UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA

SEDE CUENCA

CARRERA DE PEDAGOGÍA

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Licenciado en Ciencias de la Educación.

PROPUESTA METODOLÓGICA:

"JUEGOS TRADICIONALES SHUAR Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LAS DESTREZAS MOTRICES DE LOS NIÑOS DE TERCER AÑO DE LA EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL BILINGUE ENTSA DE LA COMUNIDAD MARÍA AUXILIADORA, PERÍODO 2017 - 2018"

AUTOR:

KAJEKAI NAWECH NAWECH JUAN

TUTOR:

Dr. BLAS GARZÓN VERA

CUENCA - ECUADOR

2018

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Yo, Kajekai Nawech Nawech Juan con documento de identificación No. 1400499248, manifiesto mi voluntad y cedo a la Universidad Politécnica Salesiana la titularidad sobre los derechos patrimoniales en virtud de que soy autor del trabajo de titulación: "JUEGOS TRADICIONALES SHUAR Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LAS DESTREZAS MOTRICES DE LOS NIÑOS DE TERCER AÑO DE LA EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL BILINGUE ENTSA DE LA COMUNIDAD MARÍA AUXILIADORA, PERÍODO 2017 - 2018", el mismo que ha sido desarrollado para optar por el título de: *Licenciado en Ciencias de la Educación*, en la Universidad Politécnica Salesiana, quedando la Universidad facultada en ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente.

En aplicación a lo determinado en la Ley de Propiedad Intelectual, en mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia, suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Politécnica Salesiana.

Cuenca, Noviembre del 2018

Kajekai Nawech Nawech Juan

CI. 1400499248

CERTIFICACIÓN

Yo, declaro que bajo mi tutoría fue desarrollado el trabajo de titulación: "JUEGOS TRADICIONALES SHUAR Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LAS DESTREZAS MOTRICES DE LOS NIÑOS DE TERCER AÑO DE LA EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL BILINGUE ENTSA DE LA COMUNIDAD MARÍA AUXILIADORA, PERIODO 2017 - 2018", realizado por Kajekai Nawech Nawech Juan, obteniendo la *Propuesta Metodológica* que cumple con todos los requisitos estipulados por la Universidad Politécnica Salesiana.

Cuenca, Noviembre del 2018

Blas Orlando Garzón Vera, PhD
C.I. 0602938284

DECLARATORIA DE RESPONSABILIDAD

Yo, Kajekai Nawech Nawech Juan con número de cédula 1400499248**,** autor del trabajo de titulación: "JUEGOS TRADICIONALES SHUAR Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LAS DESTREZAS MOTRICES DE LOS NIÑOS DE TERCER AÑO DE LA EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL BILINGUE ENTSA DE LA COMUNIDAD MARÍA AUXILIADORA, PERIODO 2017 - 2018", certifico que el total contenido de la *Propuesta Metodológica* es de mi exclusiva responsabilidad y autoría.

Cuenca, noviembre del 2018

Kajekai Nawech Nawech Juan

CI. 1400499248

DEDICATORIA

El presente trabajo va dedicado con mucho cariño a esposa e hijos porque son quienes me brindaron su apoyo y me motivaron de manera constante para que pueda culminar con éxito mi anhelado sueño ya que sin el apoyo de ellos hubiera sido posible la culminación de mi trabajo de investigación.

A mis amigos más cercanos y compañeros les doy gracias por el afecto y amistad compartida durante nuestra etapa de estudio.

Juan Kajekai Nawech

AGRADECIMIENTO

Mi más sincero agradecimiento a la Universidad Politécnica Salesiana y a todos los docentes que en el transcurso de mi formación académica me supieron impartir sus sabios conocimientos; de manera especial a mi tutor Dr. Blas Garzón quien fue un pilar fundamental en la conducción y culminación de este Trabajo de titulación.

A la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe Entsa y sus docentes por brindarme las facilidades y la colaboración constante en el desarrollo de esta investigación.

A todos mis amigos y amigas les deseo un infinito agradecimiento

Juan Kajekai Nawech

RESUMEN

El presente trabajo de investigación está centrada a los juegos tradicionales Shuar y su incidencia en el desarrollo de las destrezas motrices de los niños de Tercer Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Entsa” de la comunidad María Auxiliadora, en el cantón Huamboya, período 2017- 2018; se desarrolla una propuesta metodológica que valora los juegos propios de la cultura shuar y su importancia en el desarrollo de la motricidad fina y gruesa de los niños.

El documento consta con la explicación del problema, los objetivos trazados, la fundamentación teórica que orienta la propuesta, tipos de juegos de la nacionalidad shuar, y el desarrollo de las respectivas áreas como: visual, motriz, lateralidad etc. Se incluyen las representaciones gráficas acompañadas de las interpretaciones de cada caso investigado y se finaliza el trabajo con el tipo de metodología en donde se incluye la propuesta y las conclusiones finales.

INDICE GENERAL

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR ii
CERTIFICACIÓN iii
DECLARATORIA DE RESPONSABILIDAD iv
DEDICATORIA v
AGRADECIMIENTO vi
RESUMEN vii
INDICE GENERAL viii
1.1. **Problema.** 1
1.2. Delimitación 4
1.3. Explicación del problema. 4
2. OBJETIVOS 6
2.1. Objetivo general. 6
2.2. Objetivos específicos. 6
3. MARCO TEÓRICO 7
3.1. Origen del juego. 7
3.2. Teorías del juego. 8
3.2.1. Teorías sobre el exceso de energía. 8
3.2.2. **Teoría teleológica del ejercicio preparatorio** 8
3.2.3. **Teoría de la recapitulación** 9
3.2.4. Teorías fisiológicas. 9
3.2.5. Teorías de la autoexpresión 10
3.2.6. Teorías psicoanalíticas 10
3.2.7. Teorías antropológicas, culturales y sociales 11
3.2.8. Teoría cognitiva. 11
3.2.9. Teoría ecológica. 15
3.3. Importancia del juego en la educación. 16
3.4. Desarrollo de las esferas del ser humano a través del juego. 17
3.4.1. Desarrollo de la esfera psicosocial 18
3.4.2. Desarrollo motriz. 20
3.5. LOS JUEGOS TRADICIONALES 21
4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS 22

5. METODOLOGÍA..... 26
5.1. Tipo de propuesta 26
5.2. Partes de la propuesta. 26
5.3. **Destinatarios.**..... 27
5.4. Técnicas utilizadas para construir la propuesta 27
6. PROPUESTA METODOLOGICA 28
6.1. **Los juegos tradicionales shuar.**..... 28
6.2. C**lasificación de los juegos tradicionales shuar.** 29
a. **Los juegos para el desarrollo de la motricidad fina**. 29
b. **Los juegos para el desarrollo de la motricidad gruesa**..... 35
CONCLUSIONES 38
RECOMENDACIONES 39
BIBLIOGRAFÍA 40
ANEXOS 44

INDICE DE ILUSTRACIONES Y FIGURAS

Ilustración 1. Valoración de los juegos tradicionales Shuar..... 22
Ilustración 2. Jornada de enseñanza de los juegos 23
Ilustración 3. Los juegos tradicionales en la actualidad 23
Ilustración 4. El juego como recurso pedagógico y didáctico..... 24
Ilustración 5. Los juegos tradicionales shuar en la enseñanza - aprendizaje..... 25
Ilustración 6. Juegos de los niños 25
Figura 1. Garrufio. Wesham 30
Figura 2. El trompo. Werenk 30
Figura 3. Ráfaga. Tashitash 32
Figura 4. Cohetillo. Taketak 33
Figura 5. El Rondador. Karikria 33
Figura 6. El soplete. Nankuchip 34
Figura 7. El columpio. Esenk 36
Figura 8. El ensartado. Wearma 35
Figura 9. Los sancos. Nanteanch 37

1. PROBLEMA

1.1. **Problema.**

Desde tiempos muy remotos, el pueblo Shuar como grupo humano, desarrolló sus propios juegos, aunque resulten en una lectura actual, demasiados sencillos por su simplicidad y naturalidad. Estos juegos encierran elementos didácticos que tienen fines didácticos que podrían ser aprovechados en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En la actualidad, los juegos deben constituirse como uno de los elementos importantes en el desarrollo socio-afectivo, psicomotora, cultural, intelectual y volitiva de los niños y niñas en los procesos de enseñanza-aprendizaje, y que debe estar mediada por los docentes dentro del Sistema de Educación Intercultural Bilingüe, particularmente en los niños y niñas de Tercer Año de Educación General Básica, de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe "Entsa".

Los juegos tradicionales shuar deben ser exclusivamente para los niños y niñas, pero éstos están desapareciendo. Los niños que viven en la comunidad shuar Tuna Chiwias desconocen casi en su totalidad los juegos practicados por las generaciones pasadas. Con respecto al juego, en una entrevista realizada a una socia de la comunidad manifiesta que "había división de juegos para cada grupo; donde la mayor parte los niños tenían mayor libertad para jugar con sus pares; las mujeres nos enseñaba mi abuela. El juego entre varones era prohibido y era difícil compartir con ellos; existía mucha restricción, aprovechábamos el tiempo libre a solas con nuestras hermanas y parientes a imitar a las visitas" (Entrevista a María Sanchim Yamainch, 2018).

Desde tiempos antiguos, los juegos tradicionales siempre fueron considerados actividades de carácter lúdico y recreativo y pilar fundamental para el desarrollo de las esferas cognitivas de los niños y niñas shuar. Sin embargo, estos juegos con el pasar del tiempo fueron perdiendo su importancia debido a la influencia de los juegos y deportes de la cultura occidental.

La niñez y la juventud se han ido inclinado hacia la práctica de los deportes de mayor influencia como: el futbol, vóley, indor, básquet; por lo tanto, no les interesan los juegos de la cultura Shuar ya que sus prácticas deportivas son de carácter recreativo y de poca competencia, es decir, no existen estímulos que les otorgan a los competidores como se hace con los juegos de la cultura occidental.

