



SEDE CUENCA

CARRERA: CULTURA FISICA

**Tesis Previa a la obtención del Título
de Licenciado En Cultura Física.**

TEMA

**“DOCE MODALIDADES DE JUEGOS DE LA ESCARAMUZA APLICADOS
EN LOS NIÑOS DE CUARTO Y QUINTO NIVEL DE LA ESCUELA
GENERAL RUMIÑAHUI DE LA COMUNIDAD DE “QUILLOAC” EN EL
AÑO LECTIVO 2014 - 2015”**

AUTOR: LUIS ALBERTO NARVÁEZ ANDRADE

DIRECTOR: LIC. NARCISA VALVERDE


CUENCA - ECUADOR

2015

DECLARACION DE RESPONSABILIDAD

Declaro que el presente trabajo de grado, cuyo título es *“Doce Modalidades De Juegos De La Escaramuza Aplicados En Los Niños De Cuarto Y Quinto Nivele De La Escuela General Rumiñahui De La Comunidad De “Quilloac” En El Año Lectivo 2014 - 2015”* los conceptos expuestos, las ideas contenidas y las conclusiones son de responsabilidad del autor, en base a la experiencia ,desarrollo y consulta de referencias bibliográficas que se incluyan en este documento.

A través de la presente autorizo a la Universidad Politécnica Salesiana, el uso del mismo con fines académicos, según lo establecido por la Ley de Propiedad Intelectual, por su Reglamento y la Normativa Institucional vigente.

F.  Narváez

Alberto Narváez Andrade

AUTOR

CERTIFICACIÓN

LIC. NARCISA VALVERDE

DIRECTORA DEL TRABAJO INVESTIGATIVO

CERTIFICA:

Que he revisado el presente trabajo denominado, “Doce modalidades de juegos de la escaramuza aplicados en los niños de cuarto y quinto niveles de la Escuela General Rumiñahui de la comunidad de “Quilloac” en el año lectivo 2014 - 2015”. El mismo que está de acuerdo a lo establecido Universidad Politécnica Salesiana Sede Cuenca; por consiguiente autorizo su presentación ante el tribunal respectivo.

Cañar, Febrero del 2015

F. 
LIC. NARCISA VALVERDE
DIRECTORA DEL TRABAJO INVESTIGATIVO

DEDICATORIA

Este presente trabajo investigativo lo dedico con mucho amor a mi esposa Ligia Espinoza, a mis queridas hijas Keyla, Sarahi, a mi madre Dolores Andrade y a mi padre que está en el cielo Alfonzo Narváez, quienes fueron mi inspiración, me motivaron y apoyaron en todo el proceso académico para así lograr este anhelado objetivo en mi vida profesional.

GRACIAS

AGRADECIMIENTO

Agradezco infinitamente a todos los catedráticos de la Universidad Politécnica Salesiana de la carrera de Cultura Física por impartir sus conocimientos día a día en el aula, de manera especial a la Licenciada Narcisa Valverde por su apoyo ético y profesional en el desarrollo del proyecto investigativo y a toda mi familia por su apoyo incondicional.

GRACIAS

INDICE

INTRODUCCIÓN	1
1. CAPITULO I	2
1. EL JUEGO EN EL CONTEXTO ESCOLAR.....	2
1.1 Importancia del juego en los escolares.....	2
1.2 Clasificación de los juegos.....	3
1.2.1 Juegos Tradicionales	3
1.2.2 Juegos Populares	4
1.2.3 Juegos Recreativos	5
1.2.4 Juegos Escolares.....	6
1.2.5 Juegos de Imitación Familiar	6
1.3 Los juegos en los contextos indígenas	7
1.3.1 Juegos De Participación En Ceremonias.....	9
1.3.2 Juegos Culturales Festivos	10
1.4 Los juegos tradicionales y tecnológicos.....	11
1.4.2 Juegos tecnológicos.....	13
2. CAPITULO II	15
2. CARACTERIZACIÓN DEL JUEGO DE LA ESCARAMUZA.....	15
2.1 Rescate del juego de la escaramuza como identidad cultural del pueblo cañari ¡Error! Marcador no definido.	15
2.2 Caracterización cultural de los personajes que intervienen en el juego de la escaramuza	16
2.3 Los jinetes y la plaza de juego	17
2.4 La música de la chirimía y su influencia en el juego	¡Error! Marcador no definido.

3. CAPÍTULO III	20
3. EL JUEGO DE LA ESCARAMUZA.....	20
3.1. Caracterización general	20
3.2. La procesión y la actuación de la Loa Reto y los Rukus	21
3.2.1 Organización de la plaza de juego.....	22
3.2.2 Ubicación de los personajes	22
3.2.3 Ubicación de los jugadores.....	23
3.2.4 Explicación de las simbologías que aparecen en los gráficos	23
3.3 Juego de la Salutación.....	24
3.4 Entrega de la plaza	25
3.5 Juego de la Repartición	26
3.6 Juego de la Cruz	27
3.9 Juego Juana Bonita.....	30
3.10 Juego de la Jubaleña	31
3.11 Juego de la Venada.....	32
3.13 Número tres	35
3.14 La Culebra	35
4. CAPITULO IV.....	37
4. EVALUACIÓN DE LA ESCARAMUZA.....	37
4.1 Participación de los padres de familia en el proceso.....	37
4.2 Los músicos y los guías	39
4.3 Elaboración de los caballitos de madera	39
4.4 Presentación coreográfica de los doce juegos dela escaramuza.....	40
5. CONCLUSIONES	41
6. RECOMENDACIONES.....	42
7. BIBLIOGRAFIA.	43
8. ANEXOS	44

ÍNDICE DE IMÁGENES

	Pág.
Imagen 1: Juegos Tradicionales	4
Imagen 2: Juegos Populares	5
Imagen 3: Juegos Recreativos.....	5
Imagen 4: Juegos Escolares	6
Imagen 5: Juegos de Imitación Familiar	7
Imagen 6: Los juegos en los contextos indígenas.....	8
Imagen 7: Juegos De Participación En Ceremonias.....	9
Imagen 8: Juegos Culturales Festivos.....	10
Imagen 9: Caracterización del Juego de la Escaramuza.....	16
Imagen 10: Personajes del Juego de la Escaramuza.....	17
Imagen 11: Los jinetes y la plaza de juego.....	18
Imagen 12: La música de la chirimía y su influencia en el juego	19
Imagen 13: Organización de la plaza de juego.....	22
Imagen 14: Ubicación de los Jugadores.....	23
Imagen 15: Ubicación de la Salutación	25
Imagen 16: Entrega de la Plaza	26
Imagen 17 : Juego de la Repartición	27
Imagen 18: Juego de la Cruz.....	28
Imagen 19: Juego del Oso Manzo	29
Imagen 20: Juego de la Curiquingue Imagen	30
Imagen 21: Juego de la Juana Bonita	31

Imagen 22: Juego de la Jubaleña	32
Imagen 23: Juego de la Venada	33
Imagen 24: Juego de la hoja de Malva.....	34
Imagen 25: Numero tres	35
Imagen 26: La Culebra	36

INTRODUCCIÓN

Esta tesis intitulada, “Doce modalidades de juegos de la escaramuza aplicados en los niños de cuarto y quinto nivel de la Escuela General Rumiñahui de la comunidad de Quilloac en el año lectivo 2014 - 2015”.

