan a conocer su vasto estudio es la siguiente:

- a) Juegos de persecución.
- b) Juegos de atrapar.
- c) Juegos de buscar.
- d) Juegos de cacería.
- e) Juegos de correr.

- f) Juegos de desafío.
- g) Juegos de esforzarse.
- h) Juegos de atreverse.
- i) Juegos de adivinar.
- j) Juegos de representación.
- k) Juegos de simular.

El estudio de Cheska (1987) se circunscribe casi al mismo territorio que el rastreado por Béart. En esta investigación, la antropóloga recoge juegos de 16 países del oeste africano, que ocupan una extensión de más de 6 millones de kilómetros cuadrados. En la introducción señala que uno de los hándicaps de la investigación es lograr un adecuado sistema de clasificación, y deja constancia de la problemática que conlleva establecer clasificaciones desde la esfera del juego, al evidenciar que mientras los juegos son universales, no hay una taxonomía universal. Su propuesta se fundamenta en siete categorías, a pesar de tener plena conciencia de que cualquier juego puede ser catalogado en más de una de ellas. La autora ha adscrito cada uno de los juegos a una determinada categoría, a partir de sus atributos principales, si bien estos están combinados con otras características secundarias. Las categorías principales aportadas por Cheska son:

- a) Habilidad y destreza física.
- b) Estrategia.
- c) Azar.
- d) Memoria.
- e) Ritmo.
- f) Imitación.
- g) Verbal (combinan memoria y estrategia).

Otro grupo importante de autores recurre también a clasificar los juegos según la

tipología de materiales u objetos que emplean los protagonistas en sus manifestaciones lúdicas, ya sea el propio cuerpo, las manos, los dedos, o sobre todo, un abanico bastante amplio de utensilios o juguetes que se convierten en un recurso esencial para la puesta en escena de la práctica lúdica. Como ejemplo que ilustre una clasificación en función de los materiales de juego, se pueden citar las publicaciones de Herrero (1986) o de Iona y Peter Opie (1997).

Herrero clasifica su repertorio de juegos en categorías que muestran un criterio morfológico discutible, pero que a su vez evidencian la riqueza de la tradición lúdica:

a) Juegos de cartas con baraja española.

b) Juegos con monedas.

c) Juegos con cromos.

d) Juegos con bolas o chapas.

e) Juegos de taba.

f) Juegos con agujas.

g) Juegos con hinue.

h) Juegos de bote.

i) Juegos con peón.

j) Juegos con carreras.

k) Juegos con pelotas.

l) Juegos de escondite.

m) Juegos con saltos.

n) Juegos con dibujo.

o) Juegos de tracción.

p) Juegos de dar y esquivar.

- q) Juegos con aparatos.
- r) Juegos con ruleta o patijuelo.
- s) Juegos de saltar a la cuerda.
- t) Juegos de corro.
- u) Juegos de broma o de burla.

Parecida problemática ofrece la taxonomía sugerida por Iona y Peter Opie en una publicación en la que recogen los materiales que forman parte de las investigaciones que ambos folkloristas llevaron a cabo entre la década de los años cincuenta y sesenta del siglo XX:

- a) Balas.
- b) Tabas.
- c) Juegos con lanzamientos y recepciones de pelota.
- d) Juegos de apuesta.
- e) Rayuela.
- f) Juegos de tirar y golpear canicas, botones, frutos secos, etc.
- g) Juegos de botar la pelota.
- h) Juegos de saltar cuerda.
- i) Juegos con peonzas.

En cuanto a clasificaciones morfológicas, habría que recordar, por último, a quienes toman como referente el espacio, ya sea para determinar su naturaleza (campo abierto, medio acuático,...), o bien para diferenciar entre las diversas posiciones espaciales que adoptan los jugadores (círculo, hilera, semicírculo, etc.).

En relación a la elaboración de taxonomías a partir de indicadores funcionales, estos indicadores no se interrelacionan en ningún caso con el desarrollo evolutivo del niño,

al contrario de lo que se observa desde la psicología, sino que centran la atención, por ejemplo, en localizar las manifestaciones lúdicas en determinadas zonas o lugares; en considerar la idoneidad de los espacios para desarrollar los juegos (interior, exterior,...); en establecer su área de difusión; en determinar su relación con el calendario del año; en considerar las prácticas lúdicas según el género y o/edad de sus practicantes; y, sobre todo, en tener en cuenta cuál es el origen de las prácticas, ya sean estas de carácter mágico, religioso, militar, agrícola o laboral.

A renglón seguido van a mostrarse algunas clasificaciones de naturaleza funcional que permitan visualizar cómo se han elaborado desde esta perspectiva las categorizaciones de las manifestaciones lúdicas. Koh (1997) rescata alrededor de una quincena de juegos de su infancia.

La clasificación que presenta se fundamenta exclusivamente en considerar cuál es el espacio más apropiado para su práctica, en función de dos grandes categorías:

- a) Juegos de exterior.
- b) Juegos de interior.

Incluso en una jerarquía tan simple como esta, puede resultar a veces difícil determinar a cual de dichas categorías debe adscribirse un determinado juego.

Kabzńska-Stawarz (1991) presenta un detallado estudio etnológico que describe las costumbres y prácticas lúdicas de los pastores mongoles. Sin olvidar una perspectiva histórica, la investigación combina los métodos del funcionalismo-estructural y de la semiótica para determinar la relación de los juegos con el ciclo anual y averiguar las funciones, representaciones simbólicas y significados de estos juegos en el proceso de comunicación.

Es interesante destacar la división que establece aquí Kabzńska-Stawarz porque se basa en una clasificación extraída de la conducta de los propios pastores mongoles. Su vida

cotidiana guarda todavía un estrecho vínculo con el calendario anual y aún es más significativo, a pesar del proceso de secularización que ha experimentado la región, constatar que muchas de las prácticas que se desarrollan en determinados momentos del año mantienen una estrecha relación con la magia, creencias, mitos, leyendas y rituales.

Dentro de esta concepción, el invierno es una estación durante la cual los pastores no llevan a cabo ningún tipo de práctica lúdica; la estacionalidad de los juegos queda pues bien marcada por esta característica específica. Por esta razón, la taxonomía del autor apuesta por una división de los juegos en:

- a) Juegos de primavera.
- b) Juegos de verano y de otoño.

Maestro (1996) muestra su laborioso y paciente trabajo de campo en el Aragón rural presentando una clasificación sistematizada en función de la edad y también del género:

- a) Niños.
- b) Mujeres.
- c) Hombres.

Tusquets (1965) elabora una taxonomía a partir de criterios morfológicos y funcionales, donde atribuye a la tipología social unas determinadas prácticas lúdicas. A pesar de que las categorías son discutibles porque presentan esta ambivalencia y porque algunas prácticas podrían incluirse en más de un grupo al mismo tiempo, la clasificación de Tusquets permite sobre todo repensar el juego en función de su origen:

- a) Juegos de habilidad o de destreza.

Propios de los pueblos que aprecian el valor personal.

- b) Juegos de competición.

Presentes en sociedades acostumbradas a abrirse camino luchando.

c) Juegos de azar o fortuna.

Característicos de aquellas sociedades que viven sin esfuerzo, dejando el futuro en manos del destino.

d) Juegos de imitación o simulación.

Vinculados a sociedades con grandes dosis de imaginación y de creatividad.

e) Juegos de integración profana.

Fomentan la afectividad de los miembros que pertenecen a una determinada sociedad.

f) Juegos de integración religiosa.

Existentes en aquellos pueblos donde la religión ocupa un papel muy relevante.

g) Juegos de frenesí.

Vividos con frecuencia como degeneración de la fiesta, cumplen una función liberadora. Son juegos de índole subversiva, o al menos favorecedores de desorden.

Antes de concluir con los ejemplos que nos permiten una visión panorámica de las aportaciones taxonómicas desde los posicionamientos antropológicos, no se pueden obviar las clasificaciones que han sido elaboradas con la pretensión de servir de modelo unitario para el resto de investigadores.

Nos estamos refiriendo a algunas de las propuestas desarrolladas en Europa y que incluso han recibido el apoyo del propio Consejo de Europa.

En esta línea, es preciso referirse a la taxonomía de Boratav (1960) y a la de Renson, Manson y De Vroede (1991).

Boratav presentó su clasificación en el Congreso Internacional de Ciencias Antropológicas y Etnológicas celebrado en París en 1960. En la categoría de las actividades físicas hizo mención de:

a) Juegos verbales, imitativos y mágicos, y de iniciación⁹. También se presentan: Entretenimientos individuales o colectivos; creaciones artísticas y técnicas Juegos de suertes, Juegos de azar, Juegos rituales y mágicos Juegos de simulacro

b) Juegos de fuerza y habilidad.

Juegos de habilidad propiamente

dichos. Juegos de habilidad con

apuestas.

Juegos gimnásticos, acrobáticos y

rítmicos. Juegos de fuerza

propiamente dichos.

Juegos de fuerza y habilidad complejas.

c) Juegos intelectuales.

Juegos de mentira y de farsa.

Juegos de memoria, de reflexión rápida y de situación de

adivinar. Juegos de esconder.

Juegos geométricos.

Juegos de combinatoria.

Juegos combinados.

Esta tipología ha sido adoptada por otros estudios, como los llevados a cabo por el Grupo Adarra (1980) y por Sarazanas y Bandet (1982).

También Renson, Manson y De Vroede (1991) propusieron una taxonomía para clasificar los juegos populares y tradicionales europeos en el marco de un seminario europeo que tenía como objeto de estudio esta tipología de manifestación lúdica.

De hecho esta clasificación de los tres antropólogos guarda estrecha relación con la formulada ya con anterioridad por Renson y Smulders (1981), que no se explicita al no mostrar grandes divergencias:

- a) Juegos de movimiento y acción Locomotores, Juegos de lanzar, Lucha y acrobacias, Manipulación de objetos, juguetes artesanos.
- b) Juegos danzados, mímicos, escenificados y de corro.
- c) Juegos de fiestas y celebraciones.

Esta taxonomía es bastante idéntica a la que desde la década de los años setenta fue adoptada por el Consejo de Europa, según se recoge en la publicación de Rosa y Del Río (1997), con la intención de conseguir una clasificación de ámbito europeo que permitiera catalogar o inventariar los juegos populares y tradicionales de los diferentes países:

- a) Juegos de pelota.
- b) Juegos de bochas y bolos.
- c) Juegos de lanzamiento.
- d) Juegos de tiro.
- e) Juegos de lucha.
- f) Juegos con animales.
- g) Juegos de locomoción.
- h) Juegos de acrobacia.

Sin embargo, y al margen de su loable intencionalidad unificadora, las categorías de este conjunto de clasificaciones son de dudosa pertinencia porque hay manifestaciones lúdicas populares y tradicionales que no pueden ubicarse en ninguna de las categorías establecidas, y porque, como se ha mencionado en anteriores casos, la taxonomía no impide que un determinado juego pueda atribuirse a más de una categoría.

Otro aspecto a tener en cuenta sería el de remarcar que en los estudios folklóricos y las investigaciones etnográficas y etnológicas no se atiende en exclusiva al niño. Los juegos de los adultos también son motivo de preocupación. Aún más, su interés no se limita únicamente a los juegos, a los *games* según el sentido que toma la palabra en la lengua anglosajona, sino que abarca toda la esfera del juego, es decir al *play*. Conjuntamente con la acción de los jugadores, se debe conocer el texto que la acompaña (frases, expresiones, trabalenguas, adivinanzas, canciones, rimas, etc.) y el contexto que lo rodea (quién, dónde, cuándo, con qué, por qué, cómo).

Por esta razón los investigadores han venido ocupándose, en otro orden de cosas, por conocer en profundidad los preludios del juego (canciones de sorteo, fórmulas electivas), así como la retahíla de entretenimientos, pasatiempos, diversiones, e incluso bromas, con que se despliegan las manifestaciones lúdicas.

La fiesta, la celebración, el éxtasis, el desenfreno, tienen cabida en el escenario del juego, y a la inversa, el escenario del juego se engalana para la fiesta. Juego y fiesta, cogidos de la mano, se alimentan con el propósito de desdibujar la frontera entre lo real y el mundo irreal. Aunque al mismo tiempo, la naturaleza humana se ve obligada a trazar los límites a partir de los que aferrarse a la irrealidad no permitiría aprehender el mundo real.

En general, hay que señalar que, mientras que existe un núcleo importante de autores que especulan sobre cuál pueda ser la mejor manera de estructurar sus compilaciones de juegos, otros se desentienden por completo de la cuestión. En este artículo se evidencia que existe una gran variedad de clasificaciones. Desde aquellas que únicamente toman sentido a partir del orden alfabético, según el nombre del juego, hasta aquellas otras que operan con un amplio despliegue de categorías, con las cuales el estudioso ha intentado “fotografiar” la realidad lúdica de los pueblos o sociedades que pretende captar.

Como conclusión de este último apartado, se observa, en primer lugar, que desde

la perspectiva antropológica, a menudo, sus autores han utilizado a la vez criterios morfológicos y funcionales para sistematizar los juegos. En segundo lugar, ha sido una constante el establecimiento de categorías no excluyentes, que encierran a la vez una enorme heterogeneidad. Desgraciadamente, ambas características no son los mejores atributos para establecer una adecuada clasificación.

Si como afirma Wagensberg (2003, 67) *clasificar es empezar a comprender*, en el caso del juego a la antropología todavía le queda camino por recorrer.

2.1.4.-ABORDAJES CERCANOS AL SIMBOLISMO

El interés por el estudio de diversas manifestaciones simbólicas de las poblaciones ha sido un elemento distintivo del desarrollo de la misma como disciplina científica. De hecho, revisaremos cuatro formas de acercamiento al simbolismo lúdico, todas con arraigo en la antropología y que expresan grandes diferencias de objetivos, de metodología y por tanto de resultados. Tomaremos cuatro ejes centrales: las perspectivas ligadas a la fenomenología del psiquismo, a paradigmas estructuralistas, a la hermenéutica de lo sagrado, o bien aquellas en las que la etnografía tenga un lugar destacado. Si bien, como destacaremos, sus abordajes y metodologías presentan diferencias, en todos los casos se trata de intentos por observar la sociedad a través del simbolismo, expresado por el juego en este caso.

1. En su abordaje fenomenológico sobre el papel del cuerpo en la percepción, Merleau Ponty refiere al juego en tanto práctica infantil donde se forma *experiencia en concepciones generales*:

(.) lo que llamamos funciones del conocimiento (.) percepción, imaginación, etc. no remite a una actividad previa al conocimiento propiamente dicho, sino a una función de la organización de la experiencia que impone en ciertos conjuntos, la configuración, el tipo de equilibrios posibles en las condiciones corporales y sociales que son las del niño (Merleau Ponty, 1951: 9).

Es decir, la actividad es conocimiento en sí misma en tanto *gestaltung*.

Si bien Merleau Ponty recupera algunos aportes de la obra de Henri Wallon, su interés en las relaciones o la práctica en el desarrollo del niño -discutiendo la existencia de una unidad entre las etapas, pero también dentro de cada etapa en sí- coincide con los aportes de Piaget sobre este punto en particular. Coincide también con Vygotsky, por el énfasis fuerte referido al papel de la lengua y del entorno social al abordar la génesis del niño como ser social, otorgándole valor a las formas sociales y culturales, en este caso en una postura más distanciada de Piaget.

Otro aporte para pensar las características particulares de lo lúdico desde una perspectiva fenomenológica es el de Astrada (1942), quien destacó el valor del juego en términos de acontecimiento, azar y riesgo. Su interés por estudiar la libertad no se restringía al individuo, sino que se extendía a la sociedad y, por tanto, encontraba correlato en el juego grupal. Recientemente, en un estudio referido al juego incaico de la Pichica (Castro Rojas y Uribe Rodríguez, 2004) se destaca que este juego y otros habrían servido al Inca para ganar tierras para sí y, al mismo tiempo, para donar y entregar tierras. Sostiene la posibilidad de entender este juego como una relación entre conquistador y conquistado, de incorporación y reproducción del imperio.

2. Por otro lado tenemos los estudios de Lévi-Strauss (1964) quien, en su interés por abordar los elementos de ordenamiento social plantea sistemas de pensamiento que dan cuenta de tales órdenes. En su obra, así como establece una analogía entre magia y ciencia, lo hace entre rito y juego. El rito es presentado inicialmente como una situación asimétrica que se resuelve estableciendo un nuevo conjunto homogéneo, es decir, donde el final está previsto. El juego en tanto fenómeno que parte de una situación inicial y se resuelve por el azar mediante un desnivel generado entre los sujetos. Lévi-Strauss está pensando el caso del juego agonal o competitivo propio de las sociedades modernas. El mundo mítico, en cambio, se encuadra en el *bricolage*, es decir en la forma de operar de la lógica de lo concreto

que construye lo nuevo a partir de elementos pre-existentes. Por tanto, los rituales aparecen como opuestos a los juegos porque en los primeros el objetivo es recuperar la afinidad entre dos grupos, en tanto los segundos son disyuntivos, ya que diferencian ganadores y perdedores. Unos aparecen asociados a la magia y otros a la ciencia. Desde nuestra perspectiva, colocar juego y rito como formas de dos sociedades diferentes resta la posibilidad de hallarlos juntos. A su vez, esta definición presenta dificultades a la hora de abordar juegos que no se correspondan con el modelo agonístico.

3. En su propuesta hermenéutica, Mircea Eliade (1973) considera que el juego se enmarca en el vínculo entre mito y rito. Al igual que el juego, el mito constituye un orden propio, particular, que lo define a la vez que es definido por éste, y que lo diferencia del orden de la vida cotidiana. Ambos conforman un orden que se presume perfecto, y que refleja parámetros y valores sociales. Existen para Eliade tres momentos distinguibles dentro del vínculo entre mito y rito, que nosotros entrecruzaremos posteriormente con el juego. El primero es el estado primordial, donde el hombre permanece en el paraíso, goza de una amplia libertad y se vincula con deidades que están a su alcance. Luego, pasa a un segundo momento, en que esta idealidad se rompe, y se transforma en humano, se distancia de las deidades. Por último, el ciclo se cierra con las instancias que permiten restaurar el ideal: es el rito el que da lugar a este salto, permitiendo vivificar de manera esporádica, breve, el tiempo de la idealidad cósmica. Graciela Scheines (1985) traza una brillante analogía entre esta configuración y la estructura de los juegos:

Es factible traducir la teoría de Mircea Eliade a estos términos: /Estado primordial de participación del Gran Juego cósmico; // Expulsión del Gran Juego; /// Toma de conciencia de la condición de expulsado. En éste último estado el mito se define como recuerdo del Gran Juego, y el rito como el juego humano que permite al hombre (.) recuperar su condición de jugador (Scheines, 1985: 148-149).

4. Con respecto a los avances en torno al abordaje del simbolismo social con métodos etnográficos, nos interesa particularmente recuperar la mención que

aparece en el Manual de Etnografía de Marcel Mauss, donde el juego es considerado como aspecto estético "Los juegos suelen ser el origen de (.) Muchas actividades elevadas, rituales o naturales ensayadas en principio en la actividad de excedente que es el juego" (Mauss, 2006). En este mismo sentido nos acercaremos a aspectos simbólicos de las producciones infantiles y las vinculaciones entre estas actividades y otras de la vida social.

Siempre en relación con el juego, Eugene Fink (1969) sugiere que en las culturas primitivas, lo sagrado quedaba determinado a través del juego. El juego es entonces un símbolo de la cultura, porque a través de él se percibe el poder activo que la atraviesa. Para el autor, la persistencia de ciertos juegos y juguetes nos mantiene conectados a través del tiempo, conservando ciertos parámetros comunes, a pesar de los cambios contextuales, casi como un hilo conductor del juego humano a través del tiempo.

Por otro lado, la presencia del juego se manifestó de diversos modos en diversos trabajos de campo de la antropología. En el próximo apartado veremos cómo estas manifestaciones del campo retroalimentaron taxonomías de muy diverso tipo.