La incorporación de valores de la cultura occidental cada vez ha ido sesgando los valores autóctonos del pueblo shuar ya que cada una de las disciplinas deportivas se practica a nivel nacional, provincial, cantonal, parroquial, comunitario y escolar, mientras que los juegos ancestrales cada vez ha ido perdiendo su potencialidad y valoración por ser de carácter familiar.

Los juegos como el futbol, el básquet, vóley, box, artes marciales, atletismo, marcha y otras tienen un status deportivo por su sistema de organización y estas a través de las instituciones públicas y privadas se han reglamentado para organizar eventos de gran competencia con la participación de clubes que lo representan y estos cuentan con financiamiento económico que lo convierten en deportes de competencia de alto rendimiento, incluso a los triunfadores se les ha otorgado premios y la transferencia de jugadores a otros clubes con inversiones económicos demasiados altos, pero no ocurre lo mismo con los juegos tradicionales shuar, ya que este tipo de juegos se ha quedado solamente en el plano familiar y no existen experiencias competitivas de estos juegos.

En la actualidad, el gobierno autónomo descentralizado Municipal de Huamboya en cumplimiento de sus competencias exclusivas determinadas en el Código Orgánico, Organización territorial Autonomía y Descentralización en el "Art.55, literal h) Preservar, mantener y difundir el patrimonio arquitectónico, cultural y natural del cantón y construir los espacios públicos para estos fines;" (ASAMBLEA NACIONAL, 2018) ha organizado eventos culturales y juegos tradicionales shuar, con la finalidad de fortalecer y preservar los conocimientos, saberes, actividades artísticas y deportivas propios de la cultura Shuar. Con estas actividades se va incentivando en las escuelas y colegios interculturales.

La incorporación de la cultura shuar en el estamento social globalizado, la escolarización de los niños en el ámbito educativo formal, la aparición de organizaciones deportivas, la enseñanza y la práctica de otros deportes han sido factores motivacionales para que los niños y la juventud shuar se interesen por este tipos de deportes.

Actualmente, la juventud deja la práctica de los juegos tradicionales por considerar como un deporte simple y de poco interés, no existen instituciones que se preocupen por la

institucionalización del rescate de los valores y manifestaciones culturales relacionados a los juegos infantiles propios del pueblo Shuar.

El Sistema de Educación Intercultural Bilingüe, no se ha preocupado en el fortalecimiento y potenciación de los juegos autóctonos como recurso pedagógico para la enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas, descartando todo tipo de estereotipos y tabúes de origen cultural. El profesorado no lo valora el verdadero sentido de los juegos tradicionales en el desarrollo psicomotor, afectivo y cognitivo por los factores de la modernización, surgiendo la ruptura en la pérdida de los valores culturales y de identidad del pueblo Shuar.

De manera específica los docentes que laboran en la Unidad Educativa Entsa se han descuidado en enseñar a sus educandos los juegos tradicionales Shuar, tampoco vinculan a los sabios y sabias que viven en las comunidades para que enseñen a sus estudiantes. En definitiva aquellos juegos practicados por la cultura Shuar está desapareciendo, lo que ocasiona la pérdida de la identidad cultural.

Es importante que los maestros responsables de educación física vayan organizando e implementando la cultura del juego con disciplinas deportivas propias del pueblo Shuar, como un espacio de recreación y de formación.

Se puede observar con claridad la falta de las actividades complementarias en el aula, los niños y niñas siempre pasan desmotivados durante el desarrollo de la práctica pedagógica. El niño y la niña se distraen, sienten cansancio, tienen sueño, en ocasiones solicitan permiso para salir fuera del aula, todo esto se debe por ineficacia de la actividad pedagógica. En un ambiente educativo es necesario adicionar dinámicas para promover un aprendizaje más significativo y desarrollar un aprendizaje de largo plazo, para esto se requiere que el docente debe estar totalmente preparado en el ámbito psicopedagógico.

Los maestros consideran que los juegos dentro del medio escolar es una pérdida de tiempo, no promueven, no elaboran rincones pedagógicos, no cuentan con materiales de estimulación temprana. Desconocen que el juego desarrolla la capacidad crítica, de reflexión, meditación, de

razonamiento y la concentración, todas estas facetas consideradas como procesos de conciencia no están ampliamente desarrolladas. En la actualidad, los niños están experimentando y viviendo un mundo totalmente globalizado, en donde imperan los juegos electrónicos, que se encuentran al alcance de la sociedad, los programas televisivos difunden videos juegos, este tipo de juegos aunque ayuda a desarrollar las potencialidades individuales en la persona hace que el niño o niña tenga poco interés hacia los juegos de su propia cultura.

Con este trabajo de investigación, pretendo discernir la importancia de los juegos tradicionales shuar en el desarrollo de destrezas, habilidades y su repercusión en el desarrollo de la imaginación, creatividad, memoria, afectividad y de la motricidad

En el centro educativo se debe implementar la práctica de los juegos tradicionales shuar, contribuyendo de manera positiva la importancia que tienen los juegos en los niños como una actividad lúdica y de recreación en el desarrollo de las destrezas motrices.

Existen pocos trabajos relacionados con los juegos tradicionales shuar, lo que ha hecho difíciles de conocer con certeza los diversos tipos de juegos practicados desde la antigüedad.

1.2. Delimitación

La investigación se realizó en la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Entsa” de la comunidad María Auxiliadora, parroquia Chiguaza, cantón Huamboya de la provincia de Morona Santiago, durante el año lectivo 2017 - 2018.

1.3. Explicación del problema.

Es importante formular el problema con la finalidad de conocer la dimensión de la situación y su profundidad en la repercusión del desarrollo psicomotor de los niños y niñas. Partimos especificando el problema central con la siguiente pregunta: ¿Cómo incide los juegos tradicionales,

en el desarrollo de las habilidades y de destrezas de los niños del Tercer Año de educación básica del Centro Educativo?

A partir del presente problema, planteamos preguntas directrices que facilite la investigación:

- ¿Cómo ha influenciado las costumbres de juegos procedentes de la cultura occidental?
- ¿Es necesario utilizar los medios tecnológicos y de comunicación para difundir valores, costumbres autóctonos del pueblo Shuar?
- ¿Cuáles son los juegos tradicionales más practicados por los niños Shuar?
- ¿Influye los juegos en el desarrollo de las destrezas y habilidades y de manera positiva en el aprendizaje?
- ¿Cómo influye la enseñanza de las tradiciones entre padres e hijos?
- ¿Se ha perdido la convivencia social entre generaciones?
- ¿Es posible recuperar las tradiciones por medio de la educación?

2. OBJETIVOS

2.1. Objetivo general.

- Investigar los juegos tradicionales shuar y su incidencia en el desarrollo de las destrezas motrices de los niños de tercer año de Educación General Básica en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Entsa, y desarrollar una propuesta metodológica.

2.2. Objetivos específicos.

- Describir los juegos tradicionales shuar que ayudan el desarrollo de la destreza motriz fina y gruesa.
- Establecer una propuesta metodológica sobre los juegos tradicionales shuar y su incidencia en el desarrollo de las destrezas motrices y su importancia en la educación bilingüe.
- Socializar con los docentes y estudiantes para el empoderamiento de los juegos tradicionales Shuar.

3. MARCO TEÓRICO

3.1. Origen del juego.

Todos los pueblos del mundo han desarrollo distintos formas de practicar el deporte. El juego es una actividad muy primitiva, muchos pueblos como la antigua Grecia organizaban y desarrollaban los juegos olímpicos, también los pueblos americanos como los mayas realizaban competencias deportivas con la bola muy parecida al del futbol. Cabe citar con respecto al origen del juego desde su línea de tiempo como:

"El origen de los juegos es contemporáneo al de las sociedades. En épocas lejanas, en lugar de ser propiedad de los niños, constituía el bien personal del mago, del chamán que al utilizarlos con fines religiosos atribuían su invención y su primer uso a los dioses. Desechados por el sacerdote para sus prácticas en lugar de extinguir se cambiaron de destino y emprendieron un nuevo rumbo Después quedaron relegados a juegos de los hombres, luego de las mujeres y finalmente de los niños" (OFELE María Regina, 1999).

En el mundo indígena, los kichwas de Canelos dentro de la ceremonia de los muertos realizaban el juego de los dados "*huairitu"* cuyo objetivo era para distribuir la propiedad de los muertos entre los sobrevivientes, ya que de otra manera es tabú y no ser tocada por nadie, parcialmente para protegerse del contagio de la muerte" ((KARSTEN Rafael, 2000)

En la cultura Shuar, los juegos tradicionales fue muy antiguo, el hombre Shuar, aprovechó la práctica del juego observando como los animales desarrollaban su comportamiento mediante la persecución, la lucha y la caza de animales.

Aprovechando los comportamientos de los mamíferos permitieron que el niño Shuar a través del apoyo de los mayores vaya creando muchos juegos a través de la capacidad de la imaginación.

3.2. Teorías del juego.

Existen muchas teorías sobre el origen del juego y todas resultan ser importantes, en este apartamos presentamos aquellas teorías que consideramos de mayor interés y aporte para la formulación de la propuesta metodológica.

3.2.1. Teorías sobre el exceso de energía.

Esta teoría viene a reafirmar la vieja tesis de Platón de que "en los jóvenes el juego se debe a que no pueden mantenerse en reposo por lo que es placentero saltar, gritar, danzar y jugar unos con otros" (MONROY ANTON ANTONIO, SAEZ RODRIGUES GEMA, 2011) por lo tanto, el juego es considerado como una forma de liberación de la energía excedente. Uno de los máximos exponentes de esta visión fue Herbert Spencer, en el siglo XIX.

El juego es tan importante porque resalta la liberación de energía convertida en toxinas, la persona que practica el deporte se mantiene su estado físico e intelectual en forma.

3.2.2. Teoría teleológica del ejercicio preparatorio

Los defensores de este enfoque consideran que el juego tiene un matriz educativo para los niños, sirviendo de preparación para la vida a la que, posteriormente, tendrán que enfrentarse. Uno de los defensores de esta teoría es Karl Gros, quien afirma que: "el juego" contribuye al desarrollo de ciertas funciones que serán básicas para el niño cuando se convierta en adulto, así como a su autoafirmación como persona.