Se debe a un de investigación que se resume en cinco capítulos. En el primer capítulo se explica la importancia que tiene el juego en el contexto escolar, dando prioritaria importancia a la explicación de los juegos tradicionales y tecnológicos y la manera de considerar al juego como un recurso muy servicial para generar espacios de aprendizaje creativos y significativos en donde el niño aprende haciendo, y resolviendo.

El segundo capítulo explica la caracterización general del juego de la escaramuza; describiéndose personajes que intervienen en el juego, a los jinetes y la plaza del juego y la música central que no debe faltar para la ejecución del juego.

En el tercer capítulo se detallan de una manera procesual y esquemática los doce juegos tradicionales de la escaramuza, adjuntando los correspondientes gráficos que indican las labores que los jugadores realizan en la plaza de juego. Estos juegos son: La Cruz, Salutación, Repartición, Oso Manzo, Curiquingue, Juana Bonita, la Jubaleña, Venada, Flor de Malva, Número Tres, y la Culebra. Al inicio de este capítulo se presenta también las modalidades de la plaza de juego, la circular y la cuadrangular.

En el cuarto capítulo se describen las estrategias de evaluación aplicadas en el desarrollo del juego. En este caso son las evidencias que cuentan como parte central de la evaluación, como parte de este proceso, se adjuntan fotografías, filmaciones, que apoyaron en la consolidación del juego.

1. CAPITULO I

1. EL JUEGO EN EL CONTEXTO ESCOLAR

1.1 Importancia del juego en los escolares

Es pertinente precisar la importancia del juego en los niños y niñas indígenas y mestizos. Para los primeros los juegos se basan en la imitación del rol de los padres en las distintas faenas, de los personajes que actúan en las fiestas, escenas agrícolas, construcciones de viviendas etc., en este contexto se concibe al juego como un espacio de aprendizaje de las pautas ideales de la cultura; por ejemplo el niño que imita a un “Ruku Yaya”, lo hace con tanto empoderamiento sin perder ningún detalle. Es de indicar también, que estas acciones lúdicas generan la capacidad de trabajar en equipo, se asignan responsabilidades y roles que se cumple religiosamente en el desarrollo del mismo, por lo general no son juegos de competencia sino de placer. El juego de las bolas y otros, se recrean exclusivamente en los tiempos libres en el ambiente escolar.

Mientras que los niños mestizos, -se hace referencia a los niños del centro poblado- los juegos que practican, son las bicicletas, los trompos, la bolas, el juego de la pelota, las cometas en el tiempo de verano y todo gira en base a competencias, a reunirse en los centros que ofrecen el servicio de internet y para hacer uso de las bondades que ofrece.

Como es obvio pensar, todo juego conlleva al desarrollo de destrezas, habilidades, a la integración, a saber triunfar y aceptar las pérdidas, dicho de otro modo el juego permite desarrollar la personalidad de manera integral.

Respecto a la importancia del juego Vivas & Guevara de Sequeda, (2003) cita a Bolívar, (1993, pág. 395) y considera que “la actividad lúdica contribuye al desarrollo físico, intelectual y social del niño, mejora su capacidad de concentración, percepción y memoria, por lo que constituye un pilar básico para su educación, (...) debido a que ayuda al individuo a adaptarse a diversas situaciones en la vida real”.

Para los niños indígenas el juego conlleva al desarrollo intelectual y social, por ejemplo a imitar a través del juego como su abuelo teje, más tarde se vuelve en tejedor; es impresionante mirar como los niños imitan hacer los yugos y los arados, y lo consiguen hacer pequeñas réplicas para luego dos niños hacerse de bueyes y arar la tierra. Mirar como a sus perros lo convierten en pequeños burros de carga, para lo cual construyen todos sus aderezos es impresionante. Como no puede ser de otra manera, desarrolla el nivel de concentración, creación de nuevas situaciones, análisis y reflexión mediante los resultados obtenidos.

“Desde el punto de vista biológico y psicológico, los juegos intervienen en la formación del carácter del preadolescente, enseñándole a tomar decisiones, luchar por un objetivo, aceptar la derrota o lograr el éxito con respeto y espíritu de decisión” (Rivas, 1986, Pág. 395). En los niños indígenas se desarrolla la capacidad de trabajar en minga, la reciprocidad entre ellos prevalece, todos aportan con ideas, nadie es más ni menos todos son iguales porque en la toma de decisiones todos aceptan lo que digan la mayoría.

En el ámbito de la didáctica el juego constituye una de las mejores técnicas que a más de motivar, animar, conlleva al desarrollo de la creatividad, a pensar para aplicar los conocimientos previos, a vincular con su mundo social. Esta actividad de manera especial con los niños de los primeros niveles no debe faltar.

1.2 Clasificación de los juegos

1.2.1 Juegos Tradicionales

Son juegos más solemnes, que también han sido transmitidos de generación en generación, pero su origen se remonta a tiempos muy lejanos. No solamente han pasado de padres a hijos, sino que en su conservación y divulgación han tenido que ver muchas instituciones y entidades que se han preocupado que no se perdieran con el tiempo. Están muy ligados a la historia, cultura y tradiciones de un país, un territorio o una nación. Sus reglamentos son iguales, independientemente de donde se desarrollen.

El material de los juegos es específico de los mismos, y está muy ligado a la zona, a las costumbres e incluso a las clases de trabajo que se desarrollaban en el lugar. Algunos de estos juegos tradicionales con el tiempo se convirtieron en deportes, muy ligados a una región llegando a formar parte de las tradiciones culturales por ello, los denominaban Juegos o deportes Autóctonos.