Si bien el juego y la infancia han estado presentes en las indagaciones desde el comienzo disciplinar de la antropología, es a partir de los impulsos dados por antropólogos norteamericanos -promediando los años 40'- que toman vigor estos temas. En este marco se destacan los trabajos de Jules y Zunia Henry (1974 [1944]), acompañados por otros de la misma época y corriente, pero cuyo eje no ha sido el juego (Mead, 1975; Whiting y Whiting, 1979) El trabajo del matrimonio Henry expresa, para nosotros, el más importante antecedente, por un lado porque trabaja con infancia indígena en argentina, por otro porque pretende avanzar respecto del lugar social que al juego le es atribuido por un grupo particular en cierto contexto, lo que representa un punto en común con nuestros objetivos. Esta orientación de trabajo se mantiene hasta entrados los años 70'.

Los últimos aportes de la antropología a esta discusión aparecen quizá por fuera del interés sobre la relación entre juego y ritualidad. El énfasis se colocó en los

elementos que aporta la dinámica lúdica a la complejidad social. Tal es el avance de Gregory Bateson (1991), que revisa el valor de cierta práctica familiar -ritos de iniciación- a la hora de poner luz sobre la conciencia individual. Por su parte Geertz (2001), desde otra perspectiva, abona a los mismos intereses cuando realiza un análisis de ceremonias domésticas de transformación y reproducción social en términos de juego. Así, recupera las dimensiones sociales de una práctica competitiva entre animales -la riña de gallos- que es seguida, instada y sostenida por los hombres. Caracteriza, a través de la descripción profunda como metodología, las diferentes instancias sociales necesarias para que el juego tenga lugar, y describe este marco en términos de ritual, estableciendo relaciones entre los animales y sus dueños. La relación entre animales y prácticas lúdicas, ya había sido recuperada un siglo atrás (Hough: 1888) en relación a un juego indígena que utiliza como objetos a unas serpientes, que deben lograr ciertas metas en distancia.

2.1.5.- JUEGO: CAMBIOS Y CONTINUIDADES

En este trabajo abordamos un amplio espectro de autores que estudiaron el juego interesados en la relevancia social de esta práctica. Partimos de considerar que las indagaciones sobre el juego recorren la disciplina desde sus comienzos hasta el presente. No obstante, como destacamos, en los comienzos la relevancia del juego para problematizar el desarrollo de las sociedades -en la tensión entre evolución y difusión- tuvo alto impacto.

En cierta medida, todos los estudios simbólicos aportan para que el juego que se proponga reflexionar sobre el lugar social del mismo. Por último, los abordajes taxonómicos, que marcaron los primeros vínculos de la relación entre antropología y juego, se encuentran claramente desplazados de nuestro interés actual, que se centra en las prácticas de los sujetos en tanto dimensión central de producción de saber, de organización social y de construcción de perspectivas superadoras de lo cotidiano. En este sentido, destacamos el valor de la categoría de práctica lúdica, ya que ésta enfatiza el valor de los sujetos. Hablamos de práctica porque el juego produce transformaciones en los otros a la vez que transforma a la misma, es decir, es una experiencia tanto transformadora de los sujetos como del grupo.

De modo que las prácticas lúdicas permiten desdibujar un poco los límites de lo que es y no es juego, considerando en cambio las diversas formas de aproximarse a diferentes situaciones y las definiciones de los sujetos sobre la práctica. Así también, pensamos que la categoría nativa debe ser el timón en este abordaje, es decir, el elemento que indique que se desarrolla un juego, más allá de las propias percepciones del investigador. Como plantea Nunes (2003), entendemos que las prácticas lúdicas infantiles son ámbitos cuya principal función es la vinculación con reglas y valores socialmente válidos. También es relevante el aporte de Angela Nunes (2003) a la hora de diferenciar instancias de juego, estableciendo diferencias entre juego y juego responsable. Este último es el que se realiza en medio de tareas domésticas y actividades productivas y que los infantes realizan *de verdad*.

A su vez, el juego ha sido utilizado recientemente como estrategia de indagación, es decir para generar un ámbito a la hora de conocer ciertos temas. Una de las investigaciones recientes más relevantes en este punto es la de Carla Donoso (2005), quien explora los conocimientos referidos al HIV por parte de niños portadores que ignoraban su diagnóstico.

Queremos agregar también que en nuestra perspectiva las prácticas lúdicas son experiencias formativas de los sujetos (Rockwell, 1996), en tanto constitutivas de un desarrollo activo y transformador, a la vez que condicionadas por éste mismo. Las experiencias de los sujetos son al mismo tiempo formadoras de saberes en interacción con el medio, e instancias de circulación de este saber, en las que aparecen aspectos identitarios.

Finalmente, consideramos que el estudio de los juegos, como otros aspectos particulares para la disciplina antropológica, se desarrollaron asociados a la noción de cultura y al devenir de sus transformaciones. En este sentido, una aproximación al desarrollo histórico de tal tema puede enriquecer una revisión del concepto de cultura.

Mientras quienes sostuvieron las ideas de evolución o difusión de las culturas las consideraban como un "(.) Todo complejo que comprende el conocimiento, las

creencias, el arte, la moral, el derecho, las costumbres y otras capacidades o hábitos adquiridos por el hombre en tanto miembro de la sociedad" (Tylor, 1871; citado en Cuche, 1999); quienes con Boas (1964) hablan de las culturas desconfiando de las teorías de evolución, sostienen que éstas se expresan a través de la lengua, las creencias, las costumbres y también el arte. Cuando en el primer caso tenían lugar las supervivencias de aspectos y las perspectivas folklóricas, en el segundo se delinearon aspectos de lo que luego fuera el *relativismo cultural*. En esta línea, posteriormente, Kroeber y Kluckhohn (1952) se dedicarán a considerar las dimensiones históricas de estos fenómenos.

En tanto, para Malinowski (1984), la cultura constituye el repertorio de respuestas funcionales que los grupos dan a ciertas necesidades *naturales*. Pero será la escuela de *Cultura y personalidad* quien invierta mayor interés por comprender el modo en que las personas viven e incorporan la cultura. Dado el cruce entre la psicología y la antropología en la formación de varios de los integrantes de esta escuela, el interés reside en los sujetos. Es decir, consideran que la cultura está presente en los individuos y que es allí donde pueden expresarse los estilos de comportamientos comunes. De aquí tomaremos centralmente los trabajos de Cora Du Bois y Margaret Mead, ambas interesadas por el modo en que un individuo es incluido en la cultura y las consecuencias en la formación de su personalidad. Por su parte, Cora Du Bois pone mayor énfasis en la historización del contexto donde se emplazan los grupos particulares.

En esta investigación consideramos que la cultura es el complejo entramado compuesto por representaciones simbólicas, prácticas, discursos e instituciones que se producen, reproducen y circulan en sociedad, y consecuentemente el sistema de significados que éste supone (Williams, 1980; Du Bois, 1959). Productora de sentidos, representaciones y reelaboraciones simbólicas que den lugar a la comprensión, reproducción y transformación de un sistema social (García Canclini, 1984), la cultura es transmisible y transformable, transformadora y guía de códigos, sentidos, significados, valores y prácticas. Producto de la interacción del individuo y la comunidad, y, en estos casos particularmente, de la comunidad con

la sociedad global en la que está inmersa. Por ende la cultura no es considerada ni unívoca, ni estática, ni total.

La producción, reproducción y reinención de la cultura encuentra un momento particular en la infancia, un tiempo en que ciertos conocimientos son pensados como primeros. Aquí, la idea de adquisición es central y nuestro interés en este trabajo es considerar estos aspectos en el caso particular mbyá guaraní.

Es necesario tener en cuenta que en sus procesos madurativos los sujetos estructuran y modifican su medio social mientras resultan modificados por éste (Henry y Henry, 1974; Mead, 1975; Whiting y Whiting, 1979). Este aspecto aparece vigorizado en el actual contexto de transformaciones sociales por las nuevas relaciones con el estado nacional. Intentaremos dar cuenta de la tensión entre las lenguas, la escuela y lo religioso que permean las prácticas lúdicas infantiles.

Por otro lado, hay aspectos de la organización social, como las cuestiones ligadas al género, que se expresan en el juego claramente, como se destaca en un estudio referido a la literatura infantil en Francia (Bereau, 1975).

Estas influencias de los contextos generales, encuentran un anclaje particular en los estudios sobre ámbitos de juego. Porque desde aquí pueden abordarse tanto las etapas de la vida, como las diferencias de género, los procesos formativos, los vínculos parentales, pero especialmente pueden encararse escenarios imaginados, nuevos, creados por los sujetos. Estos elementos, que recuperan aspectos del simbolismo, ofrecen una oportunidad única de estudio de las perspectivas infantiles sobre la sociedad, porque es la sociedad particular la que ofrece al juego esas posibilidades.

2.1.6.- RESEÑA HISTÓRICA DEL JUEGO

Los juegos folklóricos o tradicionales, han pasado de una generación a otra, a lo largo de la historia. Son los juegos que los abuelos enseñaron a los padres y éstos

a sus hijos y así sucesivamente, para permanecer por siempre en la idiosincrasia del pueblo.

Sabemos que la forma de vida del pueblo peruano, hasta hace menos de 100 años, era agrícola y no había entretenimientos como ahora. La televisión aún no se había inventado, los aparatos de radio eran escasos, los libros, revistas y periódicos poco difundidos.

Por esta razón buena parte del tiempo libre se dedicaba a jugar, pero también se jugaba mientras se realizaban otras actividades. Así, los más jóvenes cuando salían, solían juntarse para practicar los más diversos y ocurentes juegos. Los juegos eran una actividad importante, pero su naturaleza era muy distinta a la de los actuales.

Según Bauzer (1997), existe la universalidad del juego ya que el hombre en las diferentes ciudades y momentos históricos ha ocupado su tiempo libre en el juego convirtiéndose estos en una herencia de tradiciones que se van traspasando de una generación a otra:

Al principio, el hombre jugaba con nueces, carozos de frutas, piedras y armas (...) cansado comenzó a participar en luchas, carreras y otras competencias con su semejante, al paso del tiempo habrá sido el perfeccionismo del juego y la creación de otros (como pelotas, muñecas e instrumentos musicales, etc.).

Por consiguiente, el juego ha sido parte de nuestra herencia cultural tradicional, debido a que los mismos hoy día son repetitivos en las diferentes regiones, del mundo, por ejemplo el juego del “Saltar la cuerda”, “la monedita” y el “el trompo”, entre otros.

La mayoría de los juegos y juguetes infantiles que hoy en día consideramos tradicionales, llegaron a América durante la conquista española. Es por ello, que mucho de estos pasatiempos también son conocidos en varios países de nuestro continente aunque con diferentes denominaciones. No obstante, sobre la historia hay poco, la información sólo abarca descripción de los juegos y la mención de los

países en los cuales se supone tuvieron origen.

Por tal motivo, los juegos que hoy día tenemos son parte de la herencia cultural que nos dejaron nuestros ancestros conocidos como juegos tradicionales, dejando su esencia marcada en cada generación. Desde su origen los mismos han quedado como parte de la cultura de las comunidades de nuestros pueblos, practicándose bajo las características que tiene la comunidad. Así mismo, los juegos tradicionales permiten la fortaleza del folklore, ya que genera el desarrollo de los valores culturales de una nación.

En Perú, el origen de los juegos tradicionales se remonta a los primeros habitantes, los indígenas, cuyas formas lúdicas aún se encuentran vigentes en muchos juegos Peruanos. La mayoría de los juegos tradicionales Peruanos son el resultado de la fusión entre las culturas indígenas y española por lo que sus características son muy propias y específicas, aún cuando guardan alguna semejanza con juegos tradicionales de otros países, sobre todo de América Latina.

2.1.6.1.-juegos tradicionales en Huari-Ancash

En este mundo lleno de video juegos y de internet pareciera lejano el día en que los niños se divertían sanamente jugando en las calles con jueguitos simples, para nuestros padres y abuelos resultaría muy extraño el ver a los niños en sus casas. En la Ancash era muy común observar en las calles a niños de todas las edades y clases sociales divertirse con juegos por temporada, los niños llevaban como relojito los principales juegos , por ejemplo en junio se jugaba a las “bolas” con sus tiros, bolas chelas, lecheras y chilpas,

En julio los trompos de tipos según el grueso de su punta “ terremoto, cuca y sedita, “

como no olvidar aquellas interminables tardes jugando a las papas es decir tratando de destrozar el trompo del amigo, en agosto las cometas haciendo volar cometas y aviones hechos por uno mismo, de paja de cortadera (*Cortaderia rudiusscula*) que se recogía de las acequias y del río que una vez secada fungía de armazón de tan preciado juguete, en esa época tan esperada del año donde los vientos soplaban

fuerte, ver volar a nuestro barril, estrella, sol o cintura de mono por los aires era un espectáculo, recortando retazos de tela para hacerle la rabera y colocando en el extremo pequeña navaja o guillete que servía de defensa y ataque en las luchas aéreas entre amigos.

En noviembre mes de todos los santos se jugaba a las “caretas” utilizando estas figuras de yeso que se colocaban en las guaguas de bizcocho ,haciendo un cacho o especie de marca en la tierra donde arrojar las caretas, la que más se aproxime al cacho era el que ganaba el turno de arrojarlas y chocoleando entre las manos las caretas para que luego, las que por fortuna cayeran con la cara mirando hacia arriba sean las que se gane al amigo, las más bonitas eran aquellas que asemejaban turcos con sus turbantes y de vez en cuando una que otra trompadera con los amigos por este bendito juego, en diciembre se calmaba los ánimos y se empezaba a prepararse para formar con la palomilla del barrio de la misma lichigada (niños o generación que nacieron en fechas próximas), el grupo de adoradores que irían a adorar valga la redundancia a los niños Manuelitos de las casas de los vecinos usando los chin chinos (sonajas hechas de chapitas de gaseosa) y silbatos y pequeños tamboriles para bailar la *huachi huachi torito*, y cantar villancicos.

En febrero los carnavales, preparando los huevos con anilina y chisquetes, las matacholas y los polvos de colores animaban la fiesta de carnaval estos son los principales juegos tradicionales en los que nos divertimos mucho, pero ¿qué pasaba los otros meses del año? “Pues para los niños del campo y los que no teníamos para juguetes caros , nuestra madre naturaleza nos bendijo en la chacra con los “Friles” especie de frejol ya extinto que sembrábamos en la chacra y que servían para jugar y para tincarlos a manera de bolas , habían tirallos (los más grandes) vaquitas, toritos, chancacos , plumizos, negros, bayos, jaspeados etc.

Era muypreciado jugar con ellos y claro los que los sembrábamos teníamos de sobra para jugar. San Lázaro barrio tradicional fue escenario de este popular juego, niños y niñas por igual el juego del pobre que hacía a los niños dibujar una sonrisa cada vez que se tincaban y se formaban montoncitos de esta singular semilla,

cuando se perdía todo en los juegos de bolas, friles o caretas se decía que a uno lo habían calapichado, o que te calapicharon todo, es decir te dejaron sin nada. Otro juego era con los chochos que también eran semillas en forma de bolitas negras”, (nos narran, los hermanos Vásquez Delgado de, Ripacha en San Lázaro).

Ya en los años cincuenta las pelis o películas ,que no eran más que tomas de vistas cinematográficas impresas en celuloide estas se ponían entre las hojas de un librito y se desafiaba a otro niño que con una película o pequeña toma escogiese en el borde del libro por donde introducirla entre un a pagina y otra si al abrir esa pagina escogida se encontraban otras películas el niño que había introducido la película se quedaba con ellas, si no se encontraba nada el perdía la película , que pasaba a propiedad del dueño del librito se invitaba a jugar este juego cantando ¡a pelis! ¡a pelis!. La quita, quita, y al arranca cebolla también fueron juegos populares, (Juan Guillermo Carpio Muñoz, diccionario de Arequipeñismos) .Otro juego era el de tejer pasadores los boleros y últimamente los cojinetes con los que más de una vez estos coros y algunas *calinchas* malograban las veredas.

Las niñas del campo tenían otros juegos e incluso practicaban también juegos que se podían considerar de hombres como los trompos claro que ellas tenían un estilo muy distinto de arrojar el trompo y practicaban vuelo corrido también con destreza, también jugaban a los friles y las de clase más alta tenían sus muñecas de porcelana , el tejo ya de épocas más recientes son el juego de los yaxs, al inicio hechos de plomo que con una pelotita de jebe las niñas hacían dar bote para recoger de diversas maneras ya establecidas estas pequeñas piezas que nos hacían recordar las moléculas del átomo. Las variedades de este juego eran bien grandes, estaba el pan, leidi, charli, vuelta mundo volador, palmadita, hornito bastoncito, pasa manos etc. (Juan Guillermo Carpio Muñoz, diccionario de Arequipeñismos).

Las niñas también jugaban a saltar la soga con cánticos muy bonitos, que hacían del juego más ameno y divertido e incluso varias niñas entraban a saltar la soga a la vez.

Un cantito es el que sigue:

Soy la reina de los mares.

Y si tú lo quieres ser.

Hecha el pañuelito al suelo.

Y vuélvelo recoger.

Patito, patito de la

laguna. A la una las dos

a las tres,

Quemazón!!!!(Para apurar la velocidad de las vueltas con la soga).

Otros juegos donde intervenían cánticos:

(1) Al paso rey que ha de pasar.

El hijo del conde se ha de quedar.

Que quieres, que

quieres. (Se decía una

fruta).

A la caja, caja, cantaba la rana.

Debajo del agua.

A la media vuelta con su reverencia.

La mano en la fruta que me da vergüenza.

Pastora, pastora que buscas.

Yo busco yo busco mi ovejita.

Perdida, pérdida de tiempo

será.

Mira, mira reconoce.

Esta, esta es mi

ovejita.

Perdida, pérdida de tiempo será.

2.1.7.-CARACTERÍSTICAS DE LA CULTURA POPULAR.

El desarrollo moderno no suprime las culturas populares tradicionales, el desarrollo tecnológico de los medios de comunicación, la T.V. por cable, el Internet, etc., no provocan la desaparición de lo popular. Las culturas campesinas y tradicionales ya no representan la parte mayoritaria de la cultura popular.

Los estudios sobre estos temas no pueden mantener un carácter cerrado y estable sobre un universo arcaico, pues en la actualidad la cultura popular se desarrolla a través de relaciones versátiles que la tradición teje con la vida urbana, las migraciones constantes del campo a la ciudad, el turismo, la tecnología con elementos que se mezclan con lo popular.

“Las tradiciones se reinstalan aun más allá de las ciudades, en un sistema interurbano o internacional de circulación cultural. [...] Y en este sentido no es posible entender la tradición sin comprender la innovación”.

Lo popular no se concentra en los objetos. En ningún caso sea como objeto físico o como tradición oral, se acepta que lo popular sea congelado como patrimonio estable. Aun menos es vista como una fuerza estática inmutable. Lo popular debe ser entendido como un caudal que es utilizado hoy, pero que está basado en experiencias previas sobre la manera que tiene un grupo de dar respuesta y vincularse a un entorno social. La cultura popular debe ser pensada como un mecanismo de selección y aun, de invención proyectada hacia el pasado para legitimar el presente.

“Lo popular no es una colección de objetos, ni como una ideología subalterna

a un sistema de ideas, ni las costumbres como un repertorio fijo de prácticas: todo esto son dramatizaciones dinámicas de la experiencia colectiva. Si los rituales son el dominio donde cada sociedad manifiesta lo que desea situar como perenne o eterno, hasta los aspectos más durables de la vida popular se manifiestan mejor que los objetos en las ceremonias que los hacen vivir”.

Lo más importante entonces en el análisis de la cultura popular viene a ser las interrelaciones que se genera, lo que las mismas personas viven, más allá de los objetos, de las cosas materiales o incluso de lo observable a primera vista. Es a partir de la cultura popular que puede identificarse los conceptos que las mismas personas consideran necesario dentro de su entorno social. de los sectores populares. En una misma sociedad una persona puede pertenecer a diferentes grupos, es capaz de integrarse sincrónica y diacrónicamente a varios sistemas de prácticas simbólicas: rurales o urbanas, barriales o fabriles, micro sociales o mas mediáticas.

Lo popular no se queda en las clases reprimidas, ni la única relación posible es la de dominación, sometimiento o rebelión. Sobre lo popular interviene el Ministerio de Cultura, de Comercio, fundaciones privadas, empresas de bebidas, radio, televisión, etc.