Estas teorías son las precursoras de los principios funcionalistas de la etiología moderna.

Considerando al juego como una actividad funcional nos admite que si ensayamos y practicamos diversos juegos nos proporciona el desarrollo de las funciones psicológicas como la motricidad gruesa y fina, lateralidad, esquema corporal, orientación espacial y el desarrollo de las discriminaciones visual, auditivo, táctil, bucal etc.

3.2.3. Teoría de la recapitulación

Stanley Hall, pedagogo y psicólogo estadounidense, señaló que:

> "El juego es una característica del comportamiento ontogenético que recoge el funcionamiento de la evolución filogenética de la especie. El juego, desde este planteamiento, reproduce las formas de vida de las razas humanas más primitivas. Por ejemplo, los niños en edad escolar disfrutan jugando al escondite, lo cual podría reflejar la actividad que miembros primitivos de la especie humana realizaban habitualmente al tener que ocultarse para escapar a la agresión de quienes podían atacarlo para arrebatarle sus pieles o armas". (GALLARDO VASQUEZ Pedro, 2018)

De acuerdo al pensamiento del autor el juego tiene un orden evolutivo conforme a la evolución de los periodos históricos de la cultura, es decir, en cada etapa o periodo histórico el juego ha sido transmitida de generación a generación hacia las nuevas generaciones y son las que han ido perfeccionándolas cada una de ellas.

3.2.4. Teorías fisiológicas.

El juego responde a una necesidad vital que viene predeterminada biológicamente, y que por tanto está en mayor o menor medida presente en todo ser humano. Sin embargo, dentro de ellas se pueden distinguir dos corrientes claramente diferenciadas:

La del recreo, defendida por Schiller, para quien el ser humano necesita un movimiento que le dé placer, lo cual encuentra en el juego.

Muchos de los juegos han sido desarrollados con fines recreativos, para el descanso y despejar la mente, es decir la mente que se encuentra cansada con la práctica del juego el sujeto empieza a des estresarse.

La del descanso, postulada por Lazaras, para quien el juego es básicamente un mecanismo de economía energética. Como se dijo anteriormente, el juego constituye un elemento básico para

generar nuevas energías. Desde esa esfera el juego debe estar siempre presente en el ámbito educativo.

3.2.5. Teorías de la autoexpresión

Según, estas teorías el juego sirve al niño como vía para representar distintos roles sociales, creando respuestas a los mismos. Manson y Mitchell defendieron esta teoría, propugnando el valor del juego como medio de manifestar la personalidad ante los demás.

El juego como disciplina enseña al niño o niña a acatar las reglas establecidas, convirtiendo en un sujeto disciplinado que crea valores que a través de pautas de comportamiento define la personalidad del individuo.

3.2.6. Teorías psicoanalíticas

Los escritos de Freud, establecen que el "juego" produce una catarsis liberadora de emociones reprimidas, dejando al individuo en condiciones de poder expresarse libremente. El juego es un medio de expresar impulsos sociales no aceptados.

Para Freud, a través del juego el niño consigue dominar los acontecimientos, pasando de una actitud pasiva a intentar controlar la realidad.

Al igual que sucede en el sueño, el juego manifiesta fundamentalmente dos procesos: la realización de deseos inconscientes reprimidos y la angustia que producen las experiencias de la vida misma.

El juego es para el niño un instrumento mediante el cual logra dominar ciertos acontecimientos que en su día fueron angustiosos para él.

Winnicott ofrece una explicación distinta: el juego es un área intermedia entre la pura subjetividad y la experiencia de relación con el otro. Es lo que denomina como un "objeto transaccional", algo

interno y externo a la vez y que, además de constituir un proceso fundamental de encuentro con la realidad en la niñez, ha de jugar un papel muy importante en la edad adulta.

Analizando la postura de Freud definimos una conclusión: el juego es un mediador entre la situación deprimente y la actitud de liberación, independencia y autonomía.

En cambio, con relación a la afirmación de Winnicott se destaca el desarrollo de factores internos implementados con la experiencia externa es decir, la estimulación externa contribuye en el desarrollo del consciente colectivo.

3.2.7. Teorías antropológicas, culturales y sociales

En este caso, lo más importante es la función socializadora y cultural del juego. Vygotsky considera que el juego no nace del placer, sino de las necesidades y frustraciones del niño, las cuales en gran parte vienen dadas por su situación social. El niño siente una necesidad de acción siempre que hay una necesidad no cubierta.

Dentro de estas teorías culturales, también hay que hacer mención también al neozelandés *Sutton-Smith*, Plantea la relación existente entre el tipo de valores inculcados por una determinada cultura y la clase de juegos que, con objeto de asegurar la transmisión de dichos valores, son promovidos por cada cultura. (https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/10115/4/Paredes-Ortiz-Jesus_3.pdf)

Esta teoría asume una responsabilidad de carácter netamente antropológica y cultural puesto que las culturas son las que adecuan los valores del juego conforme a su creación e invención, haciendo de ese valor de carácter significativo.

3.2.8. Teoría cognitiva.

Uno de los autores más conocidos y exponentes sobre los juegos es Piaget. Para él, el juego tiene como función la de consolidar las estructuras intelectuales del hombre a medida que se van

adquiriendo. El niño comienza a jugar como medio de desarrollarse psíquicamente, y las distintas etapas por las que pasa su inteligencia se relacionan ineludiblemente con las etapas del juego. Con referencia a importancia del juego se puede decir

Que jugar se convierte, en un medio para comprender el funcionamiento de las cosas. Una función similar a la que defiende Bruner, para quien el juego es una especie de guía del desarrollo.

> Desde “Una perspectiva "activa", en la que el juego y los juguetes son considerados como "materiales útiles" para el desarrollo psicomotor, sensorio motor, cognitivo, del pensamiento lógico y del lenguaje en el niño, abriría de forma inmediata el camino de 24 Piaget para la elaboración de una Teoría estructuralista del juego, a partir de los estudios sobre la dinámica interior de las funciones mentales del niño” (MENDOZA RODRIGUEZ María Lorena, 2013) (OFELE María Regina, 1999)

Piaget enfatiza sobre los mecanismos lúdicos en los estilos y formas de pensar durante la infancia. Para Piaget el juego se caracteriza por la asimilación de los elementos de la realidad sin tener que aceptar las limitaciones de su adaptación.

Esta Teoría piagetiana viene expresada en “La formación simbólica en el niño” en donde se da una explicación general del juego y la clasificación correspondiente. Además, hace análisis de cada uno de los tipos de juego, ya sean de ejercicio, simbólicos o de reglas” (Ibidem)

Este proceso es explicado por Piaget con los siguientes principios:

a. **Principio de Acomodación**. - Consiste en el ajuste de los movimientos y de las percepciones de las cosas.

b. **Principio de Asimilación**. - Consiste en la comprensión de las cosas y propias de la actividad.

En esta fase hay una asimilación de lo real a sus incipientes esquemas sensorio-motores bajo dos aspectos que se complementan:

c. Asimilación funcional o reproductora: repetición activa que consolida determinadas acciones.

d. Asimilación mental mediante la percepción o concepción del objeto en función de su incorporación a una acción real o posible. Cada objeto es asimilado como "algo para" chupar, agarrar, sacudir...etc.

Es importante señalar que esta asimilación "primitiva" se encuentra centrada sobre el sujeto concreto, no es objetiva, "no es todavía científica", es de carácter egocéntrico.

A medida que el niño repite sus conductas por "asimilación reproductora", las cosas son asimiladas a través de las acciones y éstas, en ese momento se transforman en esquemas: esquemas de acción.

De acuerdo a esta explicación presento el juego y su clasificación a partir de los principios teóricos de Piaget:

"Juego sensorio motor (0-2 años): consiste en repetir ciertos movimientos. El niño obtiene placer al sentirse capaz de repetir ciertos movimientos de lograr el dominio de capacidades motoras y de experimentar con los sentidos.

Juego simbólico (3 a 5 años): el niño adquiere la capacidad de codificar sus experiencias en símbolos, puede recordar imágenes de acontecimientos e indica juegos colectivos con sus pares.

Juego sujeto a reglas (6 años en adelante): el niño ha comenzado a comprender ciertos conceptos sociales de competencia y cooperación. Empieza a trabajar con mayor objetividad. En este tipo de juego surgen las reglas lúdicas que se estructuran sobre la base de reglas que requieren actuaciones en grupos. La posibilidad de comprender las reglas de un juego y sujetarse a ellas está relacionada con la capacidad de comprender la situación del otro jugador y asumir determinados roles" (DELVAL Juan, 1996) (KARSTEN Rafael, 2000)

El juego infantil es construido como producto de la asimilación, pone en juego toda la capacidad y la imaginación creadora. El niño que participa en un juego con soga posteriormente puede atar las puntas de esta soga en una rama de árbol y crea el columpio para el balanceo, este hecho es producto del ejercicio inconsciente que más tarde se vuelve consciente, asimilación-acomodación

En la medida que se desprende de la acomodación sensorio-motora y con la aparición del pensamiento simbólico en la edad infantil (de 2 a 4 años), hace su aparición la ficción imaginaria y la imagen se convierten ahora en símbolo lúdico.

A través de la imagen que el niño tiene del objeto lo imita y lo representa. Aparece así "el objeto símbolo", que no sólo lo representa, sino que, también, lo sustituye. Un palo sobre el que se cabalga, representa y sustituye a la imagen conceptual del corcel, que en realidad es un caballo ligero de gran alzada.

Se produce entonces un gran salto evolutivo desde el plano sensorio-motor se ha pasado al pensamiento representativo que trata del "juego simbólico". Así mismo del juego de ejercicio desarrolla la inteligencia representativa y la inteligencia sensorio-motora.