Imagen 1: Juegos Tradicionales

1.2.2 Juegos Populares

Están muy ligados a las actividades del pueblo llano, y a lo largo del tiempo han pasado de padres a hijos. De la mayoría de ellos no se conoce el origen: simplemente nacieron de la necesidad que tiene el hombre de jugar. Es decir, se trata de actividades espontáneas, creativas y muy motivadoras. Su reglamento es muy variable, y puede cambiar de una zona geográfica a otra con facilidad; incluso pueden ser conocidos con nombres diferentes según donde se practique. Con el tiempo, algunos se han ido convirtiendo en un apoyo muy importante dentro de las clases de Educación Física, para desarrollar las distintas capacidades físicas y cualidades motrices, o servir como base de otros juegos y deportes.



Imagen 2: Juegos Populares

1.2.3 Juegos Recreativos

El término recreación proviene del latín recreativo, que significa restaurar y refrescar (la persona).

Son actividades fuera de las normales diariamente o deportes que se realizan en nuestro tiempo libre, donde obtengas descanso, relajación y distracción que se realizan con el fin de obtener un beneficio, ya sea físico o mental.

La recreación se asocia también con el factor intelectual y educativo. Investigaciones han demostrado que los niños aprenden mucho más en ambientes relajados, sin presión. Es por ello que la recreación es fundamental para el desarrollo intelectual de las personas. A la vez, el recrearse proporciona en sí, una forma de aprendizaje, a través de experiencias propias y de la persona en el exterior.



Imagen 3: Juegos Recreativos

1.2.4 Juegos Escolares

Esta modalidad de juegos consiste en jugar con las tradicionales bolas en ciertos tiempos y espacios, con los trompos, a las escondidas y el juego más popular el indor futbol, en este espacio imitan ser jugadores mundialistas hasta se asignan nombres como; Kaká, Chilaber, etc.

El juego tradicional de todas las horas de descanso, desarrollado por los niños entendidos entre los 6-9 años, es la quitada de una prenda de vestir de las niñas. Por ejemplo, se toman en sus manos el sombrero, y para quitar la niña tiene que seguirle largos minutos y es el juego de mayor diversión, porque de lado y lado conforman equipos.



Imagen 4: Juegos Escolares

1.2.5 Juegos de Imitación Familiar

Las niñas comprendidas entre las edades de 4 a 7 años, imitan los juegos de roles de la madre. De allí de las tuzas de maíz elaborar pequeñas muñecas, en las papas insertar pedazos de madera para hacer aparecer como ovejas, de barro bruto elaborar a todos los animales que disponen en su caza, llegan hasta elaborar de piedras y palos sus propias casas. En la actualidad las niñas, toman a sus muñecas las visten como lo hace su madre a sus tiernos hermanos, lo cargan con paños sobre sus espaldas, lo hacen bailar lo regañan, imitan estar dando de lactar, lo hacen bailar emitiendo consejos.

Mientras que los varones, juegan imitando el rol de su padre, por ejemplo se ha observado que lo toman en sus manos a su mejor amigo el perro; confeccionan pequeñas alabardas lo colocan aprietan con una pequeña sincha a su lomo y lo hacen cargar pequeñas maletas. Juego que imita el desplazamiento de sus padres a sus lugares de trabajo agrícola. Otros en cambio elaboran sus pequeños caballitos de madera y se divierten desplazándose de un lugar a otro organizando el llamado concursos de carrera de caballos.



Imagen 5: Juegos de Imitación Familiar

1.3 Los juegos en los contextos indígenas

En el contexto indígena y concretamente en la comunidad de Quilloac, los juegos a más de generar espacios de recreación y desarrollo de la creatividad invención de recursos y contextos, permiten constituir espacios de apropiación de las pautas ideales de la cultura materna. A través de imitación del rol de los padres, (la familia) de las faenas diarias, como arar la tierra, surcar el suelo, el cómo llevar la semilla al terreno que se quiere sembrar, el rol de la madre en cuanto a ver crecer a su tierno hijo. En los espacios de juego, replicar los que hacen los personajes que allí intervienen, como la escaramuza en este caso, en sus caballitos de madera se imaginan ser adultos y desarrollar el juego observado; o imitando a los rukus, curiwingues, osos y otros. Por lo tanto el juego en los contextos indígenas busca

aprender la cultura de la práctica, y de esa forma se van apoderando y creciendo con una línea de identidad de mucha importancia.

Estos juegos conllevan a realizar actividades en equipo, con normas definidas por ellos mismos, cada integrante cumplen sus roles asignados, en este caso, nadie impone a nadie, pero tampoco pueden salirse de sus roles. Por lo tanto los juegos indígenas enseñan a ser solidarios, recíprocos, respetuosos, creadores, amables, que saben aceptar las sugerencias de los demás, y siempre a obrar con buena fe. Juegos que tengan que ver con el ganar o perder, se expresan a través de la pelada de papas, del hacer peinar al varón, de hacer poner su cushma, en el amarrado del pelo de parte de mujer al varón, de la hilada de las mujeres, etc.

En este contexto, el juego de las bolas, de los trompos y otros juegos tradicionales, parecen tener vigencia en los espacios de descanso escolar, mismos que se presentan temporalmente.

En este espacio se desarrollan las siguientes tipologías de juegos:



Imagen 6: Los juegos en los contextos indígenas

1.3.1 Juegos De Participación En Ceremonias

En estos juegos los niños imitan a personajes míticos como el Tayta Carnaval y el Cuaresmero; para lo cual se visten de acuerdo a las normas del mito, es decir, con vestido ceremonial, zamarro, poncho amarrado, camisa blanca, kushma, portan en sus manos un tambor, un pingullo y salen a recorrer la comunidad, junto a sus padres. En el recorrido cantar a sus padres y observan con mucho detalle, las formas de llegada del personaje a visitar las casas; en sus representaciones aprenden a cantar y todas las normas que el mito exige, como el beber, cantar, comer o despedirse.

Igual lo hacen al representar al Cuaresmero, se trata de un personaje completamente opuesto al Tayta Carnaval, entonces si el Tayta Carnaval expresa fiesta, abundante comida y bebida en cada casa, el Cuaresmero explica la pobreza, hambre, enfermedad y miseria en las familias.

Otro ejemplo de esta modalidad de juegos, se manifiesta cuando los niños imitan a los personajes que actúan en la fiesta ceremonial del cuchunchi. Los varones imitan al colibrí y deben beber la chicha tomando desde el piso sin la intervención de las manos. De esta manera imitan a otros personajes como: el chucurillo, el lavado de la ropa en las espaldas de los presentes, etc.