“Como popular o tradicional, hoy en día se debe entender como un producto multi determinado por actores populares, actores hegemónicos, campesinos y urbanos, locales, nacionales y transnacionales.⁸ Por consiguiente, lo popular se convierte en procesos híbridos y complejos, utiliza como símbolo de identificación elementos procedentes de diversas clases y naciones. Al mismo tiempo, podemos volvernos más perceptivos ante los diferentes componentes de la llamada cultura popular, incluso si son producto de un grupo hegemónico o que se vuelve auto destructivo para los sectores populares o contradictorios a sus intereses: corrupción, etc. Lo popular no es vivido por los sujetos populares como complacencias melancólicas con las tradiciones. Muchas prácticas rituales subalternas aparentemente consagradas a reproducir el orden lo transgreden humorísticamente, son un ejemplo

de esto las danzas en las que se ridiculiza al otro para consolidar una identidad propia.

“En lo popular existe una imaginería en constante renovación, tienen un soporte mítico, gracias a lo cual pueden relacionar los cambios de la actualidad con su historia lejana”

En este contexto, lo popular es un recurso simbólico para elaborar las transiciones bruscas entre lo propio y lo ajeno, entre aquello que es conocido y la incorporación de elementos nuevos a una percepción reformulada de sí mismos.

“Puede que corresponda a una última forma de resistencia a una congelación del patrimonio cultural étnico, como un recurso que permite a la comunidad encontrar vías de adaptación”⁰

La preservación pura de las tradiciones no es siempre el mejor recurso popular para la permanencia y reelaboración de su situación. La renovación en relación a la modernidad consigue que lo popular logre una independencia floreciente que no hubiera conseguido encerrándose en sus relaciones ancestrales. La reproducción de las tradiciones no exige cerrarse a la modernidad.

“Ni la modernización exige abolir las tradiciones, ni el destino fatal de los grupos tradicionales es quedar fuera de la modernidad [...], más bien se trata de averiguar si lo que significa en este marco de injusticias, mantener las tradiciones o participar en la modernidad tiene para los sectores populares el sentido que tradicionalistas y modernizadores vienen imaginando”.

Las costumbres en todo caso son funcionales, son utilizadas por las personas para procesar información, para entenderse uno mismo y entender a los demás, por ende, es una actitud abierta y flexible, permite a la gente moverse en un mundo complicado, cambiante, en donde las personas experimentan relaciones diferentes.

“No se puede ver lo popular como un fenómeno residual, un anacronismo inexplicable ni un rasgo de color folclórico sin mayor trascendencia [...], es un

proceso a través del cual las culturas tradicionales convergen sincréticamente con diversas modalidades de cultura urbana y masiva, estableciendo formas híbridas de existencia de lo popular.

2.2.- LOS JUEGOS TRADICIONALES: ASPECTOS CONCEPTUALES E IMPORTANCIA.

2.2.1.- JUEGOS TRADICIONALES

Los juegos tradicionales se deben contextualizar en un marco socio-cultural con todas sus características económicas, costumbres, creencias, producción artística, entorno geográfico, etc. Es evidente que estas manifestaciones lúdicas de transmisión oral junto a otras como puedan ser las canciones y bailes tradicionales, las anécdotas, cuentos y refraneros, etc., son de los elementos más representativos de la cultura de los pueblos; éstos a su vez son un elemento de acceso a la cultura local pero además son vías de transmisión de estilos de vida, costumbres, valores etc. Las posibles variantes de una tradición lúdica y del cancionero le facilitan connotaciones localistas con sus matices y carga expresiva particular.

*“Los juegos tradicionales son patrimonio de la humanidad, siendo nuestros hijos los legítimos herederos de esa riqueza patrimonial. Nosotros como meros transmisores, estamos en la obligación de preservar y potenciarlos, aportando esfuerzos cada uno en el papel que nos ha tocado representar”*¹³ Platón en las “Leyes”, reconoce el valor práctico del juego en la educación del niño y del adulto. Aristóteles recomienda el juego como aprendizaje de lo que los niños más tarde tendrán que hacer en su vida adulta. Huizinga (1972), subraya la importancia sociocultural del juego, y en su obra “homo ludens” argumenta que todas las culturas responden a una fuente lúdica, naciendo la cultura a partir del juego. (Gorris, 1976). La revolución tecnológica, la globalización, el crecimiento desmesurado de las ciudades y el cambio de actitudes asociado a estos fenómenos, ha dado lugar a un cambio radical en el comportamiento lúdico de la población, por lo que es difícil observar en nuestros pueblos y ciudades “pandillas” de niños/as recreando las actividades lúdico-tradicionales de siempre. No es de extrañar que

se empiecen a observar evidencias de extinción de la riqueza lúdico-tradicional de los pueblos (Latorre, 2007). Como indica Catalán (1970) cada generación que pasa, se lleva irreparablemente consigo para siempre una parte hermosísima de la herencia tradicional.

La infancia es en sí misma el proceso de transmisión del folklore tradicional, lo cual permite el incremento de la riqueza de estas manifestaciones por las posibles aportaciones, variantes y riqueza creativa aportada en cada generación. Sin duda el juego tradicional posee las más altas cotas de sociabilidad dentro del vasto conjunto y taxonomía lúdica. Además, el juego como expresión espontánea, creativa e intrascendente es tan intrínseca al hombre que cualquier persona ha tenido en su vida alguna experiencia de este tipo; así, el juego y el hombre se recrean y se relaciona antagónicamente con la muerte, la guerra, el trabajo y la estructura social y de manera afín con el saber, el arte, la religión el deporte y el amor.

2.2.1.1.- El jugar en el hombre.

Todos los hombres de todas las épocas y en todas las circunstancias han jugado. Y este comportamiento es extensible al resto de los elementos de la naturaleza: los animales, especialmente los cachorros, las plantas y los objetos inanimados juegan. Hasta de la luz decimos que juega y por eso empleamos expresiones como “juego de luces”. El jugar es referido a numerosas manifestaciones, comportamientos y procesos en los que es difícil adivinar un elemento común. Más bien podríamos decir siguiendo a Wittgenstein que los juegos más que una unidad definitoria tienen entre sí un aire de familia. Si bien, siempre

que se habla del espacio de juego en que actúa cualquier elemento, incluido el hombre, se está hablando en realidad de la posibilidad de una libertad real pero limitada.

El análisis fenomenológico del juego, especialmente a partir del lenguaje ordinario, revela la inseparabilidad inherente del hombre que juega con el juego mismo. En el

acontecer del juego no hay disección posible entre jugador y juego.

Bien podríamos decir según esto que en el jugar de la naturaleza se esclarece el ser del hombre. Sin embargo, si bien en este jugar de la naturaleza aparecen también aspectos del juego humano, el jugar del hombre no se reduce a aquel. En el juego se representa el ser y en el juego humano se representa el ser humano como algo distinto del resto de la naturaleza.

Como venimos repitiendo lo primero que nos enseña el uso metafórico del juego en su aplicación a los elementos de la naturaleza es lo que Gadamer llamará “el sentido medial del juego”, es decir la ausencia de sujeto en el juego. En el ir y venir de todo juego se confirma que no existe ningún jugar por uno mismo o un jugar individualizado. El juego es un ir y venir que, en el ser humano, es interpretado como un ir y venir oscilante entre la vivencia del juego y la realidad. Está en la naturaleza del ser humano el jugar con imágenes de manera constante.

Como hemos señalado más arriba, el juego posee una eminente dimensión social. Pero el juego no es reductible a su función social o cultural. El carácter social del juego ha sido malentendido en muchas ocasiones por algunos autores como J. P. Sartre y J. Huizinga. Para Sartre la existencia humana es puro juego en tanto es un ocultar en sociedad lo que el ser humano es en realidad. La distancia entre lo que se es y lo que se representa o juega sería para Sartre la mayor prueba de la insinceridad congénita humana¹⁸. Es cierto que todo juego es representación, es “actuar como si”. Pero, frente a la interpretación sartriana, diremos que ello no significa que el juego sea, de por sí, el lugar del actuar hipócrita del hombre. El juego es tal justo porque en la representación se muestra el ser: la representación es inherente al ser y el juego es representación. No existe una efectiva oposición entre realidad y juego: jugar-representar no supone ocultar o enmascarar la realidad, más bien podríamos decir que en el juego sale a la luz la realidad más genuina.

En la misma línea interpretativa se mueve el historiador holandés J. Huizinga. En su obra *Homo ludens*, Huizinga entiende el comportamiento cultural desde el modelo

del juego. La cultura tiene carácter de juego entendiendo éste como canalización social del instinto del ser humano. La base antropológica de la posición de Huizinga elimina por la vía rápida la dimensión consciente e intencional que también puede ser incluida en el jugar humano y, por tanto, en la cultura. Para Huizinga no habría diferencia de base ni discontinuidad entre el juego humano y el juego animal. El juego es representación del instinto, constituye la cultura humana y, como tal juego, no es únicamente humano. El juego animal constituiría la “cultura” del animal aunque no la llamemos así. En nuestra interpretación, sin embargo, el juego humano incluye también la razón. El juego en el hombre no es sólo instinto, incluso podríamos decir que no es sólo genética y que no es sólo vida. El juego en el hombre es existencia y, en este sentido, se independiza de la genética para abrirnos un horizonte de libertad.

2.2.1.2.- Jugar es transformar y transformarse.

Jugar no es vivir una vida alienada. El juego no es “el opio del pueblo” sino el escenario de la experiencia más real de la vida. Es la vida en actividad, es energía (“*enérgeia*”), pasión y fuerza. Al jugar, el campo de juego se transfigura en el verdadero escenario de la libertad. El juego llama la atención del jugador y le invita a jugar poniendo así en riesgo su tendencia conservacionista. Pues toda transformación, toda acción humana transformadora es una actividad que supone riesgo y aventura. Toda emancipación supone el riesgo del cambio inherente a todo juego. Al jugar uno mismo se expone al riesgo de la transformación pues el que juega se supera a sí mismo mientras está representando. Por eso afirma Gadamer:

“La autorrepresentación del juego hace que el jugador logre al mismo tiempo la suya propia jugando a algo, esto es, representándolo” (VM, I, 151; GW, I, 114).

En la interacción con el mundo y con los demás niños o adultos que se produce en los juegos infantiles el niño va tomando autoconciencia. En el querer jugar se manifiesta la libertad de mandarse a sí mismo. Es lo que podríamos llamar el “autocompromiso propio del juego”. Este autocompromiso supone un compromiso

con lo otro (el mundo) y con los otros (los compañeros de juego en el juego de los niños). Por ello, venimos afirmando que en el jugar infantil se produce ya la experiencia primera del doble juego que significa la libertad humana: el asumir el riesgo de abandonar la libertad cerrada y la seguridad primitiva del mundo propio en que vive el niño para ensanchar los límites de una libertad abierta, asumiendo el riesgo e incluso la posibilidad del fracaso. Cuanto más riesgo haya en el juego más humano será. En este ensanchar continuo de los límites de la libertad que acontece en todo jugar anida su posibilidad crítico-emancipatoria.

Podríamos decir que el juego es propio del hombre en una actitud de continua transformación y no de una actitud acomodaticia. De hecho, el juego es más de jóvenes que de viejos, es más de una edad proclive a la transformación. Podríamos

decir que todos los que juegan, aunque sean ancianos, muestran en su jugar las características propias de los jóvenes o las características que habitualmente identificamos con los jóvenes: asunción de riesgos, espíritu de aventura, tentar a la suerte, etc. Todo jugar supone el intento de que las cosas cambien y de que no sigan como están. Como actitud filosófica, el juego es la ironía, es el estar dispuesto a poner en juego las propias seguridades y lo que damos por seguro. Es la actitud propia de Sócrates jugando con sus adversarios dialécticos, retando sus conocimientos presupuestos y acrílicos en el juego del preguntar y el responder.

Jugar es salirse del tiempo cotidiano para agarrar el verdadero tiempo. El juego es presente y futuro más que pasado. Es salirse del tiempo para encontrarse con el tiempo liberado de los lastres del pasado, de la falsa culpa podríamos decir en línea nietzscheana. Jugar también es salirse de uno mismo pues el jugar está emparentado con la diversión y diversión significa “ir hacia lo distinto”, “salir de uno mismo” y “separarse de uno mismo”.

El juego es tanto más humano cuanto más riesgo comporta. Por eso la vivencia del riesgo y el ponerse uno a prueba terminan siendo lo más atrayente de los juegos. En este sentido, el juego pone de relieve como ninguna otra realidad el esquema básico de la responsabilidad: el “si hago esto, ocurre esto otro” y lo que ocurre es

consecuencia de lo que hago. Además, no puedo evitar no responder al juego.

2.2.1.3 Juego e historia de la cultura: La interpretación de J. Huizinga.

Como hemos señalado más arriba, la obra *Homo ludens* del historiador holandés J. Huizinga constituye un hito fundamental en la consideración de la cercanía del juego y de la cultura. Huizinga asume la distinción realizada por Spencer entre la forma instintivo- natural y la forma superior del juego que es propia del hombre. A esta forma superior del juego Huizinga la llama cultura. Sin embargo, para Huizinga, el juego no es propio sólo del hombre y de su niñez. Es más bien una función elemental de todo el mundo animal y abarca todo un conjunto de manifestaciones. Por eso, el juego, incluido el humano, termina caracterizándose por su irracionalidad. Dada la importancia que ha tenido la obra de Huizinga en posteriores acercamientos al fenómeno del juego, especialmente en el acercamiento realizado en *Verdad y Método*, consideramos necesario un estudio más preciso de la obra de Huizinga *Homo ludens*. Enumeramos a continuación las notas distintivas del juego en la obra de Huizinga confrontándolas con los planteamientos realizados por Gadamer:

1. El juego es descrito por Huizinga como un vaivén y como una repetición continua. Hablar de juego supone hablar siempre de automovimiento: *“Mientras se juega hay movimiento, un ir y venir, un cambio, una seriación, enlace y desenlace. [...] Ésta posibilidad de repetición del juego constituye una de sus propiedades esenciales”*.
2. El juego es “agon”, lucha, competición y representación: *“La función del “juego”, en las formas superiores que tratamos aquí, se puede derivar directamente, en su mayor parte, de dos aspectos esenciales con que se nos presenta. El juego es la lucha por algo o la representación de algo”*.
3. El juego es una actividad dotada de independencia respecto a otras actividades: *“El juego, en su aspecto formal, es una acción libre, ejecutada “como si” y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún*

interés material ni se obtenga en ella provecho alguno”.

4. El juego es algo libre, superfluo, separado de la vida corriente de la cual quiere escaparse y surge del dinamismo propio de la naturaleza del ser vivo. Para Huizinga no hay separación real entre el juego animal y el juego humano. De esta manera el juego nos acerca al carácter supralógico de la realidad humana en el mundo. Pues el carácter universal del juego afecta a todos los seres vivos, a hombres y animales por igual: *“Los animales juegan, lo mismo que los hombres. Todos los rasgos fundamentales del juego se hallan presentes en el de los animales. Basta con ver jugar a unos perritos para percibir todos esos rasgos. Parecen invitarse mutuamente con una especie de actitudes y gestos ceremoniosos”.*
5. El juego es un fenómeno omnipresente que encontramos en los más diversos ámbitos de la vida humana. Lenguaje, mito y culto presentan una estructura lúdica: *“Las grandes ocupaciones primordiales de la convivencia humana están ya impregnadas de juego. Tomemos, por ejemplo, el lenguaje [...] Tras cada expresión de algo abstracto hay una metáfora y tras ella un juego de palabras. Así, la humanidad se crea constantemente su expresión de la existencia, un segundo mundo inventado, junto al mundo de la naturaleza. En el mito encontramos también una figuración de la existencia, solo que más trabajada que la palabra aislada. Fijémonos también en el culto: la comunidad primitiva realiza sus prácticas sagradas, que le sirven para asegurar la salud del mundo, sus consagraciones, sus sacrificios y sus misterios, en un puro juego, en el sentido más verdadero del vocablo”.*
6. El juego es un fenómeno omnipresente que impregna las acciones primordiales de la convivencia humana. Por eso, Huizinga advierte del error de intentar definir el juego en oposición a lo serio. En el juego se da una seriedad propia que podría ser calificada de sagrada: *“En nuestra conciencia el juego se opone a lo serio [...]. Pero mirada más al pormenor, esta oposición no se presenta ni unívoca ni fija. Podemos decir: el juego es lo no serio [...]. En cuanto, en lugar de decir “el juego no es cosa seria”, ya la oposición no*

nos sirve de mucho, porque el juego puede ser muy bien algo serio”.

7. Huizinga describe el juego como un fenómeno cultural en un sentido amplio que se manifiesta en el derecho, en la guerra, en el saber, en el arte y hasta en la filosofía. En sus formas superiores el juego tiende a la representación de algo, es decir a la figuración y, podría añadirse, a la transfiguración de la realidad. Pero la pretensión fundamental de Huizinga es señalar no tanto la consideración del juego como un elemento más de la cultura sino el carácter lúdico que ofrece la cultura: *“Porque no se trata, para mí, del lugar que al juego corresponda entre las demás manifestaciones de la cultura, sino en qué grado la cultura misma ofrece un carácter de juego”.*
8. El juego es más viejo que la cultura: la cultura nace del juego y en el juego se desarrolla: *“pues, por mucho que estrechemos el concepto de ésta, presupone siempre una sociedad humana, y los animales no han esperado a que los hombres les enseñaran a jugar. Con toda seguridad podemos decir que la civilización humana no ha añadido ninguna característica esencial al concepto de juego”.*
9. Dentro de la esfera de lo lúdico, Huizinga incluye también el juego religioso o cultural acercando así el juego a la fiesta. El juego en su forma superior deviene fiesta, celebración y culto. El mejor ejemplo lo encontraríamos en los pueblos primitivos donde hablar de rito o culto sería lo mismo que hablar de juego. Pues la palabra “juego” es la palabra que mejor describiría esa acción que va más allá de la dualidad fe-incredulidad: *“Pero el salvaje no conoce ninguna diferencia conceptual entre “ser” y “jugar”, nada sabe de identidad, imagen o símbolo alguno. Y por eso nos preguntamos si no será el mejor modo de aproximarse al estado de ánimo del salvaje en su acción sacra mantenernos en el término primario “jugar”. En nuestro concepto “juego” la diferencia entre fe y simulación se cancela”.*
10. Pero, a pesar de lo dicho, el juego no es caos. El juego es creador de orden (del orden del juego) y por ello creador de una determinada belleza que se

desarrolla según unas determinadas reglas. Inherente al juego es la existencia de reglas: las reglas delimitan el espacio lúdico y dan orden al movimiento del juego: *“Cada juego tiene sus reglas propias. Determinan lo que ha de valer dentro del mundo provisional que ha destacado. Las reglas de juego, de cada juego, son obligatorias y no permiten duda alguna; Paul Valery ha dicho de pasada, y es una idea de hondo alcance, que frente a las reglas de un juego no cabe ningún escepticismo (...). En cuanto se traspasan las reglas se deshace el juego. Se acabó el juego. El silbato del árbitro deshace el encanto y pone en marcha, por un momento, el mundo habitual”*.

Si bien existe una cercanía entre los planteamientos de Gadamer y de Huizinga, constatamos también diferencias fundamentales. La principal diferencia está relacionada con la diversa interpretación de estos autores respecto a la ordenación que el juego describe. La ordenación del juego es natural-instintiva para Huizinga y es fruto de la decisión humana para Gadamer. Esta diferencia explícita, a su vez, la concepción diversa de estos autores respecto a las relaciones entre juego y razón: para Huizinga el juego es irracional, para Gadamer el juego puede incluir a la razón. Para Huizinga la universalidad del juego es común a hombres y animales y esto sólo es posible desde la afirmación de la irracionalidad del juego:

“La realidad del “juego” abarca, como todos pueden darse cuenta, el mundo animal y el mundo humano. Por lo tanto, no puede basarse en ninguna conexión de tipo racional, porque el hecho de fundarse en la razón lo limitaría al mundo de los hombres”

Huizinga se mueve en una visión irracionalista del juego que supone a su vez un acercamiento también irracionalista a la antropología. En *Homo ludens* el juego aparece siempre vinculado con los aspectos no racionales de la realidad:

“La existencia del juego corrobora constantemente, y en el sentido más alto, el carácter supralógico de nuestra situación en el cosmos. Los animales pueden jugar y son, por lo tanto, algo más que cosas mecánicas. Nosotros jugamos y sabemos que jugamos; somos, por tanto, algo más que meros seres de razón,

puesto que el juego es irracional”.