El juego simbólico es, por tanto, una forma propia del pensamiento infantil y si, en la representación cognitiva, la asimilación se equilibra con la acomodación, en el juego simbólico la asimilación prevalece en las relaciones del niño con el significado de las cosas y hasta en la propia construcción de lo que la cosa significa. De este modo el niño no sólo asimila la realidad sino que la incorpora para poderla revivir, dominarla o compensarla" (ORDOÑEZ & TINAJERO, 2012)

Con los inicios de la socialización, hay un debilitamiento del juego propio de la edad infantil y se da el paso al juego propiamente preescolar, en el que la integración de los otros constituye un colectivo lúdico en el que los jugadores han de cumplir un cierto plan de organización, sin el cual el juego no sería ciertamente viable. Se trata, finalmente, del "juego de reglas"

Estos juegos de reglas van a integrar y combinar todas las destrezas adquiridas: combinaciones sensorio-motoras (carreras, lanzamientos, etc.,) o intelectuales (ajedrez) con el añadido de la competitividad (sin la que la regla no sería de utilidad) y bajo la regularización de un código normativo vinculado a la naturaleza del propio juego o por simples pactos puntuales e improvisados.

"La regla, sostiene Piaget es tan diferente del símbolo como puede serlo éste del simple ejercicio, resulta de la organización colectiva de las actividades lúdicas"

Así las reglas incluirán, además, en la edad del colegio, esa otra exigencia, la de la victoria o la derrota, la de la competitividad.

Tomando en cuenta los procesos del desarrollo de acomodación y asimilación se concluye que los juegos se clasifican según su estructura en:

Juegos de ejercicio. - En especial consiste en juegos de carácter lúdico.

Juegos simbólicos y de ficción representan realidades en el campo perceptivo.

Juegos con reglas tradicionales. - Son juegos organizados en equipos y que disponen de reglamentos establecidos, este tipo de juegos son transmitidas de generación en generación.

Juegos de construcción.- Son juegos que permite el desarrollo del pensamiento y la lógica intuitiva. (MENDOZA RODRIGUEZ María Lorena, Op cit pág. 27)

3.2.9. Teoría ecológica.

(BronfenBrenner, 1979) Defiende que el juego está condicionado por los distintos niveles ambientales o sistemas existentes en el entorno del niño. La persona es para él un sistema que encaja dentro de otro, y así sucesivamente, estableciéndose relaciones recíprocas entre todos esos sistemas de forma que, si cambiase un solo elemento, cambiaría todo el conjunto.

La existencia de la diversidad de teorías sobre el origen del juego indica claramente la complejidad del objeto de estudio, así como la repercusión que el juego tiene en las diferentes esferas de la actividad humana.

El juego revela una manifestación de libertad en el hombre. A través de la conducta lúdica permite al hombre expresar libremente su personalidad. El individuo, al realizar una actividad recreativa olvida sus tensiones y exterioriza su más profundo sentir y en definitiva, su modo de ser, sus emociones y sentimientos más ocultos.

En la actualidad la función del juego es considerada como una actividad reparadora, recreativa, motivadora e influyente en el desarrollo de las distintas esferas del ser humano como: intelectuales, afectivas, psicomotoras, socio-culturales, valorativas y personales. Es por eso que el juego del niño o niña shuar era un juego de libertad por que el niño tiene la plena independencia para recrear nuevos juegos acorde a su imaginación y contacto ambiental.

Todas las teorías planteadas inciden directamente en el comportamiento humano, sobre todo en el desarrollo de las actividades lúdicas y el juego, los principios de asimilación y acomodación concebidas por Jean Piaget ha sido la teoría que más ha influido en el niño o niña Shuar ya que ha despertado en sí la curiosidad, la imitación y la imaginación, Cada actividad que el en el niño ejecuta lo hace a través de la práctica y el ejercicio constante. Así mismo la teoría ecológica ha sido el postulado que más ha influido en el niño Shuar ya los espacios ambientales y el espacio libre en la se desenvuelven los párvulos ha sido el contexto propicio para generar nuevos aprendizajes, ya que la libertad y la independencia ha permitido libremente el desarrollo de las esferas cognitivas y psico motrices.

3.3. Importancia del juego en la educación.

El juego es la principal actividad a través de la cual el niño lleva su vida durante los primeros años de edad, así como lo menciona Jean Piaget y María Montessori. Por medio de él, el infante observa e investiga todo lo relacionado con su entorno de una manera libre y espontánea. Los pequeños van relacionando sus conocimientos y experiencias previas con otras nuevas, realizando procesos de aprendizaje individual, fundamental para su crecimiento, independientemente del medio ambiente en el que se desarrolle” (ARANGO et al, s.f.)

Las actividades lúdicas y los pequeños juegos es practicado por los niños desde la convivencia familiar esta atención se observa en niños y niñas de tres a seis años de edad, el juego debe ser considerado como un aspecto fundamental en el desarrollo evolutivo del infante propuesta que será conceptualizada como eje transversal en el ambiente educativo. El juego ayuda al niño desarrollar la curiosidad, descubrir a sí mismo su entorno. El sentimiento de realización y las lecciones que aprende, lo motivan a ejercitar después sus ideas en situaciones de la vida real.

Partiendo de esta, por ello se considera los juegos en los siguientes campos distintos campos:

Educativo. El juego estimula el desarrollo intelectual de un niño, permitiéndole hacer juicios sobre su conocimiento propio al solucionar problemas, de esta manera aprende a estar atento a una actividad durante un tiempo. Desarrolla su creatividad, imaginación e inteligencia.

Físico. El niño desarrolla habilidades motrices y aprende a controlar su cuerpo. El juego le enseña a coordinar sus movimientos e intenciones para lograr los resultados deseados en el juego.

Emocional. El juego resulta un escape aceptable y natural en el niño para expresar emociones que muchas veces con palabras no puede expresar. A través del juego expresa su estado de ánimo, sentimientos de alegría y hace desaparecer sus preocupaciones. El juego es una actividad des estresante. Además, fomenta el desarrollo de su personalidad ayudando a adquirir confianza en sí mismo, independencia y autonomía.

Social. A través del juego el niño se incorpora a su entorno cultural y social por medio de las relaciones sociales va adquiriendo experiencia hasta consolidar estas relaciones con los demás con los demás entornos sociales, también aprende a cooperar y compartir con otras personas.

3.4. Desarrollo de las esferas del ser humano a través del juego.

El ser humano está dotado de células en todo el cuerpo que constituyen piezas fundamentales para la realización de distintas actividades.

Cuando la persona ejecuta una actividad es transmitida por el sistema nervioso que lleva la información al cerebro donde es procesada la información, en este caso las neuronas son las verdaderas células portadores de la información.

Cuando el niño o niña realiza más actividades tiene la posibilidad de activar más neuronas y amplía su capacidad mental y desarrolla distintas destrezas dependiendo de la actividad que ejecuta.

El niño activo tiene la posibilidad de desarrollar más su acción nerviosa convirtiéndola en potencial de acción es por eso la necesidad de fomentar el juego como una actividad para potenciar el aprendizaje y despliega las distintas esferas del ser humano como:

Hay autores que relacionan el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica: las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño. Uno de los defensores de este principio teórico fue Jean Piaget, quien explica muy detenidamente los procesos de adaptación y aquí puntualizo la explicación que hace el reconocido investigador.

"**La adaptación** se expresa a través de dos conceptos básicos: **asimilación y acomodación**. El primero, es el proceso por el cual el niño o la niña se apropian de las nuevas experiencias, las cuales son integradas a los conocimientos y capacidades existentes. El segundo, es la modificación de las estructuras existentes debido a que los conocimientos son nuevos y el niño o la niña deben modificar o acomodar sus respuestas a la nueva situación". (MORAN GARCIA Eduardo, 2008)

3.4.1. Desarrollo de la esfera psicosocial

Para desarrollarse intelectual, emocional, social y moralmente, el niño o niña necesita, en cada una de estas áreas, gozar regularmente y durante un largo período de su vida de un vínculo afectivo fuerte, cercano, recíproco y estable, el cual desempeña una función muy importante en su bienestar.

El vínculo del niño o niña con sus padres debe ser una relación afectiva, positiva, incondicional y duradera que se caracteriza por la satisfacción mutua de estar juntos y el deseo de mantener este cariño.

Las interacciones positivas con personas que lo cuidan de forma estable generan en el niño o niña un sentimiento de bienestar y van creando una seguridad básica. Este sentimiento se ha denominado "confianza básica" y es fundamental, no sólo para el desarrollo socio emocional sino también para el desarrollo cognitivo del niño o niña.

Para formar esta relación de amor, el niño o niña necesita recibir de su madre, padre o persona que lo cuida, demostraciones de cariño, cuidado y atención. Esta actitud tiene que ser continua, diaria, estable. Así el niño o niña va desarrollando seguridad y confianza y el sentimiento de ser valioso e importante.

El niño o niña necesita dar y recibir afecto. El cariño es una verdadera «vacuna» que previene muchos problemas en cuanto a desarrollo emocional en el corto, mediano y largo plazo de la vida del ser humano. Es la base de la seguridad en el mundo, en los otros y en sí mismo" (UNICEF, 2004)

Para que el niño desarrolle emocionalmente sano, es necesario experimentar varias actividades lúdicas así el niño o niña sentirá querido, aceptado y valorado, de este modo se crea sentimientos de seguridad y confianza en sí mismo y buena autoestima.

Las relaciones emocionales tempranas con las personas que rodean al niño o niña son la base de donde surge el desarrollo social, emocional e intelectual.

El niño o niña que se siente poco importante puede presentar problemas emocionales y de aprendizaje en el futuro. La adaptación escolar le resultará difícil, su rendimiento tenderá a ser bajo y tendrá que repetir cursos y probablemente desertará del colegio.

El ambiente escolar debe ser un espacio en donde el niño o niña establezca y mantenga relaciones positivas y experiencias que lleven al éxito personal, en donde impere la autoestima y la autoconfianza con las personas que se relacionan.