Imagen 7: Juegos De Participación En Ceremonias

1.3.2 Juegos Culturales Festivos

Esta modalidad de juegos tiene que ver con la participación directa de los niños y niñas, en las procesiones festivas que van de la comunidad a la iglesia central.

En este ámbito, los niños disfrazados de curiquingues imitan a esta ave; otros aparecen como pastores, chaladoras, vaqueros, rukus, mayordomos. Lo cierto es que todos los niños tienen la obligación de representar algunos personajes e imitar en este gran desfile.

Otra modalidad dentro del ciclo festivo tiene que ver, con la presentación del juego de las damas; para lo cual las niñas elegantemente vestidas, bailan con un paraguas imitando el zigzag del desplazamiento de la serpiente. Para el desarrollo de este juego encabeza el pelotón de seis a ocho mujeres un niño disfrazado de ruku.

Otro espacio de juego religioso de imitación, es el baile de las Vacas Locas. En las grandes procesiones de las fiestas indígenas, encabezas el pelotón de la procesión el desfile de los taytas que llevan sobre su cabeza y hombros a la vaca loca.



Imagen 8: Juegos Culturales Festivos

1.4 Los juegos tradicionales y tecnológicos

1.4.1 Juegos Tradicionales

“Son aquellos juegos típicos de una región o país. Mediante los mismos, el niño y 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 la cultura de un país, en sí, constituyen un tesoro nacional de juegos practicados de generación en generación”¹

En este concepto los juegos tradicionales permiten preservar la cultura; como se mencionó en líneas anteriores estas actividades lúdicas se reproducen a través de la imitación, las prácticas culturales de sus padres y de la comunidad en general. En este caso mediante los doce juegos de la escaramuza, se pretende recrear juegos tradicionales que se desarrollan en ciertas épocas del año, como en el espacio de carnaval y Corpus Cristi.

Los juegos y tradicionales, conlleva a recordar la infancia, el ayer, el juego de los padres, de los personajes de las fiestas, como los rukus, la Loa, el Reto y otros, al juego que practicaban los abuelos, remite a los juegos que se transmitieron de generación a generación; es el juego que se recrea en diferentes contextos vivenciales, como las calles, las plazas, el barrio etc. (Guevara Ramírez, 2009, pág., 43). Los juegos tradicionales de mayor involucramiento de los niños, son las fiestas, por ejemplo en el caso de Cañar y concretamente en la comunidad de Quilloac, los niños disfrazados de curiquingues, vaqueros, mayordomos, pastores, osos, jinetes de la escaramuza, desfilan en las fiestas más importantes del año como es el Corpus Cristi y en la fiesta mítica del carnaval, disfrazados de carnavaleros cantan y llegan a visitar a los vecinos de la comunidad.

¹ Bajado de: <http://luviz-losjuegostradicionales.blogspot.com/>, noviembre 3 del 2014

“La Unesco (...) considera que los juegos tradicionales constituyen parte importante del patrimonio cultural, y son al mismo tiempo un instrumento eficaz para la promoción de algunos valores como; la tolerancia, el respeto y la paz en una sociedad culturalmente diversa. Pero hoy en día resulta evidente la progresiva desaparición de los juegos tradicionales utilizados por los niños de forma libre en sus espacios de ocio, por lo que hace necesaria una intervención educativa para lograr que estas manifestaciones culturales con un hondo arraigo social no desaparezcan de la socialización y de los recursos lúdicos de los niños” (Rodríguez, 2013, pág. 5)

Estos aportes a favor del juego tradicional considerado como patrimonio cultural, que fortalece la práctica de los valores, y que por su valor cultural la escuela debe convertirse en un espacio de intervención. La finalidad de este trabajo se direcciona hacia este fin, que permita poner a disposición de la escuela este valor agregado de los juegos tradicionales de la escaramuza para que sea replicada por los niños, y por ende, se estaría valorando y fortaleciendo el patrimonio cultural de la comunidad.

Se debe obviar las confusiones terminológicas que se produce frecuentemente; entre las concepciones del juego tradicional y juego autóctono. Los juegos autóctonos son los típicos, lo de una zona determinada, por ejemplo, el juego ritual del cuchunchi, es propio de la comunidad de Quilloac en la actualidad. Mientras que el juego tradicional pudo haber llegado a una zona desde otro lugar y a partir de ahí comenzar su proceso de transmisión generacional, (Pérez de Colosía Suárez, 1996, pág. 9)

Estas concepciones permiten reflexionar sobre el origen y difusión de los juegos. Así el juego tradicional de la Escaramuza, es de origen europeo, representaba al juego de caballería medieval, llega a América con la conquista española, y a través de los evangelizadores impusieron a que sean practicadas por los nativos en la Fiesta Mayor del Corpus Cristi. Con el recorrer del tiempo estas expresiones lúdicas se han nativizado y hoy forma parte del patrimonio cultural de las comunidades cañarís.

1.4.2 Juegos tecnológicos

Los avances tecnológicos envuelve a toda la sociedad y de manera especial a los niños/as; con frecuencia se puede observar a los niños y los jóvenes diestros en el manejo de la computadora, del celular y de las páginas del internet y a veces saben más que sus propios padres.

Según Anita Frazier, analista del Grupo NPD, "Los niños son atraídos por la última y mejor tecnología digital, de la misma forma que lo son sus padres. Ellos parecen no tener miedo a la tecnología y la adoptan fácilmente sin mucha algarabía, convirtiendo estos dispositivos en parte de su vida diaria".

Razonamientos que son aplicables a todo contexto social infantil, porque los niños que se insertaron a la tecnología se vuelven dependientes de ellos; por ejemplo si observan programas de video-clic de carácter infantil, pues dejan de comer y hacer sus cosas con la finalidad de sentirse a gusto frente mirando esos programas. Dependiendo de la edad, los niños que se acostumbraron a desarrollar destrezas del juego en el celular o en otros recursos como los Tablet y en las computadoras, de igual se dedican a estos juegos gran parte del tiempo.

Los dispositivos preferidos por niños y adolescentes, incluyen teléfonos celulares, iPhone, portátiles, consolas de video, wii y play. La verdad es que los niños comienzan a usar estos dispositivos electrónicos desde muy niños, si bien es cierto, por un lado desarrollan la capacidad de observación y entendimiento, consumen el tiempo más de lo normalmente permitido, descuidando el desarrollo de las actividades académicas, como el cumplimiento de sus tareas en casa; además por lo general asumen actitudes de intolerancia e irrespeto para con los demás.