Para Gadamer, por el contrario, el juego puede incluir también a la razón:

“Ahora bien, lo particular del juego humano estriba en que el juego también puede incluir a la razón, el carácter distintivo más propio del ser humano consistente en poder darse fines y aspirar a ellos conscientemente” (AB, 67; GW, VIII, 114).

Pues el juego se hace humano cuando se pone orden a ese movimiento natural instintivo que constituye el juego. En rigor, la razón surge cuando se pone reglas a lo que de suyo no depende de fines:

“Lo que constituye el carácter lúdico del juego humano es que se ponen reglas y prescripciones que sólo tienen validez dentro del mundo cerrado de ese juego” (EH, 130; GW, VIII, 87).

2.2.2.- EL JUEGO.

Nos proponemos en estas líneas reflexionar en voz alta sobre un tema que nos parece trascendental en el desarrollo del niño/a: el juego como factor central del aprendizaje y generador de la adaptación social. El gran psicólogo ruso Vygotski (1984) nos dejó dicho que *“todas las funciones psico intelectivas superiores aparecen dos veces en el curso del desarrollo del niño: la primera vez en las actividades colectivas, en las actividades sociales, o sea, como funciones Inter. Psíquicas; la segunda, en las actividades individuales, como propiedades internas del pensamiento del niño, o sea, como funciones intra psíquicas”*. Estudiar el juego se nos presenta, pues, como tarea apasionante, sobre todo por ser una actividad social por excelencia, y por constituir un microcosmos en el que están claramente reflejadas las características del pensamiento y la emocionalidad infantiles.

Reflexionar sobre el juego de los niños y las niñas es, pues, siempre una ocasión para profundizar en su personalidad y para acercarnos un poco más a descifrar su

desarrollo. Ya Platón decía que: «Al enseñar a los niños pequeños ayúdate con algún juego y verás con mayor claridad las tendencias naturales en cada uno de ellos». Y, desde entonces, han sido muchos los filósofos, pedagogos, psicólogos, antropólogos, historiadores... que se han ocupado de valorar el juego desde sus distintas perspectivas.

2.2.3.- DEFINICIÓN DEL JUEGO.

Es el primer acto creativo del ser humano. Comienza cuando el niño es bebé, a través del vínculo que se establece con la realidad exterior y las fantasías, necesidades y deseos que va adquiriendo. Cuando un niño toma un objeto cualquiera y lo hace volar, está creando un momento único e irrepetible que es absolutamente suyo. Porque ese jugar no sabe de pautas preestablecidas, no entiende de exigencias del medio, no hay un "hacerlo bien".

2.2.4.- IMPORTANCIA DEL CONCEPTO DE JUEGO.

El dilema juego viene de lejos, pero es apasionante. Tiene que ver con dos posiciones esenciales, antes de establecer las formas circunstanciales para enfrentar cada juego. Primero supieron a qué y cómo jugar y después buscaron los modos para desarrollar el concepto. Las vertientes tacticistas son las que priorizan las tácticas, los elementos accesorios, el aprovechamiento de los defectos rivales, como prioridades. Varían según las circunstancias.

Es de suma importancia para la programación de un juego, previamente se considere aspectos importantes como los elementos con los que se cuenta, el espacio disponible libre de peligros, la cantidad de participantes que se quiere tener y lo que es muy trascendental, el objetivo que se quiere alcanzar; no porque es juego libre sea libre de objetivos.

2.2.5 .-CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO.

Nos vamos a referir específicamente, a aquellas cualidades que presenta el proceso lúdico cuando se desenvuelve en su modelo original, es decir cuando opera con el mayor grado de libertad en su desarrollo. Estamos considerando de esta manera por ejemplo, aquellas secuencias de tiempo donde varios niños se encuentran y juegan con ollas, sartenes, coladores y cucharas de cocina en su casa o a aquellos contactos corporales entre padre e hijo quienes, sobre el piso, crean sobre la base de la fuerza, increíbles figuras fijas y en desplazamiento; o a los juegos previos a la cópula sexual, o a las maniobras de disfrazarse y representar con trastos viejos sin recibir indicación alguna o a las infinitas acciones a desarrollar entre un bebé, su mamá y la sabanita.

De esta manera el juego adquiere características de libertad que lo hacen mucho más impredecible y agradable para el niño, ya que este crea sus propias reglas y las respeta a libre voluntad.

2.2.5.1.-El Juego en su Expresión Original.

Es importante visualizar en imágenes este modelo de juego, ya que debido al maltrato que ha sufrido el tema en general, esta variante ha quedado olvidada, taponada o confundida.

Desde este modelo, las características esenciales del juego son:

- a). El juego se articula libremente, es decir que no es dirigido desde afuera.
- b). La realidad en que se desarrolla dicho proceso es ficticia, en el sentido de que se estructura mediante una combinación de datos reales y datos fantaseados.
- c). Su canalización es de destino incierto en el sentido de que no prevé pasos en su desarrollo ni en su desenlace. Justamente, la característica de incierto es la que mantiene al jugador en desafío permanente, haciéndole descubrir y resolver alternativas.
- d). Es improductivo, en el sentido de que no produce bienes ni servicios. No es útil, en el sentido común que se le da al término. Finalmente, su interés fundamental no

es arribar a la consecución de un producto final.

e). Es reglamentado en el sentido de que durante su transcurso se van estableciendo convenciones o reglas "in situ", en forma deliberada y rigurosamente aceptada.

f). Produce placer, es decir que la actividad en sí promueve en forma permanente un desafío hacia la diversión.

Todas estas características se ven violentadas o simplemente disminuidas en su accionar cuando el juego se regla externamente o es utilizado como medio para lograr objetivos externos a su propio desarrollo.

2.2.5.2.- Espacio y tiempo de Juego.

Ya sabemos que la mayoría de los autores sobre el tema consideran que el juego se desenvuelve, como dijimos antes, en una realidad aislada, separada cuidadosamente del resto del mundo y a la vez protegida por límites muy precisos en el espacio y en el tiempo. Nada de lo que ocurre fuera de esas fronteras es tomado en cuenta.

Conductas tales como retirarse del lugar, salir o entrar equivocadamente, alejarse por una dificultad o un accidente, todas las acciones de este tipo, son interpretadas invariablemente por los jugadores como descalificaciones o violaciones. Si por ejemplo, seguimos a un jugador de rayuela y observamos que se distrae por un instante, mirando cómo se mete un pájaro en su nido, en ese preciso momento él se aisló, se separó, se escindió de esa realidad ideal o pura que compartía con sus compañeros, dentro de ese campo donde se jugaba rayuela. Al mismo tiempo, esos compañeros percibirán el alejamiento y actuarán consecuentemente frente a ese desvío producido en el campo.

Es importante considerar también que, frente a cualquier grado de formalidad u organización que el juego presente, se conviene entre los jugadores un espacio y un tiempo de juego, estableciéndose a tal fin las fronteras del lugar así como los

límites de comienzo y finalización.

En los juegos más organizados, la partida empieza y termina directamente a una señal, la duración se fija con frecuencia de antemano y se delimita el lugar geográfico.

En los juegos más libres, aquellos que se acercan al modelo "en su expresión original", los tiempos, las reglas y el lugar se van fijando en el "aquí y el ahora".

En cualquier situación, es penado o castigado el jugador que violenta los tiempos y espacios acordados grupalmente.

2.2.5.3.- El Campo Lúdico es Autorregulable.

El proceso en si genera un campo autorregulable, los jugadores en relación determinan en forma libre y espontánea los momentos de excitación y tensión, tanto como los de calma, ensimismamiento o relajación.

Las vivencias de competencia, persecución, amor, miedo, etc., eligen formas determinadas de descarga en cuya culminación dan nacimiento a expresiones afectivas opuestas. Esta secuencia se resuelve como describiendo una elipse.

En un campo de juego no interferido, no dañado, no interrumpido, el grupo y la persona logran un equilibrio óptimo, recuperan su homeostasis perdida, pasando por los distintos momentos de la elipse antes señalada.

Muchas veces al adulto que desconoce el mecanismo autorregulador, le resulta imposible tolerar una escena como la que sigue, sin interrumpirla: dos niños hacen como que pelean, se revuelcan con toda furia sobre el piso, llegan a la mayor intensidad de esa agresión mediatizada y desde allí, van poco a poco disminuyendo fuerzas hasta concebir entre ambos un momento único de paz, caricias, abrazos, saludos.

En resumen, la descarga o catarsis de una vivencia permite la aparición y

canalización de su vivencia antitética. Para que esto sea resuelto en forma espontánea, como venimos señalando, es importante que el proceso no sufra interferencias de ningún tipo.

2.3 .-LOS JUEGOS TRADICIONALES.

En esta parte del trabajo de investigación hablaremos de los juegos y juguetes tradicionales, como una de las manifestaciones de la cultura profunda del Perú, los mismos que han tenido un proceso de desarrollo, cuyos antecedentes prehispánicos los encontramos en los hallazgos arqueológicos, la etnografía y la supervivencia hasta nuestros días. Pero al mismo tiempo, también evidencia el peligro de extinción al que se encuentran sometidos, entre otras causas debido a los cambios y nuevas tecnologías de la sociedad contemporánea.

El valor de los juegos y juguetes tradicionales, ha sido abordado por diferentes estudiosos que manifiestan la importancia de éstos en el desarrollo integral del hombre, en su inteligencia, aptitudes psicomotoras, la identidad y el proceso mismo de socialización.

“Lamentamos que hoy los niños en algunas ciudades, jueguen poco, excepto en algunos barrios de la grandes ciudades donde todavía existen costumbres en los que priman valores familiares”

Actualmente en el Perú los juegos y juguetes tradicionales se desarrollan especialmente en las zonas rurales, están en estrecha relación con la naturaleza y el ecosistema, marcados de un modo cíclico por las estaciones, el clima y las horas del día. Los niños se enfrentan a ellos desde muy temprano, donde desarrollan una gran creatividad e imaginación; generándose procesos de aprendizaje y socialización ligados a la cultura. Los niños, sabios conservadores de la cultura y la naturaleza

El Perú es uno de los países que se caracteriza por su mega diversidad biológica y cultural, que también se expresa en una amplia variedad de juegos y juguetes

tradicionales que debemos preservar y desarrollar.

Los juegos y juguetes tradicionales están inmersos en el proceso histórico, contando con su transmisión entre generaciones; su origen, está asociado al desarrollo de la cultura. Algunos juegos y juguetes se han extinguido o están en proceso de extinción; otros, han sido recreados con los cambios de la sociedad contemporánea.

En el Perú, muchos juegos y juguetes tienen antecedentes prehispánicos, aunque presenten homologías con otras culturas del mundo.

2.3.1.- LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU SIGNIFICADO.

El juego es definido por la mayoría de los autores como un “hacer como”, y a lo largo de la evolución y desarrollo del ser humano el juego va tomando diferentes significados según la edad de cada individuo y su estadio biológico en que se encuentre.

Desde la **biología** el juego se lo considera como una puesta en práctica de funciones importantes para la vida, como estimulante para el crecimiento y desarrollo del individuo.

Desde la **Sociología**, el juego es un descanso, un recreo para el organismo y el espíritu, una postura más inclinada hacia el uso y empleo del tiempo libre.

“Luego va a entender que mediante el juego, no solo se socializará, sino también aprenderá muchas cosas de sus amigos, iniciándose con ello el íter aprendizaje”

Desde la **Psicología** podemos ver la evolución del juego en cada período descrito por Piaget, en primer lugar el juego funcional que abarca el período sensorio motor, el juego simbólico o de dramatización que se instala definitivamente en el período pre-operatorio o intuitivo, luego el juego constructivo que también abarca el período pre-operatorio y el juego reglado que abarca el final del período pre-operatorio y del operatorio en adelante.

“El niño es consciente de la ficción que utiliza, pero esa ficción es una realidad para su conciencia, es decir que existe para él y es eso lo único que cuenta”

Desde la **antropología**, se habla de una forma peculiar de existencia humana, el homo ludens, es decir el hombre que juega al igual que ama o que trabaja.

2.3.2 .- 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 socioeconómico 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. A ese respecto, Gerico 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.

En la representación de roles, géneros y labores, es sencillamente donde se percibe el componente socializador y cultural que pueden contener los juegos tradicionales, ya que, por un lado facilitan la imitación de comportamientos sociales y, por el otro, generan las diferentes formas de relación e integración y desenvolvimiento sociocultural que son percibidas en las relaciones que cotidianamente establecen los adultos.

Otro de los aspectos que denota el valor cultural y educativo de los juegos tradicionales es el uso de los materiales. En relación a ello, Gerico afirma lo siguiente:

Una de las características más comunes en los juegos infantiles es la falta de utilización de material específico de ellos, pero cuando este es imprescindible, el mismo material sirve para varios juegos. Es sencillo, siempre y cuando sea fabricado por el propio jugador, o con elementos reciclados del propio entorno o cedido por los mayores cuando pierden para ellos su utilidad. De esa forma los juegos tradicionales estimulan la creatividad, pues las normas que siguen el juego, los materiales y melodías que se utilizan son adaptables al espacio físico y circunstancia de cada momento. Cada uno de ellos se desarrolla teniendo en cuenta las reglas escogidas por los participantes, siempre y cuando sean adaptables a las condiciones de cada lugar y los materiales.

La sencillez y la adaptabilidad de los materiales que se utilizan en los juegos tradicionales favorecen que se puedan emplear recursos propios del entorno, a través de los cuales se logre la vinculación del estudiante con los elementos que le rodean y de los cuales muchas veces no se percata que forman parte de la realidad sociocultural en la que vive. Igualmente, la adaptabilidad de los materiales favorece el desarrollo de los procesos creativos en los educandos.

En relación a lo señalado, es pertinente acotar lo que afirma Cardona cuando plantea que:

En todos los países del mundo, los juegos infantiles constituyen manifestaciones muy características del respectivo folklore.....desde niño los

juegos que son inculcados por los padres y en la escuela son juegos que se pueden identificar como tradicionales ya que forma parte del folklore nacional.

En ese sentido, los juegos tradicionales utilizados en el ámbito educativo a los educandos coadyuvando en la formación integral, el desarrollo de su personalidad y la consecución de una forma de conciencia que les permita exaltar los valores nacionales, fortalecer el pensamiento histórico y consolidar la soberanía nacional, para así romper con la pérdida de la identidad y contribuir con el rescate de la misma.

También se debe resaltar que los juegos tradicionales, son parte de la cultura popular de los pueblos, y como tal comparten todos los valores pedagógicos que a estos se le atribuyen, destacando los siguientes.

- 1. Favorecen el acercamiento entre generaciones.*
- 2. Facilitan el reconocimiento de datos o elementos culturales propios de esa comunidad.*
- 3. Posibilitan la inclusión de contenidos transversales en el diseño curricular de las distintas enseñanzas.*
- 4. Permiten incorporar estrategias entre disciplinas.*
- 5. Logran presentaciones de proceso científico. Ej: búsqueda de juegos tradicionales de pueblos.*

Tras la observación de los diferentes aspectos de orden antropológico y cultural que acompañan y se hacen presentes a través de las actividades lúdicas tradicionales, se puede deducir que el número de juegos, la riqueza de valores y aspectos que lo envuelven son variados y amplios, por lo que en su aplicación pedagógica debe haber apertura a los diferentes aportes provenientes desde distintos ámbitos socioculturales y de las innovaciones que se generan en función de la integración cultural, el desarrollo tecnológico y los avances educativos. Ello a los fines de garantizar su perdurabilidad en el tiempo y su aplicabilidad en diferentes y variados

contextos.

2.3.3.-CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES.

Dentro de la clasificación de los juegos tradicionales encontramos una amplia gama de modalidades lúdicas: juegos de niños y juegos de niñas, canciones de cuna, juegos de adivinación, cuentos de nunca acabar, rimas, juegos de sorteo, juguetes, etc. Si bien algunos de estos juegos pareciera que tienden a desaparecer por completo, una de las características de los mismos es que surgen por una temporada, desaparecen y luego vuelven a aparecer. Así algunos de ellos son jugados más en épocas invernales ya que implican mayor movimiento físico y corporal y otros surgen en épocas de mayor temperatura, donde naturalmente se tiende a estar en menor movimiento por el calor. Algunos de ellos a su vez están más ligados al sexo de los niños, siendo jugados exclusivamente por niños (Ej.: bolitas, trompo, honda, etc.) y otros por niñas (Ej.: la muñeca, hamaca, gallina ciega, etc.). A su vez algunos juegos están más ligados a determinadas edades, como por ejemplo las canciones de cuna y el sonajero para los niños más pequeños, y otros con reglas más importantes para niños más grandes que ya puedan comprender y respetar las mismas. A su vez hay algunos juegos jugados por adultos como las corridas de gallos.

Algunas características que se repiten prácticamente en todos estos juegos son:

- Son jugados por los niños por el mismo placer de jugar.
- Son los mismos niños quienes deciden cuándo, dónde y cómo se juegan.
- Responden a necesidades básicas de los niños.
- Tienen reglas de fácil comprensión, memorización y acatamiento. Las reglas son negociables, no requieren mucho material ni costoso, son simples de compartir, practicables en cualquier momento y lugar.

Vale mencionar aquí también la importancia de estos juegos en tanto que han sido

representados en pinturas, azulejos y también sellos postales en diferentes países, habiendo sido editadas series con diferentes motivos tanto de juegos como de juguetes tradicionales.

Son diferentes las razones por las cuales vale la pena mantener vivos estos juegos. A través de los mismos podemos transmitir a los niños características, valores, formas de vida, tradiciones de diferentes zonas, si, acompañando los juegos contamos otros aspectos de los mismos, como por ejemplo qué juego se jugaba en determinada región y de qué manera. Podemos estudiar y mostrar las diferentes variantes que tiene un mismo juego según la cultura y la región en la que se juega, teniendo en cuenta que son juegos que tienen su origen en tiempos muy remotos, esto "asegura" de alguna manera que encontraremos los mismos en todas las generaciones y culturas. De esta forma, estamos frente a una vía de acceso a la cultura local y regional y aún de otros lugares, si nos interesase, a través de la cual se podrán conocer aspectos importantes para comprender la vida, costumbres, hábitos y otras características de los diferentes grupos étnicos. A través de estos juegos podremos conocer historias propias y ajenas, acercando también generaciones.

Cuando los niños pequeños perciban que los mismos juegos que ellos están jugando ya los han jugado sus padres y abuelos, se podrán crear así nuevos ligamentos que acercan posturas y favorecen la comprensión y el entendimiento de numerosos aspectos. Al mismo tiempo tienen la posibilidad de conocer cómo se juegan estos mismos juegos en otros lugares, por más remotos que estén.

Se podrían trabajar estos juegos investigando desde diferentes puntos de partida. Se podrá preguntar a personas mayores cercanas a los niños, como pueden ser abuelos, tíos, etc. Pero quizá también encontremos dentro de la comunidad otras personas que, dada la experiencia o funciones que cumplen, puedan describir los juegos de su infancia. Para ello es importante que los niños vean la importancia de investigar sobre diferentes aspectos de los juegos: el nombre que tenían, en qué momento del año y del día se jugaba, con quién, en qué lugares, con qué materiales

jugaban (quizás aún tengan algún elemento de juego de épocas pasadas) si había prohibiciones al respecto. A partir de allí se podrán describir formas de vida de esa época, cómo era la ciudad o el pueblo en ese momento, cómo vestían en ese momento (si se pueden obtener registros de fotos o gráficos, por ejemplo).

Para ello se pueden pensar en juegos previamente y preguntar sobre una lista predeterminada o bien se puede solicitar que las personas entrevistadas confeccionen la lista y cuenten sobre aquellos juegos que cada uno recuerde.

Otra vía de acercamiento es a través de material bibliográfico y también, como mencioné anteriormente, a través de fotografías o gráficos más antiguos, a través de los cuales se podrá confeccionar un registro de otro tipo de datos. Esto sea quizá un poco más difícil, según el material disponible que se encuentre.