3.4.2. Desarrollo motriz.

En las escuelas, el juego y el desarrollo infantil tienen un claro papel dominante. La actividad lúdica es utilizada como un recurso psicopedagógico, sirviendo de base para posteriores desarrollos. Este aspecto nos hace recalcar la importancia del juego en esta etapa. El juego es tomado por el niño y la niña con gran seriedad, porque es el equivalente al trabajo del adulto, ya que en él afirma su personalidad, y por sus aciertos se determina los resultados, en ese sentido proclama su autonomía y su poder. Además, el juego desarrolla las destrezas de motricidad gruesa y fina, todo aquello que el niño hace en sus actividades como caminar, correr, trepar, subir, permite el desarrollo de la motricidad gruesa, en cambio las actividades manuales ayudan a desarrollar la motricidad fina. En un ambiente familiar es notorio observar al niño o niña a cumplir más actividades con la mano como: tejer, envolver, pelar la cáscara de un producto, arrugar, presionar y otras tareas que cumple son elementos de expresión y descubrimiento de sí mismo y del mundo.

El juego promueve la relación y comunicación con los “otros”, empujando al niño y la niña a buscar frecuentemente compañeros, pero también el juego en solitario es comunicativo, y es un diálogo que el niño y la niña establece consigo mismo y con su entorno.

La mayoría de los juegos y actividades que realiza el niño y niña Shuar, antes de ingresar a la escuela es prácticamente manual, esto ayuda a desarrollar las destrezas motrices. Los juegos eran manuales, pues existía juegos con piolas e instrumentos, de esta forma tenía un afianzamiento claro en el desarrollo de la motricidad fina, también había otros juegos para el desarrollo de la motricidad gruesa, como trepar en un árbol, jugar los zancos, seguir un conejo, una mariposa etc. Si el educador emprendiera estos tipos de actividades no tendría ningún problema en el afianzamiento de la escritura ya que el niño o niña llega a la escuela bien desarrollada aquellas destrezas.

De acuerdo a la pedagogía contemporánea se dice que el niño aprende haciendo, jugando, tocando imitando y practicando, por tanto, cada una las actividades que realiza ayuda a desarrollar la motricidad fina o gruesa al pasar del tiempo va perfeccionando las habilidades que implica el desarrollo de más esferas que posee el ser humano.

3.5. LOS JUEGOS TRADICIONALES

Los juegos tradicionales son juegos infantiles antiguos que se realizan sin ayuda de recursos tecnológicamente elaborados, sino con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza como: arena, piedras, hojas, flores, ramas, pedazos de madera, o entre objetos caseros cuerdas, semillas, telas, hilos, flechas, arcos, instrumentos sobrantes de los trabajos de artesanía.

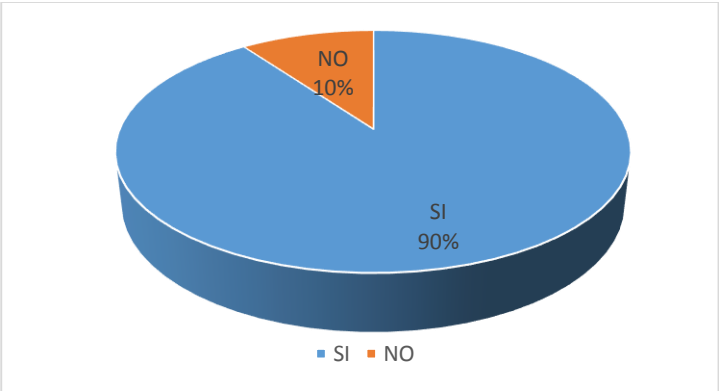
El niño se desarrolla de manera autónoma sin la ayuda o cuidado de los adultos, esto lo hace en el patio, en lugares atractivos para ellos. Las relaciones que fomenta lo realizan entre niños de la misma edad. Este episodio es fundamental dentro del entorno escolar.

> "Los juegos que implican actividad_física casi siempre son ejecutados al aire libre, implican alguna forma de expresión corporal y tienden a servirse de habilidades motrices básicas como saltar, correr o caminar, entre otros. Por su relación con la denominada fase de la expresividad motriz de la psicomotricidad son también llamados juegos motrices. Se realizan desde muy temprana edad, constituyendo una necesidad para el desarrollo: los bebés, espontáneamente o estimulados por sus padres o hermanos, comienzan su relación con el juego girando ante sus ojos sus propias manos o tapándose con ellas los ojos". "Las escuelas suelen poseer patios de recreo, patios de juego, campos de juego o parques infantiles especialmente delimitados y diseñados para los juegos infantiles. Los juegos infantiles tradicionales que se siguen jugando en la actualidad…suelen estar estrechamente vinculados con el folclore mediante poesías infantiles, retahílas, canciones, bailes denominados **juegos populares**". (VILLAROEL, José, 2010, pág. 33)

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

En la cultura shuar tiene la apreciación positiva del 90% de que el juego para los niños es muy reservado en un lugar apropiado en la naturaleza: como en los bosques, ríos y montañas cercanas a la vivienda y huertos. Los adultos sugieren que deben estar fuera de la presencia de las personas mayores; solo es tomado en cuenta en durante el trabajo, la cacería, la pesca y los momentos libres, quienes ensayan con sus pares, los juegos de imitación a los adultos, como: juegos de cacería, pesca, las visitas y experiencias agradables vividas por ellos; el 10% considera que los juegos sean por separado por sexos; los varones tienen mayor libertad para interactuar con sus pares; mientras tanto las mujeres tienen casi restringida participar en todos los juegos por considerar tabú; indicando que el apego intimo entre los del mismo sexo o entre varones adolescentes podría dar origen a la homosexualidad y el lesbianismo.

Ilustración 1. Valoración de los juegos tradicionales Shuar

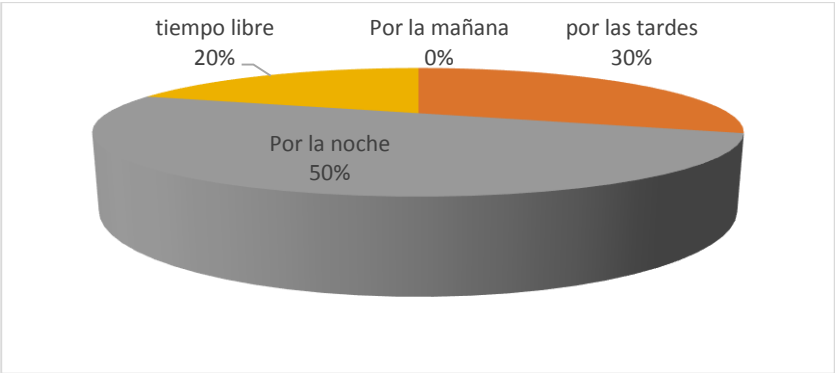


Fuente: tabulación de la encuesta.

Realizado por: Juan Kajekai

El rol de los padres, abuelos, abuelas fue preponderante, los juegos se enseñaban durante las tardes, en la noche y momentos libres; ya que fue un tiempo propicio y adecuado, las personas adultas se divertían enseñando a las generaciones jóvenes en momentos de descanso, mientras les relatan los mitos.

Ilustración 2. Jornada de enseñanza de los juegos

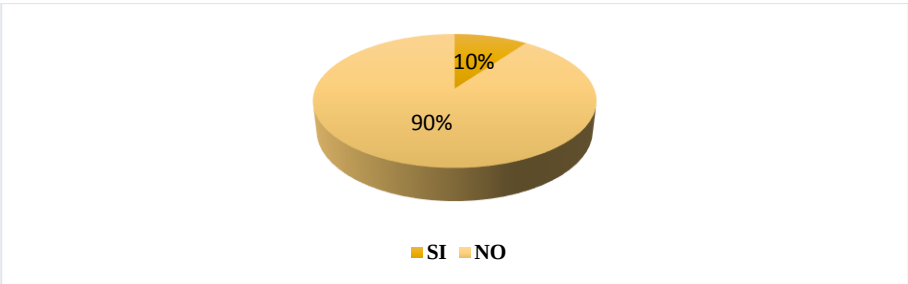


Fuente: Tabulación de la encuesta

Realizado por: Juan Kajekai

En la actualidad, las familias de la comunidad Tuna Chiwias, no practican los juegos tradicionales shuar, por lo que los niños, niñas y adolescentes van olvidando sus valores y manifestaciones de su propia cultura, en la gran mayoría se ha empoderado los juegos de la cultura occidental y juegos reglamentados a nivel mundial.

Ilustración 3. Los juegos tradicionales en la actualidad



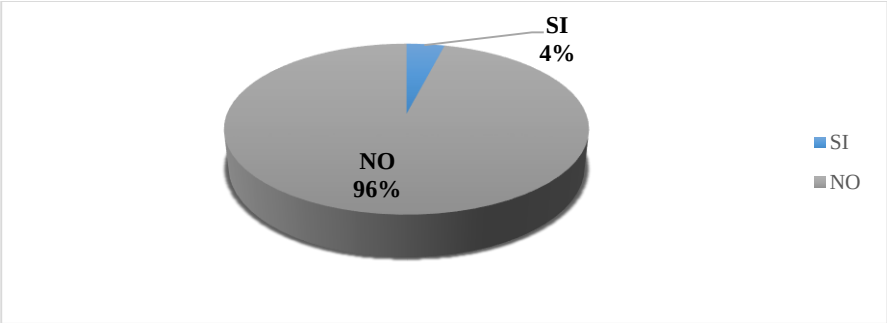
Fuente: Tabulación de la encuesta.

Realizado por: Juan Kajekai,

En el centro educativo comunitario, el 96% de los docentes no aplican los juegos tradicionales shuar como recurso pedagógico y didáctico para el desarrollo de destrezas de los niños y niñas de tercer año de educación básica ni en área de cultura física, solo el 4% de los docentes aplican estos recursos. Esto nos demuestra que existen poco interés en el rescate de los juegos a sabiendas que la actividad lúdica ejerce un papel preponderante en el desarrollo de las destrezas y habilidades.

Este desconocimiento repercute negativamente en el desarrollo psicomotor de los niños y niñas escolares.