¿Qué pasa con este tipo de juegos con los niños/as del sector campesino y básicamente, de la comunidad de Quilloac? al respecto hay dos precisiones que hacer; diferenciar los niños hijos de migrantes, que disponen de todo como: el televisor, computadora y el celular sin embargo en el ambiente escolar, no se usa esta tecnología con el objeto de jugar en los celulares por ejemplo. El televisor, y el video-clic son dispositivos que usan con mayor frecuencia en casa.

El desarrollo vivencial de los niños indígenas obliga a que en las tardes, luego de llegar a casa de la escuela se tienen que vincular a cumplir con ciertas tareas domésticas en la casa, de tal manera que el tiempo dedican a este tipo de actividades. No resulta con los hijos de los migrantes que disponen de mayor tiempo para dedicarse a observar programas televisivos.

Por otro lado están los hijos de los padres que no han migrado, ellos no tienen acceso a muchos privilegios de la tecnología, apenas disponen de un televisor en la casa, cuyo uso es restringido; debido a que los niños están fuertemente vinculados con proyectos de vida de educación y trabajo; por las tardes les queda, atender a los cobayos, asear la casa, preparar la merienda para sus padres, en fin y por la noche dediquen el debido tiempo para hacer sus tareas en presencia de sus padres.

La tecnología y sus alcances con los niños y jóvenes. El avance de la electrónica envuelve a toda la sociedad. En efecto, constantemente se puede observar como los niños y jóvenes, manejan, y a veces saben más de tecnología, que sus propios padres, lo cuales terminan por apoyarse en ellos en relación a este tema. (Rueda, 2004 pág. 52-53) Situación que debilita la práctica de los juegos tradicionales, por lo tanto es la escuela a través de la Cultura Física que se puede poner en práctica los juegos tradicionales.

CAPITULO II

2. CARACTERIZACIÓN DEL JUEGO DE LA ESCARAMUZA

2.1 Rescate del juego de la escaramuza como identidad cultural del pueblo cañarí

Es de indicar que el juego ecuestre de la escaramuza, sin importar el origen por el momento se ha vendido practicando desde la época colonial. No se dispone de información histórica que explique sobre su arribo, difusión en el contexto de las comunidades cañarís. Lo cierto es que se trata de un juego que se ha nativizado y hoy constituye una expresión cultural de herencia colonial muy practicada por las comunidades del Austro.

A lo largo del período colonial, los indígenas cambiaron sus tradicionales formas de vida, al vincularse con la crianza del ganado bravo, al recorrer como muleros y fleteros los largos caminos que unen la Sierra con la Costa. Estas vivencias en calidad de trabajadores de las haciendas condujeron a que en relación con el caballo, la mula y el toro se vaya construyendo una nueva fase de identidad cultural.

La identidad cultural desde los tiempos coloniales se reconfigura, de tal manera que la presencia del caballo, a más de ser considerado como medio de transporte, lo toman como una forma de deporte y distracción; el caballo hasta la actualidad está ligado a la ganadería brava, a los juegos de cintas y al juego de la escaramuza. Lujosos aperos, como montura, freno, estribos, espuelas, el zamarro, el chicote, lazo adornan la presencia del caballo; más aún para el juego de la escaramuza, sacan a relucir los más lujos aperos adornados con símbolos de metal el cabezal, la retranca y la pechera de la montura.

La escaramuza es un juego ecuestre, en la cual los jinetes, se dividen en cuatro grupos constituidos por un guía y un tras-guía; inician el juego cuando el maestro de la chirimía ponga en alerta e inicia el juego; dependiendo del tono emitido por la chirimía los jugadores diseñan su correspondiente labor. Estas labores tienen que ver con símbolos totémicos como el Oso Manso, la Curiquingue, y otros juegos que son propios de la religión católica, como la Cruz, La Salutación, etc.

De tras de este juego se recrea un conjunto de símbolos culturales amalgamados entre la religión católica y la religiosidad popular andina cañarí; es de considerar también, como elementos identitarios los tonos y ritmos de la chirimía; el símbolo espiral que se recrea en cada juego alrededor del pukara². Estas manifestaciones de sincretismo cultural, en la actualidad son practicadas por los taytas³ de la tercera edad y se va debilitando porque no hay un empoderamiento de las generaciones actuales. Por estos motivos este trabajo busca generar espacios de fortalecimiento de esta expresión cultural, a través de los niños de la comunidad Quilloac, para que más tarde sean ellos quienes retomen y fortalezcan estas expresiones.



Imagen 9: Caracterización del Juego de la Escaramuza

2.2 Caracterización cultural de los personajes que intervienen en el juego de la escaramuza

En la comunidad de Quilloac, intervienen un conjunto de ocho jinetes, de los cuales cuatro son los guías principales y los demás se denominan los “chupas” y tras guías⁴. En otras comunidades estos personajes pueden ser más de cuatro.

Previo a su presentación, los jinetes, tienen el deber y la obligación de concentrarse ocho días antes del inicio de la fiesta en la casa del prioste para realizar sus respectivos repasos. Por lo general esta práctica lo hacen a partir de las cuatro de la

² Se denomina pukara a la presencia del prioste, músicos, y los síndicos que se encuentran en el centro de la plaza de juego. Es de indicar que en su entorno, juegan la escaramuza.

³ Término cultural utilizado para nombrar a las personas versadas en ciertas manifestaciones, en este caso, en el juego de la escaramuza.

⁴ Tiene esta nominación los jugadores que se ubican detrás del guía principal, por lo general son tres, dependiendo del lugar pueden ser más.

mañana; todo depende del maestro de ceremonia; si ante el sonido de la chirimía los jinetes no asoman deben pagar multas o penitencias, para evitar eso, deben estar en alerta máxima para seguir los pasos del chirimiyista. Los repasos lo hacen en caballitos de madera, de tal manera que diseñan todas las figuras que van a ser diseñadas en el propio día. Pero hay espacios también para amaestrar al caballo en estos movimientos y hacer que se familiarice con el sonido de la chirimía. Los caballos que han participado varios años, bailan al son de la música, se sienten estar muy vinculados.

Este tipo de prácticas, se intentará realizar con los niños a fin de que las pautas ideales que gira en torno a este juego se recreen y se fortalezcan de manera integral. Se ha pensado incluso, a través del maestro de música de la institución inducir a que los niños aprendan a entonar la chirimía, porque dicho sea de paso, a nivel del cantón, solo se dispone de dos maestros de la chirimía de tercera edad, al fallecer ellos se perdería esta reliquia cultural.