No olvidemos por otro lado que no todos los juegos tradicionales serán novedades para los niños. Ellos conocen y juegan en más de una ocasión a algunos de estos juegos, quien sabe porque se lo contaron, porque lo han visto o alguien se lo ha mostrado. Quizás algunos de estos juegos sean jugados con variaciones o modificaciones, pero siguen manteniendo viva la esencia. Pero de todos modos bien vale la pena ahondar en estos juegos y refrescar así la memoria lúdica de un pueblo, comunidad o generación, aún cuando surja la pregunta si realmente tiene sentido repensar y resurgir estos juegos en una sociedad industrializada, frente a un avance apabullante y arrasante de la electrónica. Aún así los contenidos de series televisivas y juegos "más modernos" son una combinación de héroes y actitudes tradicionales enmarcados en un entorno actual de avanzada. Por otro lado, consideramos interesante el desafío de fomentar, favorecer y apoyar el juego activo, participativo, comunicativo y relacional entre los niños, frente a una cultura de avanzada que estimula cada vez más la pasividad aún corporal, receptividad consumista frente a una imagen/pantalla. El hecho de reactivar los juegos tradicionales no es un grito de melancolía por un pasado que no vuelve, sino que implica ahondar y profundizar en nuestras raíces y poder comprender así mejor nuestro presente. Los juegos tradicionales son indicados como una faceta aún en

niños de ciudad para satisfacer necesidades fundamentales y ofrecer formas de aprendizaje social en un espectro amplio.

Algunos juegos tradicionales posibles de incluir dentro del ámbito pedagógico institucional pueden ser: la pelota, el trompo, las bolitas, la mancha, el rango, el gallo ciego, la rayuela, rondas, yo-yo, la soga, juegos de hilo, etc. Las posibilidades no se acaban en estos ejemplos. A su vez, varios de estos juegos tienen múltiples variaciones como la mancha, la rayuela, las diferentes rondas, la pelota, las bolitas.

Si tomamos como ejemplo la mancha que tiene su origen en el antiguo derecho de los criminales perseguidos de asilarse en iglesias, que al entrar en una iglesia clamaban "a la iglesia me llamo" y sólo podían ser extraídos con licencia especial de autoridades eclesiásticas. La mancha tiene diferentes variaciones posibles de jugarla e incluso de inventar nuevas posibilidades, así por ejemplo, están: mancha venenosa, mancha sentada, mancha pared, mancha congelada.

En cuanto a juegos de pelota que corresponden a los juegos más antiguos, con hallazgos entre los antiguos egipcios y chinos, teniendo en Europa antigua relaciones estrechas con el culto y considerada también como un juego eminentemente cósmico, podemos jugar una multiplicidad de juegos y crear otros, tanto entre pocos niños como conformando equipos más numerosos. En esto, la gama es muy amplia, incluso si consideramos los diferentes materiales y tamaños de los cuales podemos confeccionar nosotros mismos la pelota, o adquirirla en algún lugar (de trapo, papel, goma, cuero, plástico).

El trompo, lleno de simbología y al cual se le atribuyeron diferentes características mágicas, es un juguete y un juego con variadas posibilidades. Los indios Hopi prohibían

este juego a los niños y niñas durante las tormentas de verano, porque temían que con el juego los niños podrían estropear inútilmente la cosecha al atraer con el trompo espíritus del viento. En India, por el contrario, en una zona donde las lluvias eran escasas, estas energías mágicas del trompo eran utilizadas positivamente: se

dejaban danzar trompos dado que el zumbido de los mismos atraerían así la lluvia, asemejándose al ruido de los truenos en la lejanía. En Malasia, por otro lado, sólo se permitía jugar en primavera, coincidentemente con la época de siembra. El trompo puede tener diseños variados, con púas de diferente largo, siendo los conos también diferentes pudiendo ser chatos, con o sin cordel. Hay diversos juegos que se pueden organizar con el trompo, según también sea el modelo y la cantidad de participantes, trazando incluso recorridos y mapas para los trompos. En Malasia se organizan torneos entre equipos integrados por adultos, con una reglamentación detallada.

Las interpretaciones del juego de la rayuela y sus orígenes son varias, pero en algunos casos están relacionados. Rodrigo Caro menciona la presencia de este juego en Roma y la señora de Gomme cree ver en el antiguo foro romano las líneas borrosas de los trazados de las antiguas Rayuelas, también hay datos que refieren la presencia de este juego en la antigua Grecia. La señora de Gomme considera que la rayuela representaría el avance del alma de la tierra al cielo, pasando por varios estadios intermedios. Pero como autores como Rodrigo Caro consideran que el juego existió ya antes del Cristianismo, se supone que la versión del juego actual responde a una forma adaptada por el cristianismo, estando su origen más remoto en estrecha relación con los mitos del laberinto. Si bien el diagrama básico de la rayuela siempre se mantiene, hay algunas variantes. Básicamente son siempre un rectángulo dividido en una cantidad que oscila entre 9 y 16 casilleros, coronado por un semicírculo (que se denomina Cielo o Paraíso) que es el objetivo último de todos los jugadores. Pero también existen la rayuela circular o víbora, que adquiere este nombre justamente por la forma.

El juego de las bolitas según algunos estudios tiene su origen en las eras post neolíticas. Se han encontrado bolitas en tumbas infantiles de la zona del Nilo. También se encontraron bolitas en excavaciones del tiempo de las cavernas. Hay numerosas modalidades de juego otros casos se trazan triángulos o círculos en el piso y cada jugador trata de sacar fuera del campo a las bolitas del adversario y los jugadores pueden ganar todas las bolitas o perderlas (con la esperanza de volver a

ganarlas en otra partida).

Estos juegos mencionados aquí, son sólo a modo de ejemplo, podría seguir enunciando más, donde cada uno de ellos ofrece una amplia variedad de posibilidades, lo que llevaría a un capítulo en sí mismo por cada uno. En cada uno de estos juegos, como ya se mencionó antes, se pueden trabajar una cantidad de facetas (los diferentes nombres según la zona, las reglas del juego, el entorno- sobre el cual podemos rescatar diferentes focos-, la historia del juego con sus diferentes versiones, su inclusión en el arte y literatura, etc.) que nos llevan a una profundización y a una apertura de un abanico en cuanto al conocimiento y enriquecimiento especialmente en lo que respecta a lo cultural de diversas regiones. Todos estos juegos responden a necesidades vitales de los niños: movimiento, cooperación, intercambio social, comunicación con los demás (tanto entre niños como con los adultos mayores quienes en muchas oportunidades son los que les transmiten estos juegos) y por sobre todo el placer de jugar. Pero lo más importante es que estos juegos que tanto responden a necesidades de los niños y del hombre en general, no sólo del pasado sino también de la actualidad, puedan seguir teniendo un espacio y un tiempo, rescatando así otros valores intrínsecos a los juegos tradicionales, que de otra manera, corren el riesgo de perderse.

2.3.4.-LOS JUEGOS TRADICIONALES QUEDAN EN EL OLVIDO.

Es difícil encontrar en las esquinas de los diferentes barrios en la actualidad, como ocurriría hace algunos años, a grupos de niños compartiendo en torno a los tradicionales juegos criollos, como el trompo, las bolitas, el emboque o el volantín. La razón es que los juegos virtuales del computador, Internet o PlayStation están reemplazando a la calle, la que antiguamente era la que ofrecía los mayores atractivos de entretenimiento para un niño. Ahora todo el tiempo disponible los menores e incluso los jóvenes lo ocupan en el barrio virtual que ofrece la moderna tecnología. Para el sociólogo, Bernardo Guerrero, los juegos recreativos como el trompo o las bolitas *"corresponden a un período de tiempo anterior a este, en los que*

los únicos medios de comunicación que existían eran la radio y los periódicos, de allí nos informábamos de lo que pasaba en el mundo; entonces la prensa y la radio pertenecían además a una sociedad local y no global y virtual como la que vivimos hoy en día".

Agregó que estos juegos tradicionales articulaban gran parte de la sociabilidad de los niños, donde andaban con la rueda, el volantín o jugando al trompo; eran maneras de estar en la calle de una forma festiva y no tan organizada como el fútbol u otro deporte, aunque también existían reglas.

Bernardo Guerrero dijo que este tipo de juegos "obedece a una sociedad de barrio que ya no existe, porque están presentes el Internet, el chateo, el Messenger o el PlayStation. La electrónica ha reconfigurado de alguna manera todo este tipo de juegos y, por lo tanto, hoy ya no nos paramos con los amigos en la esquina conversar, sino que lo hacemos través del chat. Especialmente los más jóvenes".

Podemos hablar de un barrio virtual, podemos decir que es una realidad virtual. Hoy el taca taca es la prehistoria de los juegos que aparecen en los computadores, donde uno puede manejar la realidad. Hoy vivimos en una sociedad en que gracias a la tecnología podemos alterar la realidad, modificar la foto e incluso tecnológicamente podemos clonar seres humanos.

Con estos nuevos juegos se pierde toda "la base territorial, la vida de barrio que uno tenía, la cancha de tierra, quedando atrás, de paso, las destrezas. Para jugar al trompo había que tener más habilidades, porque no era solo hacerlo girar, sino que también subirlo a la mano, eso lo hacían lo mejores. Hoy la tecnología implica una habilidad mediana que todo el mundo la puede aprender".

Estamos asistiendo a una modificación de la vida de los juegos y se ha perdido una dimensión comunitaria, debido a que el juego es más individualizado. Es decir hoy en un computador en tu pieza puedes entretenerte solo en cambio con el trompo o las bolitas era una vida más de grupo, de comunidad, era apropiarse de la calle y como hoy es peligrosa existe el fenómeno de meterse a la casa para estar más seguro.

En los barrios más pobres se mantienen esa tradición pero también coexiste con el local de la esquina que tienen juegos y todo ese tipo de cosas. Entonces hoy ver a niños jugar al trompo es casi una figura folclórica que hay que valorar y respetar

porque ya nadie hace ese tipo de cosas. Antes uno mismo se hacía los trompos, o si no había que ir a comprar los que traían los bolivianos, entonces era toda una aventura que implicaba comprar la lienza, lo que significaba involucrar la economía del barrio; era toda una puesta en escena. Las estaciones del año estaban marcadas por la llegada de ciertos juegos.

2.3.5 .-JUEGOS Y JUGUETES TRADICIONALES.

Las teorías respecto a los juegos y juguetes tradicionales son varias y han sido profusamente tratadas por diferentes autores, por, lo que creemos útil a los efectos de nuestro trabajo de investigación, realizar una síntesis de la influencia de estos en el desarrollo social y conocimiento cultural del menor.

Las canicas. El juego de 'Las canicas' mantiene el mismo nombre en Perú que en otros países de habla hispana. Este pasatiempo se juega en todas partes del mundo ya que es muy simple y sólo se necesitan unas bolitas hechas con vidrio o metal. Hoy en día todavía se puede ver a algunos niños jugando en los parques, pero poco a poco se está perdiendo uno de los juegos infantiles más tradicionales.

El trompo. Este pasatiempo podría clasificarse dentro de los juegos de habilidad. Algunos lo reconocerá mejor como 'La peonza' esa figura de madera con forma de pera y punta metálica que es lanzada con una cuerda para hacerla rodar sobre el suelo. Para bailar el trompo hay que rodearlo con un cordel y lanzarlo enérgicamente para que la cuerda se desenrolle por completo en el aire haciendo girar el trompo.

El juego de las ligas. 'El juego de las ligas' o 'Juego de las gomas' es muy popular entre las niñas. La persona que juega tiene que saltar entre las dos cuerdas que sujetan otras dos personas en los extremos. Las gomas empiezan a la altura de los tobillos y poco a poco va aumentando la dificultad, subiendo de los tobillos, a las rodillas, cintura, etc. Cuando llega por la cintura ya no saltan sino que tienen que levantar la pierna como quien marcha en un desfile, y cuando llega a los brazos saltan con las manos arriba.

El juego del hilo. Este juego tiene una gran popularidad en todas partes del mundo. Simplemente consiste en formar figuras con un hilo o cordel con la ayuda de los dedos de ambas manos. Aunque puede jugarse de forma individual, la tradición es que lo jueguen entre dos personas, de esta forma es mucho más divertido, ya se puede conseguir más variedad de formas.

Las estatuas. El origen de este juego es muy antiguo, incluso existen otras variedades como puede ser 'El escondite inglés' o 'El aguanta'.

El juego consiste en moverse mientras que uno de los niños se sitúa de espaldas al resto. Cuando la persona que liga decide darse la vuelta, el resto de participantes deberán quedarse quietos como estatuas. Se deben quedar inmóviles y no reaccionar ante estímulos para no perder. Si se ríen, se mueven, pierden pie o repiten las posturas, pierden y así hasta que quede sólo uno que será el ganador.

2.3.5.1.- Importancia

El valor de los juegos y juguetes en el proceso formativo del hombre y su relación con el medio ha sido reconocido por estudiosos, quienes han expuesto sus teorías. El niño juega para descargar sus energías superfluas (Spencer) para experimentar y ejercitarse (Gross); es una necesidad natural del niño (Claparede); es un trabajo del niño, su oficio, su vida.

(Madame Kergomard), es la manifestación de fantasías interiores, deseos y vivencias del niño que se expresan en forma liberadora (Freud); el juego es básicamente una relación entre el niño y su entorno, un modo de conocerlo, de aceptarlo e incluso modificarlo o construirlo (Piaget).

Estudios realizados señalan que estos puntos de vista han evolucionado.

En un principio, sólo ligado al placer; en el transcurso, ha tomado una connotación científica: el juego ligado al trabajo, a la socialización del hombre, a la interacción con la naturaleza, y posteriormente la importancia del juego para el desarrollo

integral de la persona a través de la educación.

2.3.5.2.- Relación con la Naturaleza.

Los juegos tienen estrecha relación con la naturaleza y los ecosistemas, la tierra, el agua, el aire; la fauna y la flora, marcados de un modo cíclico por las estaciones del año, las horas del día o el clima.

El niño, en su relación con el medio, recoge las manifestaciones de la naturaleza, pero no lo hace como mera recopilación mecánica sino le asigna nuevos significados y valoraciones que son importantes de reconocer. Así, los juegos y juguetes de los niños responden a estos espacios ecológicos y las actividades productivas.

En las zonas rurales, los niños son introducidos en las actividades productivas, como la siembra y la recolección.

En la época seca que es de recolección emplean semillas como fréjoles, habas, maíz u otras aptas para jugar; son diversos los juegos que se dan: *saca yunya* (sacar fréjoles de un círculo, lanzando una piedra) que se juega en el valle del Mantaro en el departamento de Junín; también el *tinca poroto*, más al sur.

En la época lluviosa, utilizan lo que brinda la pródiga naturaleza, como el barro para construir casitas, carritos y animalitos diversos; de manera similar, plantas del lugar para confeccionar muñecos, animalitos; las flores y piedras cobran vida en personajes como hombrecitos, carritos, muñecas; son espacios de juego que emplean mientras pastan sus animales.

2.3.5.3 Cultura e Identidad.

Los juegos y juguetes tradicionales forman parte de nuestra realidad cultural; entonces, ellos también tipifican la identidad cultural.

La pérdida de los juegos tradicionales es parte del cambio en esta identidad cultural; por el contrario, su recuperación es parte del mantenimiento y vigencia de la misma

2.3.5.4.- Los juguetes artesanales.

Los juguetes elaborados por artesanos, como expresión creativa, se mantienen de generación en generación. Actualmente tienen poca demanda en el mercado, manteniendo en algunos casos su carácter de arte popular.

Utilizan diversos materiales: madera, hojalata, arcilla, junco y otros.

- De madera. Un lugar representativo es el distrito de Molinos en Jauja, zona andina central, donde desarrollan el tallado de juguetes como las *Kulluwawas* (muñecas de madera), camioncitos, animales silvestres y domésticos, entre otros. En la sierra sur, Apurímac y Ayacucho, los niños también tienen muñecos de madera.

- De cerámica. Han tenido desarrollo por los alfareros de la zona andina sur, central y de la selva, siendo los más preciados tanto los silbatos, las ollitas y cocinitas, como juegos de tacitas y platitos, que se comercializan en las fiestas y ferias tradicionales, donde los padres las adquieren para sus niños; tal es el caso, de la fiesta de *Santuranticuy* en el Cusco para la Navidad.

- De hojalata. Han sido realizados en toda la zona andina; tenemos cocinitas, juego de comedor, platitos, tacitas, avioncitos y otros.

- De fibra vegetal. Se desarrolla, por ejemplo en el Valle del Mantaro, en la selva y en la costa norte como Monsefú en Lambayeque, donde emplean el junco para confeccionar animalitos, muñecas y otros objetos.

2.3.5.5.- Situación actual.

Los juegos y juguetes tradicionales se mantienen con mayor presencia en las zonas rurales. En las ciudades las nuevas tecnologías, expresadas en video juegos e

Internet, tienen una predominancia sobre los juegos tradicionales y populares; además, sus propios efectos en la formación de niños y adolescentes.

Estudios realizados por sicólogos en países de Europa, respecto a la sobre exposición de los niños a las nuevas tecnologías, han reportado la ciber adicción, daños a nivel de la vista, su capacidad de aprendizaje y su poco interés por el aire libre. También configuran diversas formas de pensamiento donde la población infantil y juvenil se habitúa, de forma casi exclusiva, al diálogo con los instrumentos tecnológicos, con peligro de abandonar las estructuras de pensamiento lógico para trabajar solamente con procesos analógicos.

Los juegos y juguetes tradicionales, cumplen un rol en nuestra sociedad. Es importante rescatarlos, por el valor que tienen en la formación del ser humano, la inteligencia, las destrezas sicomotoras, la socialización, la identidad cultural y la relación con la naturaleza.

En el Perú, existen talleres que efectúan la recopilación y difusión de los juegos tradicionales y populares del país. Entre estos: Amankay, Lican-Rumi y Tunki.

2.4 .-MARCO CONCEPTUAL.

Juego.

El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de –ser de otro modo– que en la vida corriente.

Como también Cagigal lo define como: “Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión.”

Tradición.

Es definida como cada uno de aquellos acuerdos de una comunidad es decir 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)”.

Calidad de vida.

La calidad de vida es la interacción entre la satisfacción de vida y las condiciones objetivas de vida. Estas últimas engloban la salud, el cuidado familiar, las actividades laborales o recreativas, las prestaciones estatales y la satisfacción de las necesidades de relación social.

Satisfacción de la vida.

Se distingue de la calidad de vida. Esta última es una macro variable muy difícil de manejar de forma operativa. La satisfacción de vida engloba un juicio general (subjetivo y afectivo) hacia determinadas áreas de relación. En el caso de los Adultos Mayores , la satisfacción con el desempeño laboral y social pasado, las condiciones de vivienda y cuidado actual, las relaciones familiares, el desempeño personal (grado de dependencia y salud), las relaciones amicales y sociales.

Social.

Se refiere a aquello que es propio de la sociedad, o en su defecto, que es relativo a la misma. En tanto, la sociedad es aquel conjunto de individuos que comparten una misma cultura y que interactúan entre sí para conformar una comunidad, o sea, que en este sentido del término, la palabra social implica pertenencia, ya que supone algo que se comparte a nivel comunitario, por ejemplo, la vida social, la convivencia social, que se refieren a los modos de convivir que tienen los individuos que

conforman una sociedad.

Cultural.

La cultura es aquel conjunto de elementos materiales e inmateriales que determinan en su conjunto el modo de vida de una comunidad, y que incluye técnicas, pautas sociales, lenguaje, sistemas sociales, económicos, políticos y religiosos. Como pautas sociales entendemos a la moral, las creencias, costumbres y toda la serie de hábitos que el hombre adquiere en tanta es miembro de una sociedad.

Sociedad.

La sociedad es el conjunto de personas que comparten fines, preocupaciones y costumbres, y que interactúan entre sí constituyendo una comunidad. También es una entidad poblacional o hábitat, que considera los habitantes y su entorno, todo ello interrelacionado con un proyecto común, que les da una identidad de pertenencia.

Afectividad.

La afectividad es aquel conjunto del acontecer emocional que ocurre en la mente del hombre y se expresa a través del comportamiento emocional, los sentimientos y las pasiones.

“Mientras más apropiada sea la estimulación en este periodo mayor será el desarrollo afectivo. Mientras mayor sea el desarrollo cerebral, mas será la estimulación que procesara él niño”

La afectividad es el conjunto de sentimientos inferiores y superiores, positivos y negativos, fugaces y permanentes que sitúan la totalidad de la persona ante el mundo externo.

Educación.

La educación es un proceso socio cultural permanente, orientado a la formación integral de las personas y al perfeccionamiento de la sociedad.