Ilustración 4. El juego como recurso pedagógico y didáctico



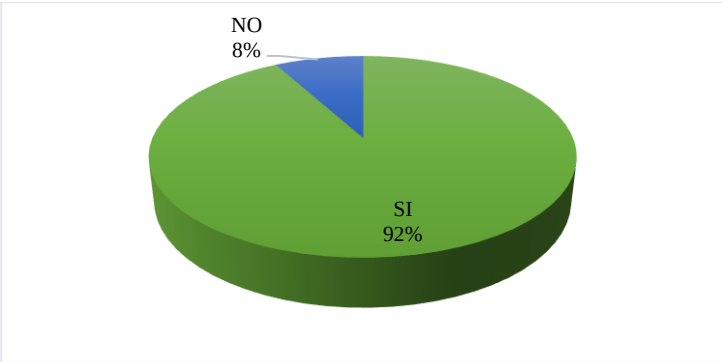
Fuente: Tabulación de la encuesta.

Realizado por: Juan Kajekai,

El sistema de educación intercultural bilingüe tiende a cumplir uno de sus fines como es: "Fortalecimiento de la identidad" con respecto a la recuperación de la identidad cultural, las lenguas, la organización de los pueblos y nacionalidades; tal enunciado concuerda con lo establecido en la Ley Orgánica de Educación Intercultural el "impulso de una educación de calidad, integral, articulado con la producción, la investigación, la ciencia y los saberes ancestrales. Esta aspiración es demandada por los padres, madres de familia y/o representantes.

Los integrantes de la comunidad educativa de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe "Entsa", el 94% dicen que los juegos tradicionales si ayuda en el desarrollo de la enseñanza-aprendizaje, mientras que el 8% rechazan esta afirmación. En consecuencia, según la afirmación de María Montessori, el juego ejerce un papel muy importante en el aprendizaje ya que la actividad lúdica desarrolla los procesos mentales y la creatividad haciendo del niño o niña un sujeto activo.

Ilustración 5. Los juegos tradicionales shuar en la enseñanza - aprendizaje

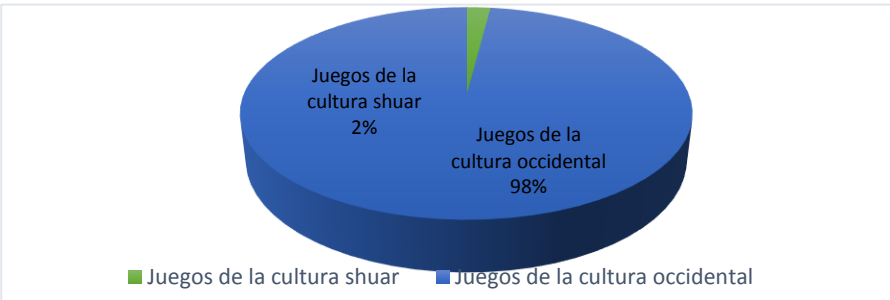


Fuente: Tabulación de la encuesta.

Realizado por: Juan Kajekai,

Al concluir, existe mayor interés de los niños y niñas de tercer año de educación básica, el 98% practican juegos de la cultura occidental como es el caso del futbol y en ocasiones de eventos socioculturales de la vida escolar, el 2% toma en cuenta los juegos tradicionales shuar; ésta evidencia el proceso de aculturación y de negación de las manifestaciones propias de su cultura

Ilustración 6. Juegos de los niños



Fuente: Tabulación de la encuesta.

Realizado por: Juan Kajekai,

5. METODOLOGÍA

5.1. Tipo de propuesta

El trabajo de investigación gira en torno a un problema planteado una aproximación al objeto de estudio en consonancia a los parámetros establecidos por la investigación científica, se ha buscado impulsar una propuesta metodológica que a través de una exploración y análisis investigativo se ha contrastado las teorías científicas con la práctica pedagógica. Con este trabajo hemos querido aportar para la educación propuestas pedagógicas que ayuden a mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje en el aula.

5.2. Partes de la propuesta.

La investigación realizada está organizada de los siguientes componentes:

- Problematización que consiste en la determinación del problema de investigación, acompañado de la descripción del problema, justificación y objetivos.
- Conceptualización, en esta parte se basa en los fundamentos teóricos recogido de los estudios realizados por los investigadores de renombre mundial. Con los aportes realizados por los expertos se ha complementado con las contribuciones personales.
- Aproximación del objeto de estudio: el problema central de investigación fue en conocer como los juegos tradicionales shuar ha influido en el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas identificando los diversos tipos de juegos, se han descrito cada una de ellos determinado las áreas potencian los juegos.
- Trabajo de campo y tratamiento de la información para efectivizar el trabajo se ha utilizado técnicas de investigación, valiéndose de este instrumento de recogido informaciones detalladas del problema de investigación y con estos suministros realizados los análisis y las interpretaciones correspondientes.

5.3. Destinatarios.

La investigación está dirigido a los maestros que cumplen el ejercicio docente ya que como responsables de la formación de los educandos es necesario que conozcan la importancia que tiene el juego en el desarrollo de los procesos de enseñanza-aprendizaje. El fracaso escolar se debe exclusivamente cuando el maestro desarrolla un trabajo rutinario y monótona lo cual afecta negativamente a los dicentes ya que cuando no existe motivación, crean desinterés, cansancio y en ciertos casos tienen que abandonar la escuela. En el trabajo se citan algunas generalizaciones teóricas de los aportes dados por los pedagogos y psicólogos contemporáneos.

5.4. Técnicas utilizadas para construir la propuesta

Para construir la propuesta se utilizaron las siguientes técnicas:

- La técnica de la observación. - por medio de esta técnica de logró captar hechos, acontecimientos, fenómenos y situaciones reales que ocurren en el hecho educativo. A través de ella se logró obtener importantes y necesarias para la investigación, análisis, interpretación y determinación de las conclusiones.
- La técnica de la encuesta. - Esta técnica es muy utilizado como procedimiento de la investigación, está acompañada de un instrumento llamado cuestionario, que es previamente elaborado para ser aplicado a los encuestados. Este instrumento fue bien útil ya que se pudo recoger informaciones con actores directos.
- El fichaje. - esta es una técnica muy utilizado en una investigación bibliográfica pues constituye una economía de trabajo intelectual y material, a través del fichaje registramos aspectos o fuentes importantes de un texto, la misma que sirve para hacer valer como una cita textual en la redacción de un informe final.

6. PROPUESTA METODOLOGICA

6.1. Los juegos tradicionales shuar.

En el pueblo Shuar los juegos se practican en el campo, en las huertas, en la selva, en la casa y todo ello se hace en tiempos libres.

El jefe del hogar reúne a sus hijos y se encarga a enseñarles cada juego, los fabrica y se los entrega para que el niño a través de ensayos vaya reafirmando algunas destrezas.

Los juegos tradicionales Shuar son jugados por infantes y muy poco por los adultos, ya que eran juegos muy simples, razón por el cual no podemos ubicar en la categoría de deportes.

Todo juego de niños estaba relacionado con el baño en el río ya que esa era la mística rutinaria de todo párvulo y adolescente. En el ámbito escolar los niños realizan actividades de juego espontáneo no reglamentada, encaminada a un propósito definido por sus padres o profesores.

El propósito de los juegos dirigidos suele expresarse en términos formativos ya que cumple una función muy importante para el aprendizaje. Los juegos admiten la organización de los contenidos programáticos y uso del tiempo de los niños con la finalidad de afianzar los aprendizajes. La organización de competencias deportivas, en su gran parte, es desarrollado en el área de cultura física como parte de la programación escolar y no se organizan juegos propios de la localidad o de la cultura a la que pertenece.

Son aquellos juegos típicos de la nacionalidad shuar mediante el cual el niño o la niña es socializado e instruido acerca de las raíces de sus pueblos, de una manera amena y recreada, siendo esto de mucha importancia para seguir preservando los conocimientos de la cultura de nuestro país, en suma, constituyen un tesoro nacional los juegos practicados de generación en generación.

Los juegos tradicionales constituyen experiencias colectivas creadas por nuestros mayores y conservadas por las nuevas generaciones. Estos juegos forman un excelente recurso para la enseñanza y por medio de ella el niño se enriquece jugando.

Los juegos tradicionales infantiles constituyen un elemento esencial para preservación de nuestras tradiciones, la identidad nacional y la integración del niño al medio que se desenvuelve.

En el mundo shuar existen diversos juegos y recursos tradicionales producto de la elaboración con algún tipo de objeto o material para su realización. Estos juegos han divertido a los niños a través de muchos años y que en la actualidad sirven para desarrollar destrezas y habilidades que ayudan a potenciar las funciones psicológicas del niño o niña.

6.2. C**lasificación de los juegos tradicionales shuar.**

a. **Los juegos para el desarrollo de la motricidad fina**.

Entre los recursos más destacados para el juego de desarrollo de motriz fina son:

El Garrufio (Wesham). Este juguete consta de una lámina circular de madera en la cual se realizan dos agujeros a través de los cuales se pasa un cordel. El cordel se hace girar y luego se estira haciendo que se enrolle y desenrolle para que el disco de vueltas. El garrufio es, un juguete elaborado con un pedazo de cáscara de madera de canela y ensartadas en dos orificios por una cuerda atada a sí misma. Se toma con ambas manos, cada una sosteniendo una parte de la cuerda. El niño gira las veces que quiera enrollándola hasta que tenga una presión fuerte al desenvolverse gira velozmente. El niño o niña debe contraer y estirar la mano para que la envoltura se mantenga, con el movimiento aleatorio se obtiene un sonido similar al escape de un aire.

Figura 1, Wesham

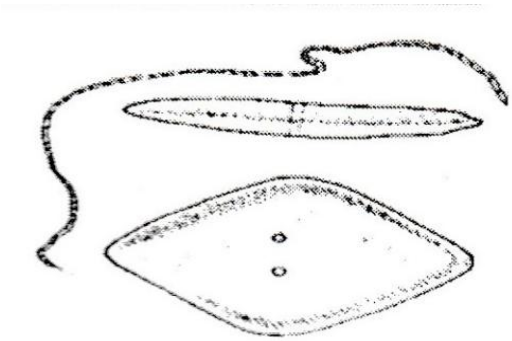


Figura 1. Garrufio, nombre Shuar: wesham
Fuente: Elaboración del autor

Proceso metodológico.