Imagen 10: Personajes del Juego de la Escaramuza

2.3 Los jinetes y la plaza de juego

Todos los jinetes visten de acuerdo a las normas exigidas por la identidad del juego: una camisa blanca, sombrero de paño adornado con cintas multicolores, se cuelga a nivel de las mejillas. A nivel de la espalda llevan una toalla de forma cuadrada de color rojo, adornada con flecos de hilo dorado, en el centro de la toalla llevan bordados símbolos de la religión católica como; el cáliz, ángeles entre otros. A nivel de la cintura llevan atados un paño de color blanco; el pantalón por lo general es de

color negro, aunque en la actualidad ya no se respeta estas normas.

Una vez que estén listos para iniciar el juego se acerca al centro de la plaza al lugar en donde se encuentra el prioste, el santo y el maestro de la chirimía, piden la bendición, dirigen su oración al santo y luego se ubican en sus respectivos sitios. Todas estas normas se tendrán que poner en juego con los niños.

La plaza del juego, es un recinto de forma cuadrangular que por lo menos debe tener unos doscientos metros cuadrados; en esa plaza cuadrada imaginaria se ubican en forma de cruz, todos los guías con la vista al centro; una vez que inicia el juego el guía principal realizando sus debidos movimientos tiene que llegar al centro, saludar al pukara, solicitar el respectivo tono⁵, dar la vuelta y seguir su recorrido, luego hace ese mismo recorrido el trasguía. En se orden salen de manera alternativa todos los guías y los tras guías.

Lo llaman pukara, a la delegación conformada por el prioste y su esposa, el maestro de la chirimía y el del redoblante, al síndico y su esposa que se encuentran en el centro de la plaza; alrededor de ellos juegan la escaramuza, dando vueltas formando espirales que recorren de derecha a izquierda y de izquierda a derecha.

Todos estos saberes, sin perder detalles, se transferirán a los niños a fin de que se empoderen de toda la simbología que se visualiza en el juego.



Imagen 11: Los jinetes y la plaza de juego

⁵ Con esta denominación conocen, al nombre de tema musical que debe entonar el músico.

2.4 La música de la chirimía y su influencia en el juego

Es importante precisar, la importancia que tienen los maestros de ceremonia en estos juegos; llevan esta nominación el maestro de la chirimía y el del redoblante que para el desarrollo del juego se encuentran en el centro de la plaza de juego.

Son los guías principales quienes solicitan el respectivo tono para desarrollar el juego; al inicio hay un conjunto de juegos que se desarrollan en su debido orden: se inicia por la Repartición, luego desarrollan el juego de la Salutación, La Cruz y posteriormente, depende de los guías el desarrollo de los juegos. Sin la presencia del maestro de la chirimía y del redoblante no se puede ejecutar este juego, nada tiene que ver la banda de música, el acordeonista en este juego, depende exclusivamente de la chirimía.

Para la puesta en práctica de este juego, se dispone de los respectivos audios que apoyarán el desarrollo del juego, pero eso no impide que se invite al maestro de la chirimía a que apoye en el fortalecimiento del juego.



Imagen 12: La música de la chirimía y su influencia en el juego

CAPÍTULO III

3. EL JUEGO DE LA ESCARAMUZA

3.1. Caracterización general

El juego de la escaramuza es un juego ecuestre introducido en las comunidades andinas en la época de la colonia, hecho que con recurrir del tiempo se ha nativizado y hoy es considerado como una expresión cultural muy practicada por las comunidades cañarís del Austro. Consiste en organizarse en cuatro pelotones conformado por un Guía y tres tras guías, que son jugadores que salen de tras del guía principal a acompañar en el recorrido alrededor de la plaza central. En este recorrido los guías diseñan muchas labores, de tal manera que cada música o tono entonado por el maestro de la chirimía permite diseñar una labor; entonces, si el chirimista entona la canción la Cruz, los jugadores diseñan ese símbolo. Por lo tanto, los doce tonos musicales emitidos, implica la elaboración de doce diseños o símbolos.

Este trabajo pretende hacer una réplica de esta expresión realizada por sus padres a caballo en ciertas fiestas del año; es de indicar también, que sus padres en los tiempos y espacios de repaso, previo a la presentación del juego lo hacen en caballos de madera.

Esta actividad lúdica contará con doce jugadores, de los cuales cuatro son guías y los demás se denominan chupas o tras-guías. Además, no se puede prescindir de la presencia de dos rukus, de la Loa y el Reto, del Prioste y el Síndico y el maestro de la chirimía que en este caso por no disponer de un niño que entone éste instrumento se realizará imitaciones.

El juego se organizará de la siguiente manera:

3.2. La procesión y la actuación de la Loa Reto y los Rukus

Previo al inicio del juego los jugadores, y toda la comitiva comunitaria, el santo, el prioste etc., se acercan en procesión a la plaza de juego. En este espacio el Reto actúa dando su discurso de rigor desplazándose de un lado para otro en un brioso caballo con espada en mano. Mientras el Reto hace su presentación los rukus imitan y tratan de minimizar su labor, tratan de asustar al caballo, intentan subir a la grupa en fin.

El Reto por lo general, se viste con traje de militar, lleva cubierto su rostro con una máscara elaborada de malla fina de hierro. Terminada su presentación no vuelve a aparecer el juego este personaje. Este personaje también participará del esta propuesta.

La LOA

Es una doncella vestida todo de blanco, cual virgen pura y santa, disponiendo en su mano derecha una paragua también de color blanco, cabalgando un blanco caballo elegantemente jaezado, sostenido de su freno por el dueño que dirige a su caballo lentamente por la plaza y en un momento dado frente al público emite a manera de oratoria mensajes de alta religiosidad.

En este trabajo se buscará insertar los textos emitidos por el Reto y la Loa. No adjunto debido a que está en proceso de investigación.

Como no puede ser de otra manera, se tendrá que considerar a este personaje en el desarrollo del juego.

Terminado el discurso de la Loa, los jugadores de escaramuza inician su preparativo y todos los acompañantes toman posición para disfrutar del juego. En nuestro caso, los niños de los distintos niveles participarán de este juego.

3.2.1 Organización de la plaza de juego

La plaza central del juego estará trazada con tiza en forma cuadrangular y circular a la vez, con un diámetro de 15 metros. La parte central dispondrá de un círculo de dos metros de radio, espacio que se denomina pukara. Los cuatro puntos en donde se deben ubicar los jugadores como los guías y los tras-guías estará marcada una flechas de ubicación.