Como tal, la educación contribuye a la socialización de las nuevas generaciones y las prepara para que sean capaces de transformar y crear cultura de asumir sus roles y responsabilidades como ciudadanos.

La educación es función esencial de la familia y de la comunidad y es asumida también por instituciones educativas, las cuales integran el sistema educativo con normas y orientaciones explícitas.

En la cita textual:

“La educación es un proceso sociocultural que contribuye al desarrollo integral de personas en la sociedad en donde cumple una función socializadora de nuevas generaciones capaces de transformar, crear culturas y asumir responsabilidades ciudadanas”

Consideramos sociocultural porque contribuye decididamente a la socialización o sea el desarrollo de la sociedad y de la cultura; a nivel mundial la educación esta considerada como prioridad porque es la piedra angular para el desarrollo, además, porque cumple una función socializadora de nuevas generaciones capaces de transformar, crear culturas y desde luego asumir responsabilidades ciudadanas capaces de conocer y cumplir sus derechos como también sus deberes.

Otro de los conceptos que podemos incluir en el presente trabajo es el siguiente:

“La educación es un proceso de aprendizaje y enseñanza que se desarrolla a lo largo de toda la vida y que contribuye a la formación integral de las personas, al pleno desarrollo de la familia y de la comunidad nacional, Latinoamericana. Se desarrolla en instituciones educativas y en diferentes ámbitos de la sociedad”⁵⁰

La educación es un proceso de aprendizaje porque efectivamente se desarrolla a lo largo de la vida y que contribuye a la formación integral de las personas, permite desarrollar las potencialidades de creatividad y pensamiento humano.

Psicología.

Proviene del griego psique, alma y logos, estudio; es la ciencia que estudia la mente

y la conducta, la disciplina abarca todos los aspectos de la experiencia humana, desde las funciones del cerebro hasta el desarrollo de los niños, de cómo los seres humanos y los animales sienten, piensan y aprenden a adaptarse al medio que les rodea. La psicología moderna se ha dedicado a recoger hechos sobre la conducta y la experiencia, y a organizarlos sistemáticamente, elaborando teorías para su comprensión. Estas teorías ayudan a conocer y explicar el comportamiento de los seres humanos y en alguna ocasión incluso a predecir sus acciones futuras; Psicología evolutiva o del desarrollo.

CAPITULO III:

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1.- TIPO DE INVESTIGACIÓN.

El tipo de investigación es mixta, porque cualitativamente dará a conocer los motivos por los cuales cambio el comportamiento sociocultural de los alumnos de la I.E.N°86372 JAVIER CHERO BETETA” DISTRITO RAPAYAN PROVINCIA HUARI-ANCASH a través del uso del juego tradicional y cuantitativo porque explicará cuales son las ventajas de la aplicación de estos y las desventajas que generan los juegos virtuales en la actualidad.

3.2.- DISEÑO DE INVESTIGACIÓN.

La investigación realizada para este estudio será no experimental ya que no se manipularán las variables y además se recolectarán datos en un solo momento del tiempo.

3.3.-DELIMITACION DEL AREA DE ESTUDIO

3.3.1.-DELIMITACIÓN TEMPORAL.

La investigación tomará en cuenta el espacio temporal de 1 año 2017 de referencia en la investigación, recopilación de datos y análisis de la información.

3.3.2.-DELIMITACIÓN ESPACIAL.

El distrito de Rapayán se encuentra en la parte oriental de la Provincia de Huari, al margen derecho del río Puchca y al margen izquierdo del río Marañón. El distrito de Rapayán cuenta con una extensión territorial de 143.34 km² que representa el 5.17 % de la superficie total de la Provincia de Huari.

Limites:

Norte : Distrito de Huacchis

Sur : Región Huánuco

Este : Región Huánuco
Oeste : Distrito de Huacchis
División Política.

La creación del distrito de Rapayán se dio mediante la Ley N° 11862, el 16 de setiembre de 1952. Esta compuesto por las siguientes localidades: Rapayán, San Roque de Chunas, Tactabamba, Porvenir, Cantumarca e Hijín

3.3.3.- POBLACIÓN.

La Institución Educativa: “N°86372 JAVIER CHERO BETETA”, cuentan aproximadamente con 194 alumnos del nivel primario en 9 secciones de los cuales se encuentran entre las edades de 7 a 9 años.

3.3.4.- MUESTRA.

Para el estudio que se realizó la muestra tomada fue de 62 niños entre las edades de 7 a 9 años.

Tomando en cuenta que el universo será un total de 194 alumnos

$$N=(x) (400)/x +399$$

$$N= (73) (400)/73+399$$

$$N= 61.86$$

$$N= 62$$

3.4.- MÉTODOS DE RECOLECCIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS.

Los métodos de procesamiento de datos que se utilizarán, serán las siguientes:

- Tabulación de encuestas.
- Trabajo de campo.

3.5.- PLANTEAMIENTO TÉCNICO Y OPERACIONAL.

Las técnicas a emplear serán:

1. Observación participante.
2. Entrevista no estructurada.
3. Revisión de documentos, archivos y textos.
4. Encuesta.

Para la investigación utilizamos los siguientes instrumentos: libreta de campo, cámara fotográfica y mapas de la zona en estudio.

CAPITULO IV: ANÁLISIS DE RESULTADOS

1.- ¿Conoces el significado de juegos tradicionales?

N°	RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	SI	57	91.94%
2	NO	5	8.06%
TOTAL		62	100%

Grafico 1



INTERPRETACIÓN.

Según la encuesta realizada, a la pregunta: ¿Conoces el significado de juegos tradicionales? De 62 niños encuestados, el 91.94% de los niños asegura conocer el significado de juegos tradicionales, un 8.06% de niños desconocen el significado.

Como se puede observar la mayoría de niños si conoce el significado de juegos tradicionales, muchos de ellos los aprendieron de sus padres, hermanos mayores, primos o amigos, aunque su práctica no es constante, por el tiempo que requieren las tareas escolares. Los profesores de las instituciones educativas si conocen el significado de juegos tradicionales, los padres de familia comentaron que si jugaron

cuando eran niños, tienen conocimiento de los juegos tradicionales *“Los juegos tradicionales son patrimonio de la humanidad, siendo nuestros hijos los legítimos herederos de esa riqueza patrimonial. Nosotros como meros transmisores, estamos en la obligación de preservar y potenciarlos, aportando esfuerzos cada uno en el papel que nos ha tocado representar”* (REBOLLO, J.A., 2002).

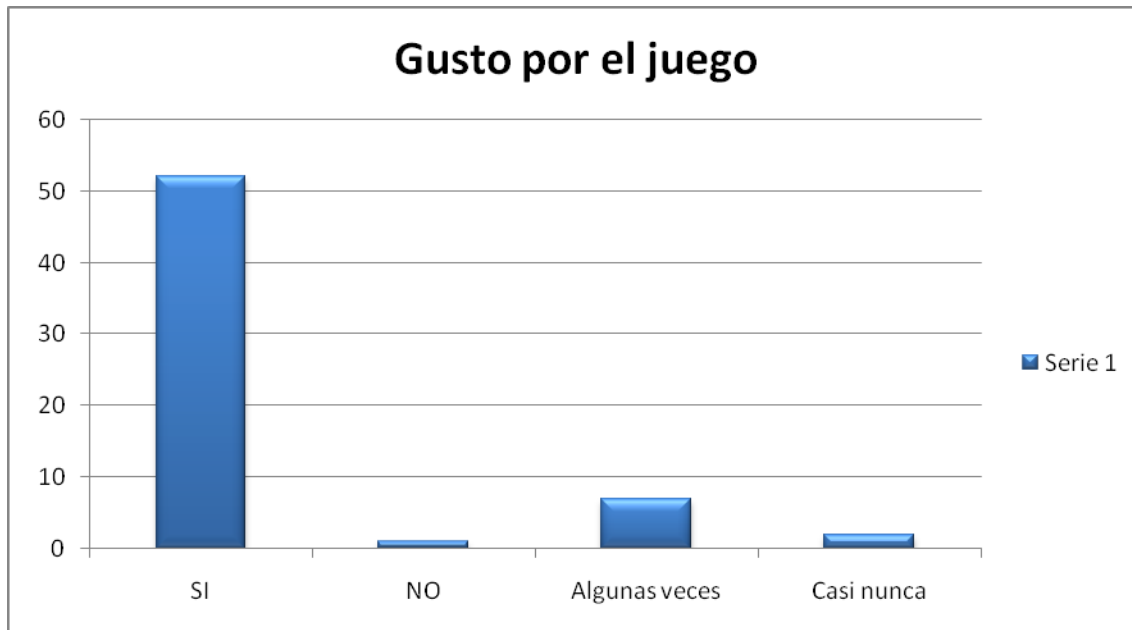
Al respecto Morales (2002), considera que la recreación es “un instrumento para mejorar la mente, desarrollar el carácter, adquirir habilidades, mejorar la salud o la aptitud física, aumentar la productividad o la moral de los trabajadores y lograr otros objetivos deseables, individuales y sociales. Contribuye también al desarrollo personal y a mejorar la comunidad.”

Para el autor Eugene Fink (1969), la persistencia de ciertos juegos y juguetes nos mantiene conectados a través del tiempo, conservando ciertos parámetros comunes, a pesar de los cambios contextuales, casi como un hilo conductor del juego humano a través del tiempo.

2.- ¿Te gusta practicar juegos tradicionales?

N°	RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	SI	52	83.87%
2	NO	1	1.61%
3	Algunas veces	7	11.29%
4	Casi nunca	2	3.23%
TOTAL		62	100%

Grafico 2



INTERPRETACIÓN

Según la encuesta realizada, a la pregunta: ¿Te gusta practicar juegos tradicionales? De 62 niños encuestados, el 83.87% de los niños asegura gustarles, y el 1.61% no gustan de estos, por otro lado el 11.29% algunas veces y el 3.23% casi nunca.

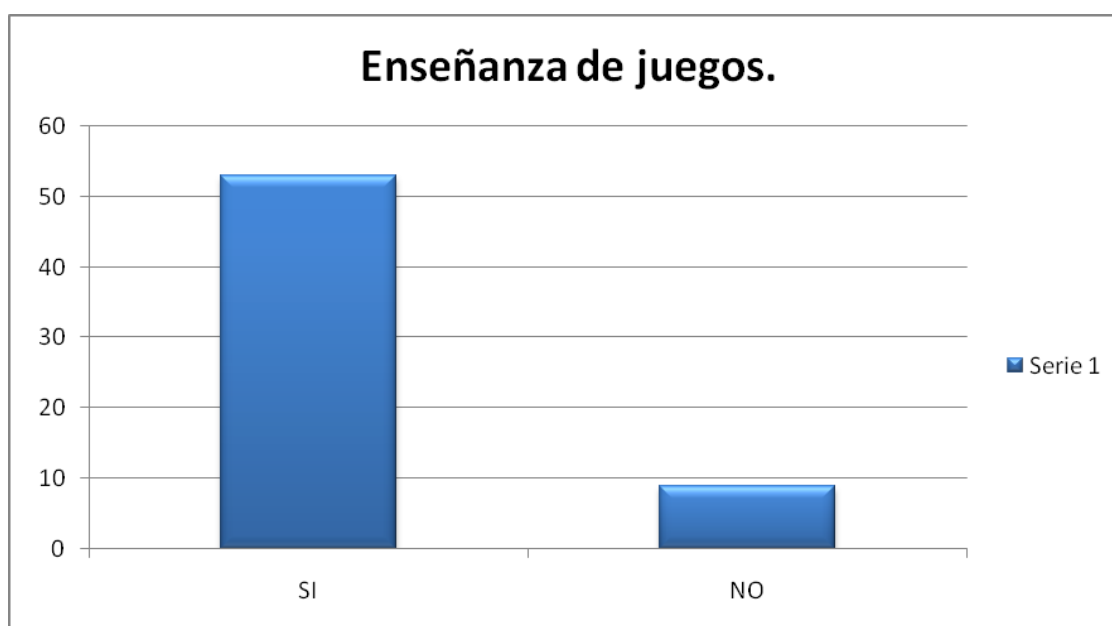
Se observa que la mayoría de niños tienen gusto por los juegos tradicionales, mientras que una minoría presenta incomodidad con los mismos. Es importante resaltar que si bien los juegan en mayor cantidad (trompos, caretas, San Miguel, etc.), se desconoce mucho de los juegos de antaño; otro factor importante es el tiempo que dedican los niños a las tareas escolares. La mayoría de docentes no utiliza los juegos tradicionales como dinámica de aprendizaje y los padres de familia nos dicen que prefieren que sus hijos practiquen los juegos tradicionales porque son más sanos y no conllevan a ningún vicio. El gran psicólogo ruso Vygotski (1984) nos dejó dicho que *“todas las funciones psico intelectivas superiores aparecen dos veces en el curso del desarrollo del niño: la primera vez en las actividades colectivas, en las actividades sociales, o sea, como funciones Inter. Psíquicas; la*

segunda, en las actividades individuales, como propiedades internas del pensamiento del niño, o sea, como funciones intra psíquicas”. Ya Platón decía que: «Al enseñar a los niños pequeños ayúdate con algún juego y verás con mayor claridad las tendencias naturales en cada uno de ellos». Y, desde entonces, han sido muchos los filósofos, pedagogos, psicólogos, antropólogos, historiadores... que se han ocupado de valorar el juego desde sus distintas perspectivas.

3.- ¿En casa te enseñaron algún juego tradicional?

N°	RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	SI	53	85.48%
2	NO	9	14.52%
TOTAL		62	100%

Grafico 3



INTERPRETACIÓN.

Según la encuesta realizada, el 85,48% de niños encuestados aseguran haber aprendido los juegos tradicionales por medio de sus familiares, y el 14,52% los aprendió por influencia de sus amigos.

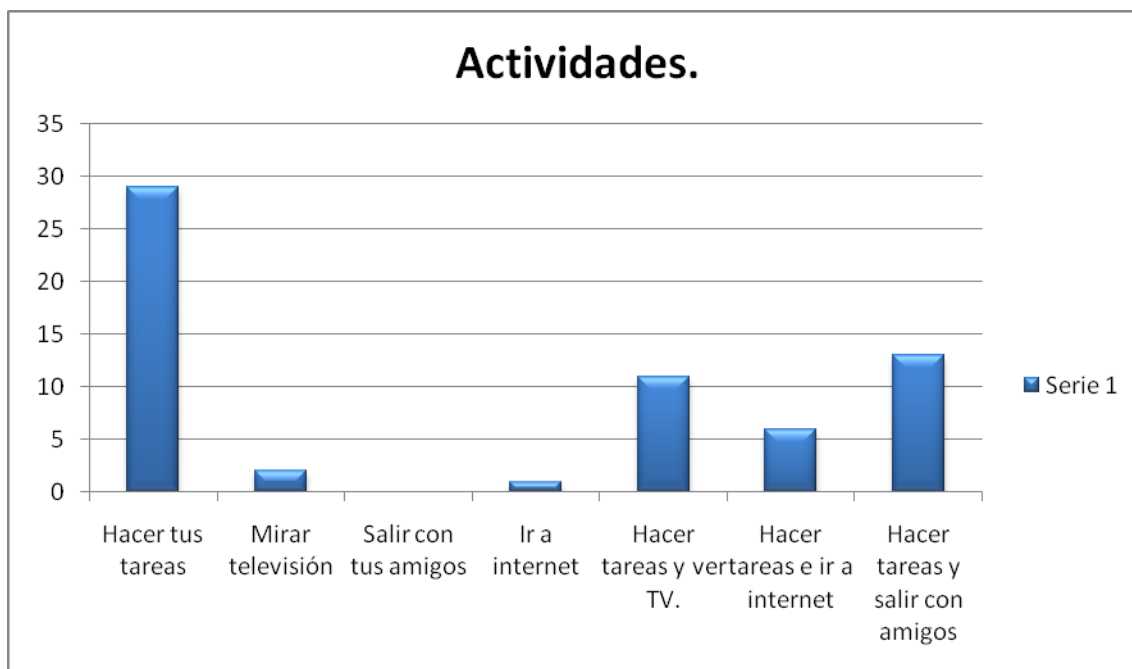
De acuerdo con los resultados obtenidos la mayoría de los niños aprenden a practicar estos juegos en su casa. Como ya lo mencionamos anteriormente es muy importante el papel de la familia, muchos de los niños encuestados afirman haberlos aprendido porque vieron jugar a sus hermanos mayores, primos, amigos; y en otros casos sus padres les explicaban en qué consistían algunos de los juegos que les enseñaban; también acotan los padres que hoy en día ya no se les enseña a los niños los juegos tradicionales por falta de tiempo. Cuando los niños pequeños perciban que los mismos juegos que ellos están jugando ya los han jugado sus padres y abuelos, se podrán crear así nuevos ligamentos que acercan posturas y favorecen la comprensión y el entendimiento de numerosos aspectos. Al mismo tiempo tienen la posibilidad de conocer cómo se juegan estos mismos juegos en otros lugares, por más remotos que estén. Ellos conocen y juegan en más de una ocasión a algunos de estos juegos, quien sabe porque se lo contaron, porque lo han visto o alguien se lo ha mostrado. Quizás algunos de estos juegos sean jugados con variaciones o modificaciones, pero siguen manteniendo viva la esencia. Pero de todos modos bien vale la pena ahondar en estos juegos y refrescar así la memoria lúdica de un pueblo, comunidad o generación, aún cuando surja la pregunta si realmente tiene sentido repensar y resurgir estos juegos en una sociedad industrializada, frente a un avance apabullante y arrasante de la electrónica. Aún así los contenidos de series televisivas y juegos "más modernos" son una combinación de héroes y actitudes tradicionales enmarcados en un entorno actual de avanzada. Por otro lado, consideramos interesante el desafío de fomentar, favorecer y apoyar el juego activo, participativo, comunicativo y relacional entre los niños, frente a una cultura de avanzada que estimula cada vez más la pasividad aún corporal, receptividad consumista frente a una imagen/pantalla. El hecho de reactivar los juegos tradicionales no es un grito de melancolía por un pasado que no vuelve, sino que implica ahondar y profundizar en nuestras raíces y poder

comprender así mejor nuestro presente. Los juegos tradicionales son indicados como una faceta aún en niños de ciudad para satisfacer necesidades fundamentales y ofrecer formas de aprendizaje social en un espectro amplio.

4.-Cuándo llegas a tu casa después del colegio ¿Qué actividad realizas?

Nº	RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Hacer sus tareas	29	46.77%
2	Mirar televisión	2	3.23%
3	Salir con tus amigos	0	0%
4	Ir a internet	1	1.61%
5	Hacer tareas y ver TV.	11	17.64%
6	Hacer tareas e ir a internet	6	9.68%
7	Hacer tareas y salir con amigos	13	21.07%
TOTAL		62	100%

Grafico 4



INTERPRETACIÓN.

Según la encuesta realizada, el 46,77% de niños se dedican hacer sus tareas, el 3,23% mira TV, el 0% no sale con sus amigos, 1,61% va al internet, 17,64% hacen sus tareas y miran TV, 9,68% hacen sus tareas y van al internet, 21,07% hacen sus tareas y salen con sus amigos.

De acuerdo con los resultados obtenidos por el sondeo de la encuesta realizada, los niños cumplen con sus obligaciones escolares y posteriormente realizan las otras actividades mencionadas de acuerdo a su gusto.

Tenemos que tener en cuenta que esta pregunta solo toma como referencia de lunes a viernes que son los días en que ellos asisten al colegio. Ellos manifiestan que no tienen tiempo para salir a jugar con sus amigos, porque tienen que hacer sus tareas y ayudar a sus padres en los quehaceres de la casa o en la chacra, pues en Chiguata se dedican a la agricultura y ganadería; ya en la noche miran televisión y algunos optan por los juegos en red. Son los fines de semana (sábado y domingo) que los dedican para juntarse con sus amigos y salir a jugar. No olvidemos por otro

lado que no todos los juegos tradicionales serán novedades para los niños. Han sido muchos los autores que han relacionado el juego con la educación y con el aprendizaje. Ya Platón en Las Leyes afirma que el juego es un factor determinante en la formación del ciudadano perfecto, haciendo hincapié también en la importancia del respeto de las reglas de juego como aprendizaje para una vida comunitaria armónica. Diferentes autores han postulado posteriormente la importancia del juego en la educación, alrededor de cuyas posturas aún se han desarrollado diferentes "escuelas" y corrientes para la educación institucionalizada. Froebel, creador de jardines de infantes, ha sido uno de los pioneros en este tema, integrando el juego dentro del ámbito escolar, y permitiendo así que los niños jugaran dentro de la escuela, jueguen con objetos para aprender conceptos y desarrollen habilidades.