Este tipo de juego se aplica en pares para que los niños jueguen compitiendo, sirve para desarrollar los dedos de mano y potenciar la escritura a través de la presión del lápiz**.** El niño o la niña pueden aprender a escribir con rapidez y con precisión, mejorando la pinza digital. Se aplica la técnica del juego en equipo.

El trompo (Werenk**)**.- Es una bola redonda traspasada por el medio por un lápiz fina circular. El niño realiza una fricción con las dos manos luego lanza al suelo haciéndolo girar sobre su propio eje. Artesanalmente es elaborado con frutos de guayaba, actualmente se consigue hecho de plástico.

Figura 2, Werenk

Figura 2. Trompo, nombre Shuar: werenk

Fuente: Elaboración del autor

Proceso metodológico.

Este juego sirve para desarrollar las destrezas de la mano.

El juego se puede realizar de manera individual o en equipo.

El niño puede calcular el tiempo de duración del trompo al girar en su propio eje.

Sirve para en enseñar la velocidad, tiempo y espacio.

Con este juego se desarrolla la motricidad fina y gruesa y sirve para afianzar el área de matemáticas.

Piolas (*Yarank*). Consiste en una yarda de piola atada en sí mismo, elaborada con fibras de zapan y plátano o piña silvestre.

El niño coge la piola en ambas manos y elaboradas figuras geométricas como: triángulos, rombos, mariposas, trampas y conos etc.

Figura 3, Yarank

Figura 3. Piolas, nombre Shuar: Yarank

Fuente: Elaboración del autor

Proceso metodológico.

El juego consiste en armar figuras geométricas con piolas situados en la mano.

El juego se realiza de manera individual o grupal.

Se desarrolla las habilidades de observación y se potencia la enseñanza de la geometría. También se desarrolla las destrezas de la motricidad fina.

Ráfaga (*Tashitash*). Es un tipo de juego que consiste en cortar las hojas de plátano y utilizando un cuchillo corta la parte del limbo dejando despejado el peciolo, este a su vez en la vértebra abre varias aberturas que son levantadas y con la mano dispara a ráfaga.

El juego consiste en disparar con rapidez para que se escuche el ruido que produce al ser disparado.

Figura 4. Tashitash

Figura 4. Ráfaga, nombre Shuar: Tashitash

Fuente: Elaboración del autor

Cohetillo (taketak). Para elaborar este tipo de juego consiste en cortar canutos de bambú delgado que tenga un orificio pequeño y como complemento tiene topos elaborados de algodón u hojas secas de plátano y una baqueta de palo.

El juego radica en introducir bolas de algodón de manera ajustada hasta el fondo del bambú, a la vez se sopla con la boca para llenar de aire y luego se lo tapa nuevamente con el topo luego con la baqueta se presiona fuertemente para que se dispare el dispositivo.

Figura 5, Taketak

Figura 5. Cohetillo, nombre Shuar: Taketak
Fuente: Elaboración del autor

Proceso metodológico

Con este juego se desarrolla la destreza motriz gruesa y delgada, se desarrolla la precisión y la puntería, la seriación, funciones psicológicas, fuerza, resistencia y gravedad. Se aplica para desarrollar el área de matemáticas.

Con este juego se afianza el desarrollo motriz de la mano y los dedos, el niño o la niña tienen la capacidad de la expresión corporal, la orientación espacial y la concentración.

Rondador (*Karikria*).- Este tipo de juego consiste en construir un rondador para esto el niño corta canutos de carrizo de distintas dimensiones y ata a los costados con pedazos del mismo material ajustándoles con una piola. En la parte superior existen canales que sirven para entonar la música.

El juego consiste en entonar canciones, esta actividad puede hacerlo de manera individual o en grupos, en ciertos momentos quien entona mejor es el ganador en una competencia.

Figura 6,. Karikria

Figura 6. Rondador, nombre Shuar: Karikria
Fuente: Elaboración del autor

Proceso metodológico

Con este juego se desarrolla la creatividad, la imaginación y la motivación.

El niño o la niña pueden crear con sus propias ideas pequeños versos con palabras sencillas y producir diversos sonidos. Con este juego se desarrolla el arte.

Soplete (*Nankuchip*).- Para construir este juego se utiliza canutos de carrizo o peciolo de papaya, se corta segmentos de 40 cm y por medio del orificio que posee se introduce pepitas de achira (karikri) y luego se da un soplo fuerte hacia el objeto que se desea apuntar. Se puede organizar juego competitivo en parejas o grupos, quien tiene mayor número de aciertos es el ganador.

Figura 7, Nankuchip

Figura 7. Soplete nombre Shuar: Nankuchip

Fuente: Elaboración del autor

Proceso metodológico

Con este juego se desarrolla la creatividad, precisión, habilidad bucal motora y visual. El niño tiene la capacidad de contar cantidades y acoplar con el número, muy útil en el área de matemáticas.

El ensartado (*Wearma*). Para desarrollar este juego deben tener pepas perforadas, mullos y piolas delgadas. El juego consiste en ensartar pepas o mullos en el hilo o piola, para ello el niño debe concentrarse, visualizar bien el orificio de las pepas y mullos, tiene que ensartar mayor cantidad de objetos en un tiempo limitado**.** Este juego es para desarrollar la motricidad fina, es decir los movimientos de los dedos de la mano.

Figura 8. Wearma

Figura 8. Ensartado, nombre Shuar: Wearma

Fuente: Elaboración del autor

Proceso metodológico

Con este juego se desarrolla la habilidad viso motora y la capacidad de concentración, este tipo de actividad es muy importante para afianzar la motricidad fina y combinaciones de objetos. Sirve para potenciar las secuencias numéricas.

b. **Los juegos para el desarrollo de la motricidad gruesa**

Los juegos tradicionales Shuar para el desarrollo de la lateralidad son:

El columpio (*esenk*): Es uno de los juegos clásicos del pueblo Shuar. Este tipo de juego consiste en utilizar bejucos que se encuentran colgados en un árbol de manera natural, estos bejucos deben ser resistentes y gruesas, generalmente son aprovechados por los niños que buscan árboles que tengan bejucos colgados y largos y que el árbol este parado en una pendiente.

El juego consiste en estirar los bejucos a una gran distancia y colgarse impulsándose hacia adelante, con el impulso el niño va y viene girando hacia adelante y atrás. El juego lo realizan en turnos cuando hay muchos participantes.

Figura 9, Esenk

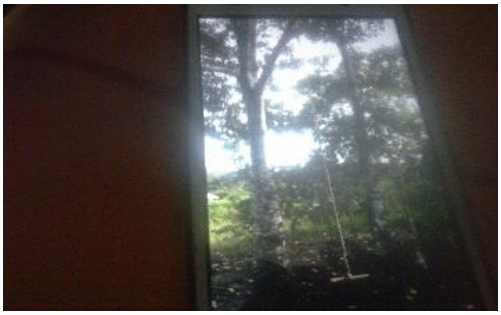


Figura 9. Columpio, nombre Shuar: Esenk

Fuente: Elaboración del autor

Proceso metodológico

Con este juego se desarrolla el esquema corporal, lateralidad, orientación espacial, la concentración y equilibrio. Mediante el balanceo el niño gira de arriba hacia abajo tomando en cuenta la posición de su cuerpo, así mismo los hemisferios derecho e izquierdo logra controlar los movimientos de las manos y pies de manera cruzada. De acuerdo al uso de las manos y pies identificaremos si el niño es diestro o zurdo.

Los zancos *Nanteach:* El juego se desarrolla al aire libre, para ello se necesita dos troncos pequeños de manera y palos delgados, en los troncos se sujetan los palos y se amarra con piolas.

El juego consiste en subir en ambos botes y camina sobre el piso, puede hacer carreras para tener equilibrio requiere de ensayos continuos.

Figura 9, Nanteach

Figura. Zancos, nombre Shuar: Nanteach

Fuente: Elaboración del autor

Proceso metodológico

Con este juego se desarrolla la concentración y la memoria, el niño tiene la capacidad de desarrollar movimientos kinésicos. También se desarrolla la motricidad gruesa.

CONCLUSIONES

Al final de este trabajo de investigación dejamos las siguientes conclusiones:

- Los juegos tradicionales Shuar contribuyen a la adquisición de conocimientos, a aprender las leyes del mundo físico y la asimilación de comportamientos socialmente establecidos; también es un medio fundamental para el desarrollo integral, pues involucra a la sensorialidad, la percepción, el afecto, la coordinación motriz, el pensamiento, la imaginación y al crecimiento de la inteligencia.
- El desarrollo de la motricidad fina y gruesa es muy importante en el campo educativo ya que incide directamente en prender adecuadamente de los objetos con la mano, tales como: lápiz, pintura, regla compás que facilita escribir y pintar con facilidad y posibilitando ejecutar con precisión la actividad.
- La valoración de los elementos materiales de la cultura Shuar utilizados en el juego, aportan como recurso y estrategia metodológica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas para conseguir desarrollo de destrezas motrices que requieren la participación activa y el control de las emociones.
- El niño y la niña Shuar culturalmente tiene el comportamiento intrínseco, por lo que se requiere emplear juegos propios de su cultura y superar los diferentes tipos de déficit de atención y concentración a la hora la enseñanza-aprendizaje.
- El propósito de los juegos dirigidos permite expresarse en términos formativos ya que cumple una función muy importante para el aprendizaje, admite la organización de los contenidos programáticos y uso del tiempo libre de los niños con la finalidad de afianzar los aprendizajes; lo que le caracteriza “aprender jugando”.
- Los juegos tradicionales shuar sirven para el desarrollo de motricidad fina y gruesa, desarrollo de lateralidad y la memoria, aplicados en todas áreas/o asignaturas del tercer año de educación básica; el caso particular, en la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Entsa” que aplica el currículo de Modelo de Educación Bilingüe.