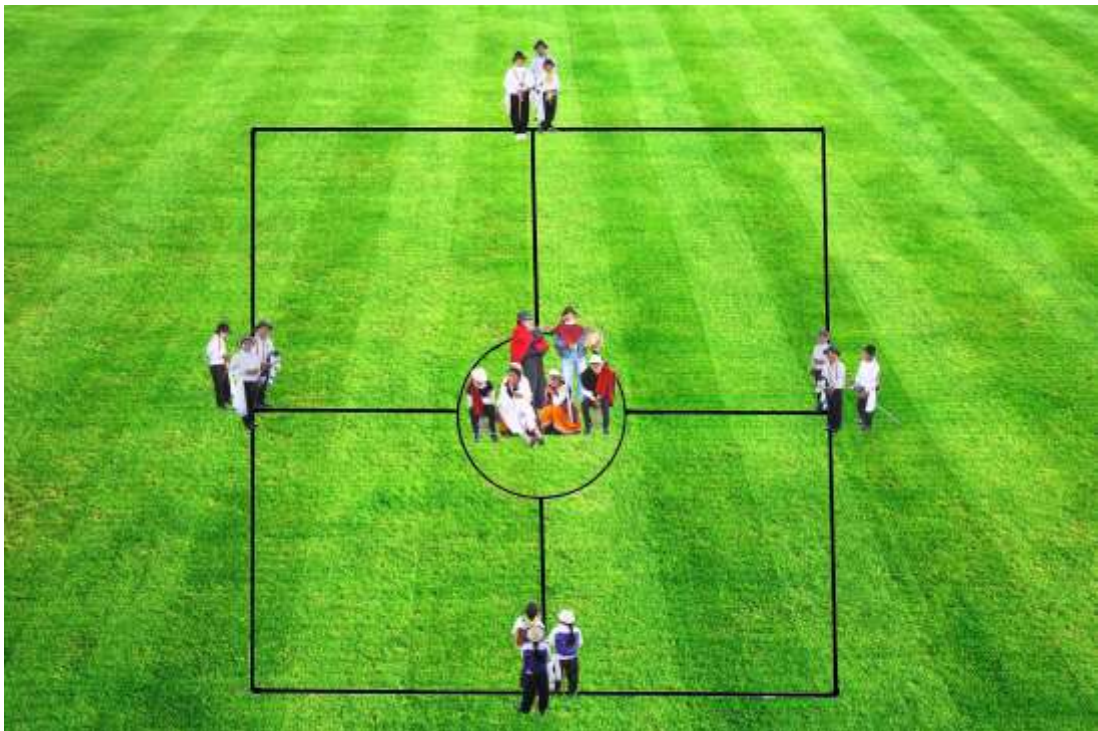


Imagen 13: Organización de la plaza de juego

3.2.1 Ubicación de los personajes

El Pukara

Conforman el pukara, el Prioste, Síndico, el santo y los músicos. Ellos se ubican en el centro circular de la plaza, de tal manera que el juego ritual se lleve a cabo en torno al pukara y al Santo de manera especial.

3.2.2 Ubicación de los jugadores

Una vez trazada la plaza, en las correspondientes flechas de salida se ubica el guía principal y detrás tres jugadores más denominados tras-guías; se ubican en sus respectivos sitios.

El juego inicia una vez que los músicos den la voz de alerta: una vez que todo esté listo.

Los guías principales van saliendo de uno en uno de manera progresiva acompañado de sus tras guías. Todo el juego gira en torno al pukara, que consiste en salir del sitio hacer sus labores, dar la vuelta por el pukara para dirigirse en otras direcciones.

Organización circular de la plaza de juego. Para la elaboración de ciertos diseños los jugadores deben estar distribuidos de acuerdo al gráfico.

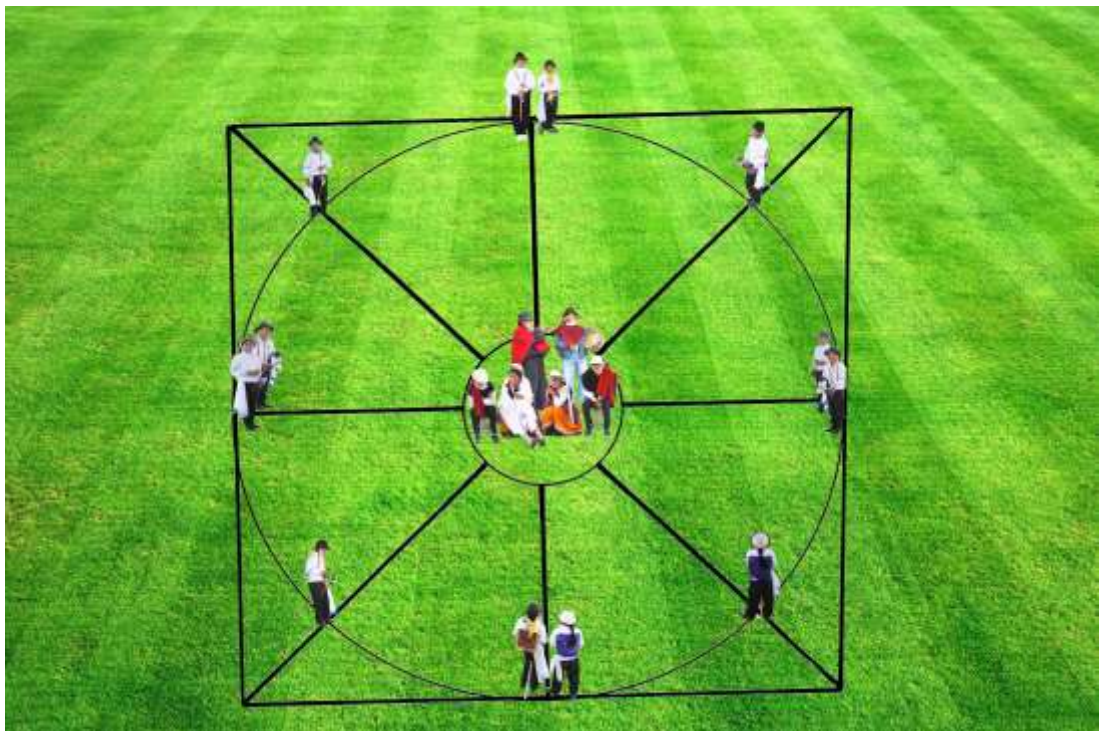


Imagen 14: Ubicación de los Jugadores

3.2.3 Explicación de las simbologías que aparecen en los gráficos

El cuadrado y la circunferencia de los gráficos anteriores, representan las modalidades de la plaza del juego y la ubicación de los jugadores de la escaramuza.