5.- ¿Qué es lo que más juegas en la calle?

N°	RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Trompo	8	12.90%
2	Caretas	0	0%
3	Pesca pesca	12	19.35%
4	Bolas y canicas	2	3.23%
5	San Miguel	14	22.58%
6	Otros	19	30.65%
7	Ninguno	7	11.29%
TOTAL		62	100%

Grafico 5



INTERPRETACIÓN.

Durante la aplicación de la encuesta el 12,90% de niños juega con trompos, 0% caretas, 19,35% pesca, pesca, bolas o canicas el 3,23%, el juego de San Miguel el 22,58%, otros el 30,65% y ninguno un 11,29%.

Estas respuestas nos indican que los niños practican los juegos en mención, pero que también desconocen alguno de ellos, como por ejemplo el juego de las caretas. Cuando nos referimos a la variable OTROS ellos lo relacionan con el vóley y el futbol que son juegos más comerciales que los ven por la televisión. El juego de los trompos, canicas, San Miguel, etc. también los juegan en el colegio en la hora de recreo, si bien es preponderante el número de niños que juegan, no podemos dejar de lado aquellos que no lo hacen, porque son estos mismos que prefieren los juegos en red.

Para pensar las características particulares de lo lúdico desde una perspectiva fenomenológica es el de Astrada (1942), quien destacó el valor del juego en términos de acontecimiento, azar y riesgo. Su interés por estudiar la libertad no se

restringía al individuo, sino que se extendía a la sociedad y, por tanto, encontraba correlato en el juego grupal.

6.- ¿Juegas o has jugado alguna vez estos juegos? ¿Por qué?

N°	RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	SI	58	93.55%
2	NO	4	6.45%
TOTAL		62	100%

Grafico 6



INTERPRETACIÓN.

A la pregunta formulada nos respondieron de la siguiente manera, el 93,55% si practica los juegos y el 6,45 no los practica.

Estas respuestas nos indican que los juegos son practicados por los niños en su mayoría y que son parte de su vida cotidiana y es parte de su distracción.

Satisface el resultado de este gráfico; en el sentido que existe una tendencia que los niños de esta ubicación geográfica, sí desarrollan habilidades psico-motrices-lúdicas, aun sea de manera genérica en relación a los otros juegos.

Permite este grafico vislumbrar que, la actividad motora básicamente se presenta dentro del contexto de juego a realizar por parte de estos menores.

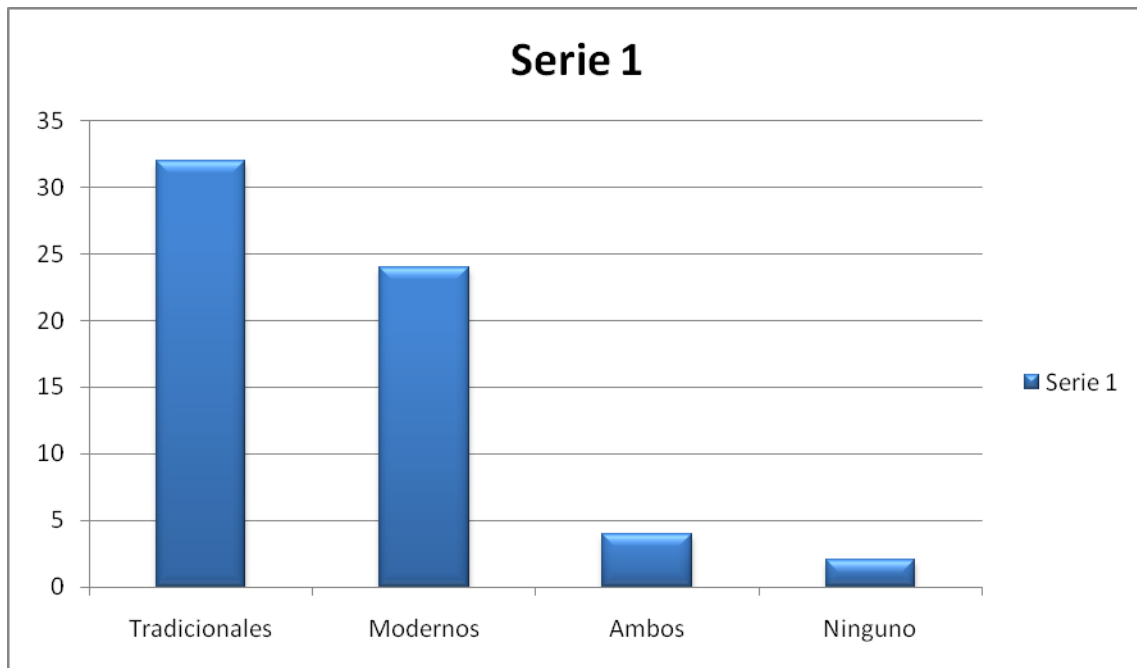
Según Bauzer (1997), existe la universalidad del juego ya que el hombre en las diferentes ciudades y momentos históricos ha ocupado su tiempo libre en el juego convirtiéndose estos en una herencia de tradiciones que se van traspasando de una generación a otra:

Al principio, el hombre jugaba con nueces, carozos de frutas, piedras y armas (...) cansado comenzó a participar en luchas, carreras y otras competencias con su semejante, al paso del tiempo habrá sido el perfeccionismo del juego y la creación de otros (como pelotas, muñecas e instrumentos musicales, etc.).

7.- ¿Te gustan más los juegos tradicionales o los modernos?

Nº	RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Tradicionales	32	51.61%
2	Modernos	24	38.71%
3	Ambos	4	6.45%
4	Ninguno	2	3.23%
TOTAL		62	100%

Grafico 7



INTERPRETACIÓN.

7.- Según la encuesta realizada un 51.61% de los niños le gustan los juegos tradicionales, 38.71% de los niños indican que les gustan los juegos modernos, 6.45% indican que les gustan ambos y 3.23% indican que no les gusta ninguno.

De acuerdo con los resultados obtenidos, sobre la encuesta realizada a los niños del distrito de Rayan nos indican que en su mayoría los niños prefieren los juegos tradicionales debido a que lo lleva a la practica en su Institución Educativa aunque un porcentaje de ellos también prefiere los juegos modernos ya que en varias ocasiones después de la hora de egreso del colegio acuden a las cabinas de internet a jugar o practican ambos y un porcentaje bajo no prefiere ninguno debido a que desconoce de ambos.

Si bien arrojan una tendencia a la práctica de los juegos tradicionales: al menos de manera categórica lo demuestran los cuadros indicados. Éste denota al menos por la versión del instrumento que los niños medidos; si les atrae en mayor dimensión los juegos tradicionales en relación a los modernos; en ese sentido podría decirse

que los juegos tradicionales acaparan la atención de estos niños. Una observación muy importante es que los niños de los colegios más alejados a la urbe (Huari) son aquellos que desconocen los juegos modernos y por el contrario los más cercanos a la urbe son los más propensos a ellos (juegos de internet).

Los estudios sobre estos temas no pueden mantener un carácter cerrado y estable sobre un universo arcaico, pues en la actualidad la cultura popular se desarrolla a través de relaciones versátiles que la tradición teje con la vida urbana, las migraciones constantes del campo a la ciudad, el turismo, la tecnología con elementos que se mezclan con lo popular.

“Las tradiciones se reinstalan aun más allá de las ciudades, en un sistema interurbano o internacional de circulación cultural. [...] Y en este sentido no es posible entender la tradición sin comprender la innovación”. García Canclini, (1989, pág. 203)”.

8.-En casa ¿juegas con tus padres?

N°	RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	SI	45	72.58%
2	NO	16	25.81%
3	Algunas veces	1	1.61%
TOTAL		62	100%

Grafico 8



INTERPRETACIÓN.

8.-Según la encuesta realizada un 72.58% de niños juega con sus padres, un 25.81% no juega con sus padres y 1.61% juega con sus padres a veces.

De acuerdo con los resultados obtenidos, sobre la encuesta realizada a los niños del distrito de Chiguata en su mayoría aun juegan en su casa con sus padres una minoría no lo hace debido a que el trabajo de sus padres no se los permite. Pero realizando las entrevistas a los padres de familia en su mayoría carecen de tiempo para poder jugar con sus menores hijos debido a las diferentes actividades que realizan.

Respuesta positiva, al menos el margen se amplía respecto de que existe en el hogar la tendencia a desarrollar las aptitudes y actitudes lúdicas de los menores.

Sin embargo preocupa que a pesar de ello; exista un grueso porcentaje que llanamente no realiza práctica alguna de tipos de juegos con sus padres. Esto quizá porque muchos de ellos tiene que ayudar a sus padres en la chacra.

De esos aspectos se destaca en primer lugar las formas de relaciones que se aprecian en los juegos de roles, géneros y laborales. A ese respecto, Gerico afirma que:

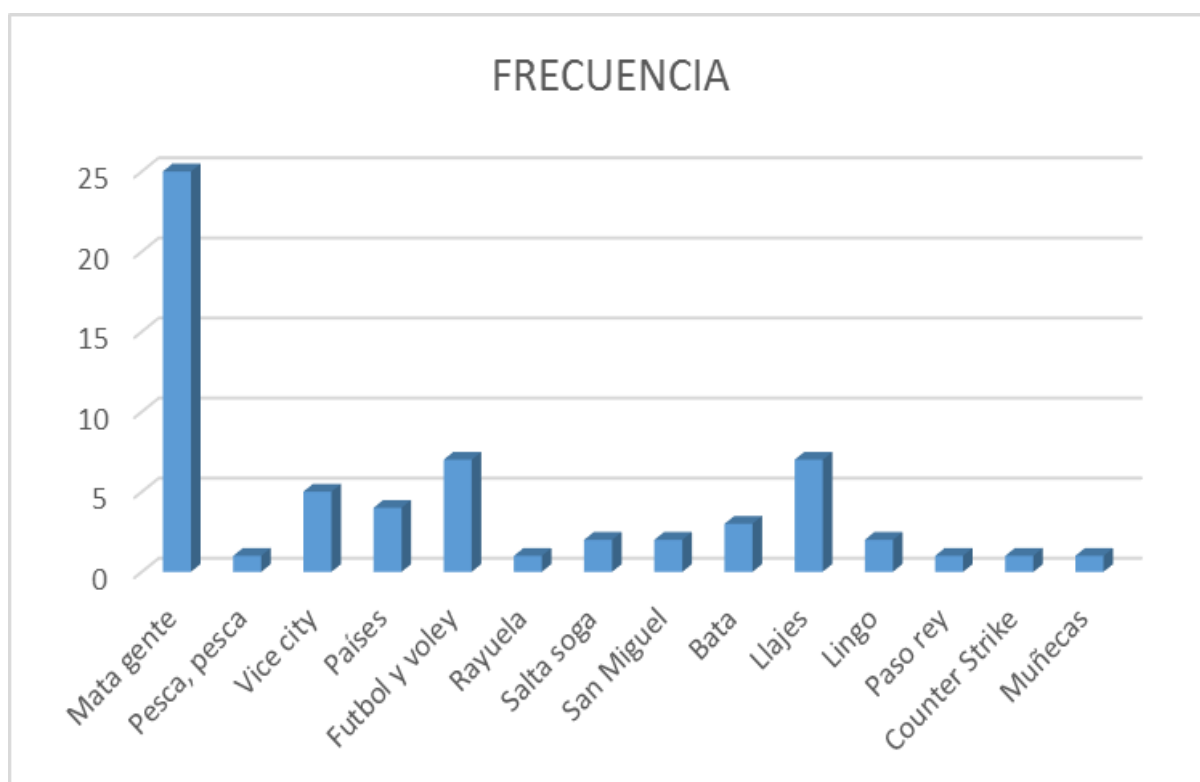
Es imprescindible que los responsables de la enseñanza de estos juegos hagan un reparto de los mismos sin que exista una compulsión externa que los obligue a realizar uno en específico si no es de su agrado, pero además tener presente la rotación de los roles, géneros y labores entre los niños, actividad que ellos realizan por libre elección y familiarización con el mundo adulto, ya que es el reflejo de las actividades que estos realizaran.

9.- ¿cuál es tu juego favorito?

Nº	RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Mata gente	25	40.32%
2	Pesca, pesca	1	1.61%
3	Vice city	5	8.07%
4	Países	4	6.45%
5	Futbol y vóley	7	11.29%
6	Rayuela	1	1.61%
7	Salta soga	2	3.23%
8	San Miguel	2	3.23%
9	Bata	3	4.84%
10	Llajes	7	11.29%

11	Lingo	2	3.23%
12	Paso rey	1	1.61%
13	Counter Strike	1	1.61%
14	Muñecas	1	1.61%
TOTAL		62	100%

Grafico 9



INTERPRETACIÓN.

9.-Según la encuesta realizada un 40.32% de los niños juega mata gente, un 1.61% juega pesca pesca, un 8.07% juega vice city (juego de computadora), un 6.45% de niños juegan países, 11.29% juegan futbol y vóley, 1.61% de los niños juegan rayuela, 3.23% de los niños saltan la soga, 3.23% de los niños juegan San Miguel,

4.84% de los niños juegan bata, 11.29% de los niños juegan llajes, 3.23% de los niños juegan lingo, 1.61% de los niños juegan paso rey, 1.61 de los niños juegan counter strike (juego de computadora) y un 1.61% juega con muñecas.

De acuerdo con los resultados obtenidos, la mayoría de los niños se inclinan por los juegos tradicionales (mata gente, pesca pesca, países, rayuela, San Miguel, llajes, etc), pero es importante destacar que los juegos de internet (vice city, counter strike) están ingresando de forma progresiva, por ello es importante incentivar los juegos tradicionales.

Otro de los aspectos que denota el valor cultural y educativo de los juegos tradicionales es el uso de los materiales. En relación a ello, Gerico afirma lo siguiente:

Una de las características más comunes en los juegos infantiles es la falta de utilización de material específico de ellos, pero cuando este es imprescindible, el mismo material sirve para varios juegos. Es sencillo, siempre y cuando sea fabricado por el propio jugador, o con elementos reciclados del propio entorno o cedido por los mayores cuando pierden para ellos su utilidad. De esa forma los juegos tradicionales estimulan la creatividad, pues las normas que siguen el juego, los materiales y melodías que se utilizan son adaptables al espacio físico y circunstancia de cada momento. Cada uno de ellos se desarrolla teniendo en cuenta las reglas escogidas por los participantes, siempre y cuando sean adaptables a las condiciones de cada lugar y los materiales.

La sencillez y la adaptabilidad de los materiales que se utilizan en los juegos tradicionales favorecen que se puedan emplear recursos propios del entorno, a través de los cuales se logre la vinculación del estudiante con los elementos que le rodean y de los cuales muchas veces no se percata que forman parte de la realidad sociocultural en la que vive. Igualmente, la adaptabilidad de los materiales favorece el desarrollo de los procesos creativos en los educandos

CONCLUSIONES

1. Los Juegos Tradicionales determinan la vida del ser humano, a través de ellos, mantenemos e intercambiamos las primeras relaciones sociales y culturales, las cuales nos ayudan a determinar nuestra conducta frente a la sociedad.
2. Los juegos tradicionales como factor de culturización de cambio y transformación, cumple una función primordial en el ser humano, de ahí su legado de generación tras generación.
3. En cuanto a los juegos tradicionales, podemos afirmar que el proceso socio-cultural al interior del distrito de Rapayan, aun se siguen manteniendo, pero también podemos afirmar que se están incorporando los juegos modernos (juegos de computadora), los mismos que viene de la mano con la tecnología, pero enfatizamos que no estamos en contra, pero sugerimos que debería ser bien orientada y utilizada, para evitar problemas de adicción en los niños.
4. Los Juegos Tradicionales ayudan a los niños a poseer una percepción más clara de lo bueno y lo malo, estas son aprendidas por las normas que se establecen en el juego.
5. El presente trabajo de investigación, pretende preservar, reincorporar los juegos tradicionales básicamente los juegos de actividad corporal; sin excesiva reglamentación ni complejidad de material a utilizar, reubicar, reponer a la esfera cotidiana del mundo infantil y juvenil.

RECOMENDACIONES

1. Que el juego debe ser utilizado de manera sistemática en beneficio del niño para que éste logre una socialización de calidad y utilizarlos en los momentos adecuados.
2. Se debe considerar a los juegos tradicionales como un medio estratégico en cada actividad, ya que no debemos olvidar que el niño necesita de ellos para su desarrollo integral.
3. Difundir y promover los juegos tradicionales por medio de festivales dedicados exclusivamente a ellos.
4. Se debe considerar la creación de un museo de juguetes tradicionales inexistentes en la actualidad.
5. Invitar a las I.E. a charlas dedicadas a la revalorización de nuestra cultura por medio de los juegos tradicionales.
6. Orientar de manera adecuada sobre la importancia de la utilización de la tecnología puesto que esta es importante como fuente de conocimiento y la vez nociva generando adicción en los niños, jóvenes y adultos.

BIBLIOGRAFIA

- ARDILA, A. (2000). ***Psicofisiología de los Procesos Complejos***. México: Trillas.
- ARETZ, I. (2001). ***Manual del Folklore Venezolano***. Caracas: Ministerio de Educación.
- ARÉVALO, E. (1997). ***Valores y Tendencias Actuales en la Venezuela Actual***. Caracas: Universidad Pedagógica Libertador. Programa Nacional de Ética y Docencia.
- BARRIGA, F., HERNÁNDEZ, G. (2003) ***Estrategias Docentes para un aprendizaje significativo***. México: McGraw-Hill.
- BAUZER, E. (1997). ***Juegos Educativos***. Buenos Aires: Ruy Díaz.
- BUYTENDIJK, F. J. J., “***El jugar en el hombre*” (trad. de M. Costa)**, en GADAMER, H-G. (Dirección), ***Nueva Antropología***, tomo 4, Omega, Barcelona, 1975-1976.
- CARDONA, M. (1991). ***Algunos juegos de los niños de Venezuela***. Caracas: Monte Ávila Editores.
- CAVIM (2000). ***El Deporte. Historia, reglamentos. Juegos Nacionales y Recreación Tomo II***. Caracas
- DEVIS y PEIRÓ (1998). ***Los Juegos y el Niño***. Buenos Aires: Americana.
- DÍAZ, G. (2000). ***Elementos para una Educación en Valores***. Uruguay: Ediciones de la Organización de Estados Iberoamericanos.
- DOMÍNGUEZ, L. (1996). ***Juegos Infantiles***. Caracas: Co-Bo.
- DUPEY, ANA MARÍA (2001). ***Secretos de los Juegos Escolares***. Buenos Aires: Paidós.
- FERNÁNDEZ, F. (2004). ***Las Tareas de la Profesión de Enseñar***. Madrid: Siglo XXI.
- GADAMER, H-G. (2001), ***Verdad y Método I (trad. de A. Agud Aparicio y R. de Agapito)***, Sígueme, Salamanca,

- GARCÍA CANCLINI, N. (1989). **Culturas Híbrididad: Estrategias para entrar y salir de la modernidad**. México: Grijalbo.
- GASTÓN, E. (2001). **Arte de ser persona. Sobre el Oráculo de Gracián**, Egido, Zaragoza,.
- GERICO, R. (2000). Juegos y deportes populares, Autóctonos y Tradicionales. En **temario de oposiciones de profesorado de E.G. B**, Zaragoza, España: Ed. SEPID. 121
- GONZÁLEZ, E. (1997). **Diez Ensayos de Cultura Venezolana**. Caracas: Tropykos.
- HEIDEGGER, M., M., **Caminos del bosque** (trad. de E. Cortés y A. Leyte), Alianza Editorial, Madrid, 2003.
- HENRIOT, J., **Le jeu**, P.U.F., Paris, 1969.
- HERNÁNDEZ, R.; FERNÁNDEZ, C. Y BAPTISTA, P. (2003). **Metodología de la Investigación**. México: McGraw-Hill.
- HOLLER, René (2001). **El Juego y la Socialización**. Alemania: Kreissel.
- HUIZINGA, J.(19887). **Homo Ludens (trad. de E. Imaz)**, Madrid: Alianza Editorial
- ISABEL CALDERON A., PAOLA SANCHEZ NOVOA Y MÓNICA SUAREZ ARIAS. (2000). **Guía para el Desarrollo Integral del Niño**. Barcelona: Internacional.
- JORGE CORRALES S. (2001). **Psicopedagogía Contemporánea**. Lima – Perú:
MAGISTERIO
- KANT, I, **Crítica del juicio (trad. e introducción de M. García Morente)**, Espasa, Madrid, 2004. ID, **Qué es la ilustración, en Filosofía de la historia**, F.C.E., México, 1979.
- LACASA, P. (2004). **Modelos Pedagógicos Contemporáneos**. Madrid: Visor.
- MAESTRO, F. (2000). Los Juegos Tradicionales en la Educación Primaria en **Jornadas sobre los Juegos Tradicionales en Educación**. Aragón, España.