RECOMENDACIONES

Al término de este trabajo se establece las siguientes recomendaciones:

- Que se vincule los juegos tradicionales shuar en el ámbito educativo como estrategia metodológica, pedagógica y didáctica en el desarrollo de destrezas de los niños del tercer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe "Entsa".
- Que se Implemente los elementos de los juegos tradicionales shuar en el aula para la aplicación de metodologías de enseñanza en el tratamiento de las ciencias integradas dentro del proceso de fortalecimiento cognitivo, afectivo y psicomotriz de acuerdo al currículo del Sistema de Educación Intercultural Bilingüe.
- Que los maestros elaboren materiales relacionados con los juegos tradicionales Shuar y practicar con los niños y niñas para potenciar la motricidad fina estos materiales servirán para los educandos ubicados en los subniveles Inicial, Básica Elemental, Media y Superior como recurso pedagógico para el desarrollo de destrezas con criterio de desempeño; a igual que sus habilidades.
- Que se integre a familias, padres, madres de familia y representantes de los estudiantes sobre la importancia del juego para el desarrollo de destrezas en el proceso de enseñanza – aprendizaje mediante: casas abiertas, eventos sociales y culturales de la comunidad educativa.

BIBLIOGRAFÍA

ARANGO et al. (s.f.). *https://edufisicaalfa.wordpress.com/2012/09/26/la-importancia-del-juego/*. Obtenido de https://edufisicaalfa.wordpress.com/2012/09/26/la-importancia-del-juego/

ASAMBLEA NACIONAL. (2018). CODIGO ORGANICO ORGANIZACION TERITORIAL AUTONOMIA Y DESCENTRALIZACION. En A. NACIONAL, *CODIGO ORGANICO ORGANIZACION TERRITORIAL AUTONOMIA Y DESCENTRALIZACION* (pág. 28). QUITO. Obtenido de CODIGO ORGANICO ORGANIZACION TERRITORIAL AUTONOMIA Y DSCENTRALIZACION

BronfenBrenner. (1979). Teoría Ecológica.

D. (s.f.).

DELVAL Juan. (1996). *http://pisicodesarrolloaprendizaje83solano.blogspot.com/2011/04/el-juego.html*. Obtenido de http://pisicodesarrolloaprendizaje83solano.blogspot.com/2011/04/el-juego.html

GALLARDO VASQUEZ Pedro. (Marzo de 2018). *https://www.researchgate.net/publication/324363292_TEORIAS_DEL_JUEGO_COMO_RECURSO_EDUCATIVO*. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/324363292_TEORIAS_DEL_JUEGO_COMO_RECURSO_EDUCATIVO: https://www.researchgate.net/publication/324363292_TEORIAS_DEL_JUEGO_COMO_RECURSO_EDUCATIVO

https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/10115/4/Paredes-Ortiz-Jesus_3.pdf. (s.f.). Obtenido de https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/10115/4/Paredes-Ortiz-Jesus_3.pdf

Ibidem. (s.f.).

KARSTEN Rafael. (2000). *La Vida y la Cultura de los Shuar.*

MENDOZA RODRIGUEZ María Lorena. (s.f.).

MENDOZA RODRIGUEZ María Lorena. (2013). *"LA ACTIVIDAD LÚDICA Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS-AS DE PRIMER GRADO DE L ESCUELA DE EDUCACION BASICA LA CONDAMINE, PARROQUIA LA TALABELA, CANTON QUITO, PROVINCIA DE PICHINCHA.* Tesis, Universidad Técnica de Abato, Ambato.

MENDOZA RODRIGUEZ María Lorena, Op cit pág. 27. (s.f.).

MONROY ANTON Antonio, SAEZ RODRIGUEZ Gema. (febrero de 2011). *http://www.efdeportes.com/efd153/teorias-sobre-el-origen-del-juego.htm*. Obtenido de http://www.efdeportes.com/efd153/teorias-sobre-el-origen-del-juego.htm: http://www.efdeportes.com/efd153/teorias-sobre-el-origen-del-juego.htm

MONROY ANTON

Bibliografía

ARANGO et al. (s.f.). *https://edufisicaalfa.wordpress.com/2012/09/26/la-importancia-del-juego/*. Obtenido de https://edufisicaalfa.wordpress.com/2012/09/26/la-importancia-del-juego/

ASAMBLEA NACIONAL. (2018). CODIGO ORGANICO ORGANIZACION TERITORIAL AUTONOMIA Y DESCENTRALIZACION. En A. NACIONAL, *CODIGO ORGANICO ORGANIZACION TERRITORIAL AUTONOMIA Y DESCENTRALIZACION* (pág. 28). QUITO. Obtenido de CODIGO ORGANICO ORGANIZACION TERRITORIAL AUTONOMIA Y DSCENTRALIZACION

BronfenBrenner. (1979). Teoría Ecológica.

D. (s.f.).

DELVAL Juan. (1996). *http://pisicodesarrolloaprendizaje83solano.blogspot.com/2011/04/el-juego.html*. Obtenido de http://pisicodesarrolloaprendizaje83solano.blogspot.com/2011/04/el-juego.html

GALLARDO VASQUEZ Pedro. (Marzo de 2018). *https://www.researchgate.net/publication/324363292_TEORIAS_DEL_JUEGO_COMO_RECURSO_EDUCATIVO*. Obtenido de

https://www.researchgate.net/publication/324363292_TEORIAS_DEL_JUEGO_COMO_RECURSO_EDUCATIVO: https://www.researchgate.net/publication/324363292_TEORIAS_DEL_JUEGO_COMO_RECURSO_EDUCATIVO

https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/10115/4/Paredes-Ortiz-Jesus_3.pdf. (s.f.). Obtenido de https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/10115/4/Paredes-Ortiz-Jesus_3.pdf

Ibidem. (s.f.).

KARSTEN Rafael. (2000). *La Vida y la Cultura de los Shuar.*

MENDOZA RODRIGUEZ María Lorena. (s.f.).

MENDOZA RODRIGUEZ María Lorena. (2013). *"LA ACTIVIDAD LÚDICA Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS-AS DE PRIMER GRADO DE L ESCUELA DE EDUCACION BASICA LA CONDAMINE, PARROQUIA LA TALABELA, CANTON QUITO, PROVINCIA DE PICHINCHA.* Tesis, Universidad Técnica de Abato, Ambato.

MENDOZA RODRIGUEZ María Lorena, Op cit pág. 27. (s.f.).

MONROY ANTON Antonio, SAEZ RODRIGUEZ Gema. (febrero de 2011). *http://www.efdeportes.com/efd153/teorias-sobre-el-origen-del-juego.htm*. Obtenido de http://www.efdeportes.com/efd153/teorias-sobre-el-origen-del-juego.htm: http://www.efdeportes.com/efd153/teorias-sobre-el-origen-del-juego.htm

MONROY ANTON ANTONIO, SAEZ RODRIGUES GEMA. (O2 de 2011). *http://www.efdeportes.com/efd153/teorias-sobre-el-origen-del-juego.htm*. Obtenido de http://www.efdeportes.com/efd153/teorias-sobre-el-origen-del-juego.htm: http://www.efdeportes.com/efd153/teorias-sobre-el-origen-del-juego.htm

MORAN GARCIA Eduardo. (2008). Psicología del Desarrollo.

OFELE María Regina. (Marzo de 1999). LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SUS PROYECCIONES PEDAGOGICAS. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, 2. Obtenido de http://www.efdeportes.com

ORDOÑEZ & TINAJERO. (2012). Estimulación Temprana, Inteligencia Emocional y Cognitiva.

UNICEF. (2004). Desarrollo Psicosocial de los Niños y las Niñas. Bogotá, Colombia.

UNICEF. (2004). DESARROLLO PSICOSOCIAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS. Bogotá, Colombia: segunda edición.

VILLAROEL, José. (2010). Crear para Jugar, Jugar para pensar. Ibarra, Ecuador.

ANTONIO, SAEZ RODRIGUES GEMA. (O2 de 2011). *http://www.efdeportes.com/efd153/teorias-sobre-el-origen-del-juego.htm*. Obtenido de http://www.efdeportes.com/efd153/teorias-sobre-el-origen-del-juego.htm: http://www.efdeportes.com/efd153/teorias-sobre-el-origen-del-juego.htm

MORAN GARCIA Eduardo. (2008). Psicología del Desarrollo.

OFELE María Regina. (Marzo de 1999). LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SUS PROYECCIONES PEDAGOGICAS. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, 2. Obtenido de http://www.efdeportes.com

ORDOÑEZ & TINAJERO. (2012). Estimulación Temprana, Inteligencia Emocional y Cognitiva.

UNICEF. (2004). Desarrollo Psicosocial de los Niños y las Niñas. Bogotá, Colombia.

UNICEF. (2004). DESARROLLO PSICOSOCIAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS. Bogotá, Colombia: segunda edición.

VILLAROEL, José. (2010). Crear para Jugar, Jugar para pensar. Ibarra, Ecuador.

ANEXOS

ENCUESTA APLICADA A LOS ACTORES SOCIALES

1. ¿En el pueblo shuar valoraban los juegos de los niños?

Si ( ) No ( )

2. ¿Había juegos apropiados para el hombre y la mujer

Si ( ) No ( )

¿Quién enseñaba los juegos?

Papá ( ) mamá ( ) Tíos ( ) abuelos ( )

3. ¿Cuál era el tiempo adecuado para la enseñanza de los juegos?

Por la mañana ( ) Por las tardes ( ) Por la noche ( )

Tiempo libre ( )

4. Los juegos eran tan importantes para los niños

Si ( ) No ( )

5. Los juegos constituyen un valor agregado de la cultura shuar
6. Si ( ) No ( )
7. Se practican los juegos tradicionales shuar en la actualidad

Si ( ) No ( )

Se practican los juegos tradicionales shuar en la actualidad Si ( ) No ( )

8. Los maestros enseñan los juegos tradicionales en la escuela

Si ( ) No ( )

9. Usted cree que los juegos ayuda en el desarrollo de los procesos de enseñanza-aprendizaje

Si ( ) No ( )

10. ¿Cuál de los juegos se practican más en la escuela? juegos tradicionales de la cultura shuar ( )

Juegos de la cultura occidental ( )

11. Es necesario la difusión de los valores culturales shuar por medios tecnológicos y de comunicación.

Si ( ) No ( )

12. Es posible el rescate de las expresiones culturales por medio de la educación

Si ( ) No ( )