- MEZONES Y RAMONES. (1999). ***El Juego como Estrategia Metodológica en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje.***
- MONTERO, M. (2001), ***Ideología, Alienación e Identidad Nacional.*** Caracas: Ediciones de la Universidad Central de Venezuela.
- MORA Y ROJAS. (2006). ***El Juego como Estrategia de Enseñanza en el diseño de un Proyecto Pedagógico de Aula.***
- R. HERNANDEZ SAMPIERI, C. COLLADO FERNÁNDEZ Y PILAR BAPTISTA LUCIO (1998) ***Metodología de la Investigación.*** México: Interoceánica.
- SÁNCHEZ, N. (2001). ***Juegos Tradicionales: Más allá del jugar en II Simposio de Vivencias y Gestión en Recreación.*** Cali, Colombia, 22-24 de noviembre.
- SANTOS, C. Y CORREA, S. (2000). ***Cuando de jugar se trata. Juegos Infantiles.*** La Habana: Editorial Científico-Técnica.
- UGALDE, L. (1996). ***Ética contra Corrupción.*** Caracas: Ediciones de la Contraloría General de la República.
- VALLEJO (2005). ***Los Juegos Tradicionales de Ciudad Bolívar*** (Libro Complementario).
- ZAVALA (2003). ***La práctica educativa. Como enseñar.*** Barcelona: Graó.

ANEXOS

DISTRITO DE RAPAYAN

El **distrito de Rapayán** es uno de los dieciséis que integran la provincia andina de Huari ubicada en el Departamento de Ancash, bajo la administración del Gobierno regional de Ancash, en el Perú.

Limita por el norte con el río Contán; por el sur con el río Pilluyacu y el riachuelo de Lluchqui; por el este, el río Marañón; y por el oeste con la quebrada de Matará.

Rapayán cuenta con un gran atractivo turístico natural y arqueológica que esta por descubrir.









ENTREVISTA NRO 1.

Wilmer Obidio Achic Blas

El señor Wilmer Obidio Achic Blas, poblador natural del distrito de Rapayan nos comenta acerca de los Juegos Tradicionales en Ancash .

1.- ¿Qué entiende por Juegos Tradicionales?

Son esos juegos que se jugaban antes en mis tiempos que pasan de generación en generación.

En la actualidad ya se ha dejado de lado muchos de juegos, antes nos juntábamos chicos y grandes, claro que teníamos que hacer nuestras cosas y en las tardes salíamos y jugábamos o en las horas de recreo cuando estábamos en el colegio, era divertido.

2.- ¿Recuerda el nombre de los juegos?

Son muchos, pero los que yo recuerdo porque justamente los jugaba son: Paso Rey, Lingo, las escondidas, la rueda, tejos, trompos, las bolas, las abuelas, volar por los aires, San Miguel, bolero, yo-yo y las cometas, carros de madera y otros más que ya no me acuerdo.

Había juegos que se jugaban en forma individual (trompos, las bolas, etc) y otros juegos eran grupales (San Miguel, Paso Rey) por ejemplo nosotros fabricábamos nuestros juguetes de latas de leche y madera (carros), las chicas hacían sus muñecas de trapo y también de marlos y pankas de choclo, nos ingeniábamos, también utilizábamos las chapas de las gaseosas y cervezas para hacer carritos. También recuerdo que para el mes de agosto se hacían las cometas.

3.- ¿Se siguen practicando los Juegos Tradicionales, en la actualidad?

Se han dejado de lado muchos juegos, es que los padres no les enseñan a sus hijos, ya no salen a jugar como antes; quizá porque ahora los niños miran mucha televisión o están en internet, antes no teníamos esas cosas (tecnología). Los juguetes que utilizan son comprados, los tiempos han cambiado.

ENTREVISTA NRO 2.

Sila Rojas Valdizán.

Sila Rojas Valdizán, pobladora natural del distrito de Rapayan nos comenta acerca de los Juegos Tradicionales en Ancash.

1.- ¿Qué entiende por Juegos Tradicionales?

Son los que jugábamos antes cuando era chiquita salíamos corriendo del colegio de frente a nuestras casas para dejar nuestras cosas y juntarnos con las chicas y chicos del barrio para poder salir a jugar en la calle hasta que nuestras mamas nos empezaban a gritar para entrar a nuestras casas porque ya era tarde.

2.- ¿Recuerda el nombre de los juegos?

Los que más recuerdo son: Paso Rey, tejos, trompo, San Miguel, las escondidas, los tiros, Yo-Yo, las cometas, bata.

Cuando salíamos a jugar a la calle todos nos juntábamos para jugar a la pesca, las escondidas, nosotras como éramos mujeres nos juntábamos para jugar al tejo, paso rey, san miguel, pero siempre hay niñas que se metían a jugar trompos o bolitas, siempre estábamos inventando algo para jugar porque antes no había mucha televisión ya que era un lujo y no conocíamos computadora ni nada de eso.

3.- ¿Se siguen practicando los Juegos Tradicionales, en la actualidad?

No ahora con toda la tecnología que hay ya casi nadie sale a jugar a la calle están más metidos en la cabina aunque solo hay una se llena todas las tardes, y si no están allí están viendo televisión en sus casas y a veces nosotros los padres preferimos que nuestros hijos se queden en nuestra casa a que salgan a la calle.

ENTREVISTA NRO 3.

Amos Olortegui Marte.

Amos Olortegui Marte, pobladora natural del distrito de Rapayan nos comenta acerca de los Juegos Tradicionales en Rapayan.

1.- ¿Qué entiende por Juegos Tradicionales?

Son los que jugábamos hace años, los aprendíamos en la calle o si no en mi caso tenia tíos y tías jóvenes que eran los que nos enseñaban a jugar, era divertido salir al recreo en el colegio y empezar a correr o reunirnos para comenzar a jugar, por las tardes yo iba rápido a mi casa para poder hacer mis tareas y salir a jugar a la calle.

2.- ¿Recuerda el nombre de los juegos?

Si recuerdo que jugaba el trompo, las bolitas, el tejo, liga, San Miguel. Recuerdo que jugaba con las plantas y ponía dos piedritas y una latita de atún para poder jugar a la cocinita y les prendía fuego para poder cocinar con mis amiguitas.

3.- ¿Se siguen practicando los Juegos Tradicionales, en la actualidad?

Algunos todavía pero son pocos he visto que ya ni juegan a las muñecas ni nada de eso yo he jugado con muñecas hasta los 16 años y ahora las chicas ya no lo hacen veo a mis sobrinos metidos en los juegos de computadora, en la tableta, tengo una amiga que tiene hijos que no saben ni siquiera jugar al futbol y prefieren estar dentro de su casa bien pegados en la computadora, aquí un poco los fines de semana que salen a jugar pero no definitivamente no es como antes.

ENTREVISTAS REALIZADAS A PROFESORES DE LAS INSTITUCION SOBRE LOS JUEGOS TRADICIONALES.

Entrevista N° 1

1.- ¿Cuál es la importancia de los Juegos Tradicionales?

Para mí como profesora de educación primaria, la importancia es que despierta el interés en los niños y adolescentes, para un futuro mejor.

2.- ¿Cree usted que cultura y juego van de la mano?

Sí, porque entre más el alumno tenga la oportunidad de ser más activo va adquiriendo la cultura.

3.- ¿Considera que los Juegos Tradicionales influyen en el comportamiento de los niños?

Claro va formando en ellos valores y virtudes.

4.- Los Juegos Tradicionales son parte de la cultura de los pueblos. ¿Cómo la educación impulsa la valoración y conservación de ellos?

Practicándolos.

5.- ¿Cómo se podría difundir los Juegos Tradicionales en las instituciones educativas?

A través de los profesores de educación física y la municipalidad de Chiguata.

6.- Sobre el uso de la tecnología y juegos en red. ¿Qué opinión le merece?

Desplaza a los juegos de antaño, la tecnología debe ser bien orientada.

Entrevista N° 2

1.- ¿Cuál es la importancia de los Juegos Tradicionales?

Es una recreación sana, porque ahora como vemos el internet o los juegos virtuales se

imponen, ya estaríamos perdiendo lo que hace mucho tiempo aprendimos cuando éramos niños.

2.- ¿Cree usted que cultura y juego van de la mano?

Claro los juegos son cultura, prácticamente ya estamos perdiendo cultura porque estamos jugando juegos que inventan otras naciones.

3.- ¿Considera que los Juegos Tradicionales influyen en el comportamiento de los niños?

Claro, si influyen porque si nosotros nos abarcamos a lo que es jugar bolas, vemos que los niños se relacionan y es una forma de aprendizaje.

4.- Los Juegos Tradicionales son parte de la cultura de los pueblos. ¿Cómo la educación impulsa la valoración y conservación de ellos?

En la actualidad en cuanto a valoración ya no le toman mucha importancia.

5.- ¿Cómo se podría difundir los Juegos Tradicionales en las instituciones educativas?

Mediante concursos, por ejemplo lo que hacemos en la institución educativa, hacemos juegos florales dentro de los cuales se hacen el concurso de cometas, impulsamos a que padre e hijo participen y fortalezcan los lazos familiares.

6.- Sobre el uso de la tecnología y juegos en red. ¿Qué opinión le merece?

Yo soy profesor de computo el detalle de tener una red y educar a los niños sobre el uso de la misma es muy importante, porque tenemos que orientarla para que no caigan en el vicio del internet.

Entrevista N° 3

1.- ¿Cuál es la importancia de los Juegos Tradicionales?

Para mí son importantes porque esto les ayuda a ellos a expresarse, ya que en los juegos hacen movimientos corporales y a su vez esto les ayuda a su aprendizaje

2.- ¿Cree usted que cultura y juego van de la mano?

Sí yo creo si porque los juegos son muy antiguos, mediante los juegos conocemos parte de nuestra cultura.

3.- ¿Considera que los Juegos Tradicionales influyen en el comportamiento de los niños?

Si, mayormente y lo que yo veo acá en la institución es que los juegos tradicionales aún se juegan y se ve más, en lo que es en el nivel primario, pues el comportamiento de los niños es más inmaduro y les gusta correr, saltar, etc.

4.- Los Juegos Tradicionales son parte de la cultura de los pueblos. ¿Cómo la educación impulsa la valoración y conservación de ellos?

Es depende de cada profesor de como los integra a sus clases y determinadas áreas, pueden poner el ejemplo del juego del trompo y sacar una poesía acerca del trompo y destacar sus cualidades.

5.- ¿Cómo se podría difundir los Juegos Tradicionales en las instituciones educativas?

Poner concursos de trompos, cometas, canicas, etc. Eso depende de cada institución y eso ya no se ve.

6.- Sobre el uso de la tecnología y juegos en red. ¿Qué opinión le merece?

No se puede decir que la tecnología es mala, por el hecho que los chicos van a las cabinas a jugar; pero rescatando la tecnología se puede utilizar para buscar información sobre algún tema importante, ejemplo: en el área de educación que los niños realicen entrevistas con celulares. Por otro lado no dejemos que los niños la utilicen mal, y sirvan para aprender más.

Entrevista N° 4

1.- ¿Cuál es la importancia de los Juegos Tradicionales?

La importancia de los juegos tradicionales radica en que a través de ellos los niños se

desenvuelven. Por ejemplo yo jugaba bolas, trompos, caretas, cometas hasta yaquis jugaba. Conocía amigos y aprendía nuevas jugadas y también enseñaba, intercambiábamos conocimientos.

2.- ¿Cree usted que cultura y juego van de la mano?

Sí, porque son conocimientos que nos dejan y conocimientos que aprendemos y dejamos.

3.- ¿Considera que los Juegos Tradicionales influyen en el comportamiento de los niños?

Claro, si bastante. El juego de la soga donde uno tiene que tener agilidad o la pesca, pesca y tener destreza para jugar con los trompos despierta en los niños descubrir y aprender más.

4.- Los Juegos Tradicionales son parte de la cultura de los pueblos. ¿Cómo la educación impulsa la valoración y conservación de ellos?

Como que la educación ha dejado de lado un poco la incentivación de los juegos tradicionales, antes se hacían el concurso de cometas en el mes de agosto y lo hemos dejado de hacer, el concurso de sogas que tampoco ya se realiza.

5.- ¿Cómo se podría difundir los Juegos Tradicionales en las instituciones educativas?

Yo pienso que en cada bimestre o cada trimestre debe elaborarse un programa para hacer estas competencias intersecciones o también se pueden hacer en fechas importantes como el aniversario del distrito. Yo soy profesor de educación física y podría dejarse de practicar futbol, y vóley e incentivar los juegos tradicionales.

6.- Sobre el uso de la tecnología y juegos en red. ¿Qué opinión le merece?

Es muy indispensable y necesario, pero los jóvenes le ponen más énfasis en los juegos en red. Aquí en Chiguata no se ve mucho pero en la ciudad si.

ENTREVISTAS REALIZADAS A PADRES DE FAMILIA DE RAPAYAN SOBRE LOS JUEGOS TRADICIONALES.

Entrevista N° 1

1.- ¿Ud. cree que los juegos de antaño repercutieron en su vida social?

No, porque jugábamos y los niños se iban migraban hacia otros lados.

2.- ¿considera que su menor hijo practica seguido los juegos tradicionales?

Si juega en el colegio.

3.- cual cree Ud. Que será la enseñanza que dejan los juegos tradicionales en los niños basado en su experiencia.

A jugar como por ejemplo el vóley, futbol.

4.- ¿Ud. en casa practica algún juego tradicional con su menor hijo o le enseño alguno de ellos?

Si la liguita

5.- ¿cree Ud. que su niño(a) practicando los juegos tradicionales tendrá una mejor formación como persona?

Si

Entrevista N° 2

1.- ¿Ud. cree que los juegos de antaño repercutieron en su vida social?

Sí, porque aún conservo amistad con los niños con los que juega de pequeño.

2.- ¿considera que su menor hijo practica seguido los juegos tradicionales?

Si, en el colegio y un poco en la casa.

3.- cual cree Ud. Que será la enseñanza que dejan los juegos tradicionales en los niños basado en su experiencia

Yo creo que la amistad.

4.- ¿Ud. en casa practica algún juego tradicional con su menor hijo o le enseño alguno de ellos?

No, por el trabajo no he tenido tiempo.

5.- ¿cree Ud. que su niño(a) practicando los juegos tradicionales tendrá una mejor formación como persona?

Si.

Entrevista N°3

1.- ¿Ud. cree que los juegos de antaño repercutieron en su vida social?

No.

2.- ¿considera que su menor hijo practica seguido los juegos tradicionales?

No sé si en el colegio, yo creo que sí.

3.- cual cree Ud. Que será la enseñanza que dejan los juegos tradicionales en los niños basado en su experiencia

A practicar deportes.

4.-¿Ud. en casa practica algún juego tradicional con su menor hijo o le enseño alguno de ellos?

Si, futbol.

5.- ¿cree Ud. que su niño(a) practicando los juegos tradicionales tendrá una mejor formación como persona?

Si.

Entrevista N°4

1.- ¿Ud. cree que los juegos de antaño repercutieron en su vida social?

No.

2.- ¿considera que su menor hijo practica seguido los juegos tradicionales?

Si en el colegio.

3.- cual cree Ud. Que será la enseñanza que dejan los juegos tradicionales en los niños basado en su experiencia

Si, a compartir con sus amiguitos.

4.- ¿Ud. en casa practica algún juego tradicional con su menor hijo o le enseñó alguno de ellos?

No.

5.- ¿cree Ud. que su niño(a) practicando los juegos tradicionales tendrá una mejor formación como persona?

Si.

GLOSARIO.

Agon. Es una palabra en griego antiguo que significa contienda, desafío, disputa.

Alienada. Que está loco y ha perdido el juicio o se comporta como tal.

Amankay. Es un nombre femenino de origen que se da de la hermosa flor amarilla veteada de rojo.

Amenidad. Cualidad de ameno.

Antitética. Que denota o implica antítesis u oposición.

Arcilla. Tierra constituida por agregados de silicatos de aluminio hidratados; es de color blanco en estado puro, y mezclada con el agua forma una materia muy plástica que se endurece al cocinarla.

Atomización. Fragmentación o dispersión de una cosa en partes muy pequeñas.

Autorregulable. Que es capaz de regularse solo.

Catarsis. Entre los antiguos griegos, purificación de las pasiones del ánimo mediante las emociones que provoca la contemplación de una situación trágica.

Ciberadicción. O trastorno de adicción a Internet (IAD), o, más ampliamente, uso excesivo, problemático y/o patológico, de Internet, a través de diversos dispositivos (ordenadores, teléfonos, tabletas, etc.), que interfiere con la vida diaria.

Coadyuvar. Contribuir o ayudar a la consecución de una cosa.

Concreción. Acción de concretar.

Consanguinidad. Parentesco natural de una persona con otra u otras que descienden de los mismos antepasados.

Conservacionista. Que tiende a conservar alguna cosa o situación determinada, especialmente el medio ambiente.

Constructivista. Movimiento artístico de vanguardia que incorpora a la obra artística los

conceptos de espacio y tiempo, a fin de conseguir formas dinámicas.

Cúpula. Bóveda de curvatura uniforme que se erige sobre una base circular de sección semicircular, apuntada o bulbosa y cubre un edificio o parte de él.

DCN. Diseño Curricular Nacional.

Discontinuidad. Falta de continuidad.

Emancipación. Liberación respecto de un poder, una autoridad, una tutela o cualquier otro tipo de subordinación o dependencia.

Encaramamos. Subir a un lugar alto.

Estático. Que permanece en un mismo estado y no experimenta cambios.

Fenomenología. Escuela filosófica que por el análisis de los fenómenos observables da una explicación del ser y de la consciencia.

Globalización. Acción de globalizar.

Heurística. Método para aumentar el conocimiento.

Intra-psíquico. Se refiere a lo que se origina, tiene lugar o está ubicado dentro de la psique o mente

Junco. Planta herbácea silvestre de muchos tallos rectos, largos, flexibles y cilíndricos, hojas reducidas a una lengüeta larga y delgada, flores agrupadas en cabezuelas casi terminales y fruto en cápsula.

Kulluwawas. Muñecas de madera.

Lastre. Piedra de mala calidad o conjunto de lajas resquebrajadas que quedan en la superficie de una cantera.

Lican-rumi. Cancioneros.

Lúdicas. Relativo al juego.

Medial. Que está en el medio de una cosa, equidistante de sus extremos.

Metafórico. De la metáfora o que contiene metáforas.

Omnipresente. Que está presente en todas partes al mismo tiempo.

Opio. Sustancia que se obtiene desecando el jugo de las cabezas de adormideras verdes; tiene, entre otras, propiedades analgésicas, hipnóticas y narcotizantes y su consumo puede provocar dependencia.

Pandillas. Es un grupo de personas que mantienen un vínculo estrecho e intenso.

Paradigma. Ejemplo o modelo de algo.

Proclive. Que tiene inclinación o disposición natural hacia una cosa.

Santuranticuy. Fiesta de los santos.

Superfluo. Que no cumple ni desempeña una función.

Tacticistas. Método que intenta el logro de un objetivo a través del uso de disposiciones planeadas a conciencia.

Transfigurar. Hacer cambiar, [generalmente un estado de ánimo o sentimiento], el aspecto o la forma de una persona o una cosa.

Tunki. Gallito de Rocas del Perú

Univoca. Que siempre tiene el mismo significado o la misma interpretación.