En el primer cuadrante, como se puede apreciar cuatro jugadores se ubican en dirección a los puntos cardinales; tres de ellos se ubican unos de tras de otros, a estos se los denominan tras guías debido a que salen a recorrer la plaza siguiendo los pasos del guía principal. Al costado se localiza un solo círculo, representa la ubicación del guía principal, es decir, del jugador experimentado que sabe cómo actuar en la plaza de juego. En el centro del cuadrante y del círculo se encuentra marcado un círculo de color negro, simboliza el Pukara, espacio en donde se ubican los músicos, los priostes y los síndicos.

La ubicación de los jugadores en la plaza circular es diferente, se puede notar que en dirección a los puntos cardinales se encuentran dos jugadores, el uno es el guía principal y el otro es el tras guía, y en los demás espacios aparece un solo jugador denominado tras guía. Se ubican de esta forma cuando tienen que realizar diseños diferentes como la Jubaleña en este caso.

Más adelante debajo de cada gráfico se apreciará la presencia de una flecha que se proyecta hacia la parte superior indica el lugar de salida del guía y de los tras guías: la flecha que se proyecta hacia abajo indica el punto de llegada del guía y de sus seguidores.

Todos los juegos se hacen en un mismo espacio llamada “Plaza de Juego” por esta razón no se adjunta a cada juego el lugar. En el desarrollo del juego, se explica el proceso del juego desde su inicio hasta el final.

Es necesario también explicar que los recursos que se utilizan para todos los juegos son los mismos como; el caballito de madera, el vestido especial, y la música; por esta razón no se describe después de cada juego los recursos necesarios.

INICIO DEL JUEGO

3.3 Juego de la Salutación

Este juego consiste en saludar y reverenciar a los personajes más importantes de la fiesta y de manera especial a San Antonio en el Caso de Cañar.

El guía principal⁶ acompañado de sus tras-guías desde su espacio sale en línea recta con dirección al pukara, a pocos metros de distancia se detiene hace la venía, giran hacia su izquierda y regresa a su sitio, desde este espacio se vuelve a desplazar, esta vez por detrás de todos los guías y tras-guías⁷, diseñando una línea semicircular ondulada. Hay que precisar, indicando que la salida del primer guía principal se hace desde la parte sur de la plaza, y luego los demás que se encuentran ubicados a lado derecho hacen lo mismos diseños del primero. A aquí el gráfico que indica el juego.

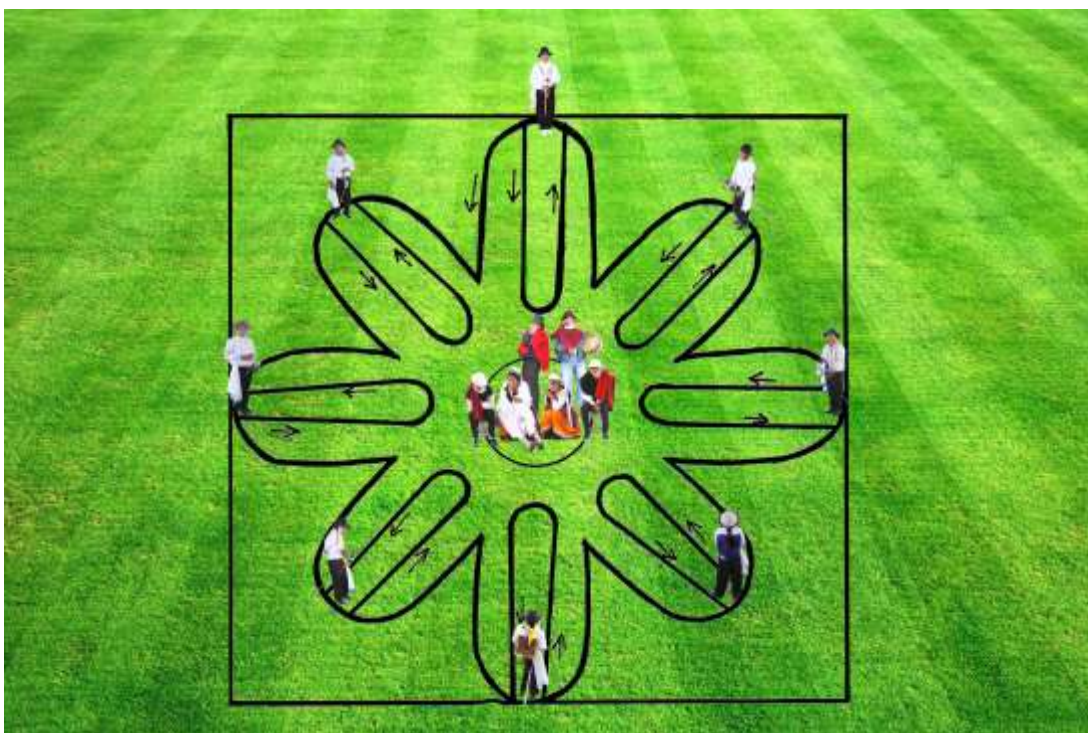


Imagen 15: Juego de la Salutación

3.4 Entrega de la plaza

Luego del saludo respectivo que los jugadores realizan a los personajes más importantes de la fiesta en la primera labor; el guía principal solicita al maestro de la chirimía que ejecute el tono de la entrega de la plaza. Una vez que suena la chirimía el guía principal sale de su sitio hacia la derecha forma un círculo y se dirige al centro de plaza da una vuelta recorriendo de derecha a izquierda y regresa con

⁶ Jugador que más experiencia tiene en el desarrollo del juego, es la persona que abre el juego el que marca el ritmo y el que direcciona el juego.

⁷ Los jugadores que lo siguen después del guía y se encuentra ubicados en todas las cuatro direcciones de la plaza.

dirección al grupo de los jugadores que se encuentran ubicados en el margen derecho de la plaza, se desplaza hacia la parte superior realiza una especie de círculo prolongado se acerca al sitio de los jugadores lo encierra en un círculo y se proyecta hacia el margen superior diseña un círculo y retorna hacia el centro de la plaza recorre de izquierda a derecha y se proyecta hacia el grupo de jugadores que se encuentran en la parte superior y luego a los jugadores que se encuentran en el margen lateral izquierdo, retorna al centro gira y se llega a su sitio de salida, diseñando el misma labor que realizó al inicio. Luego hacen el mismo recorrido los tras guías y los demás grupos de jugadores en el orden de derecha a izquierda.

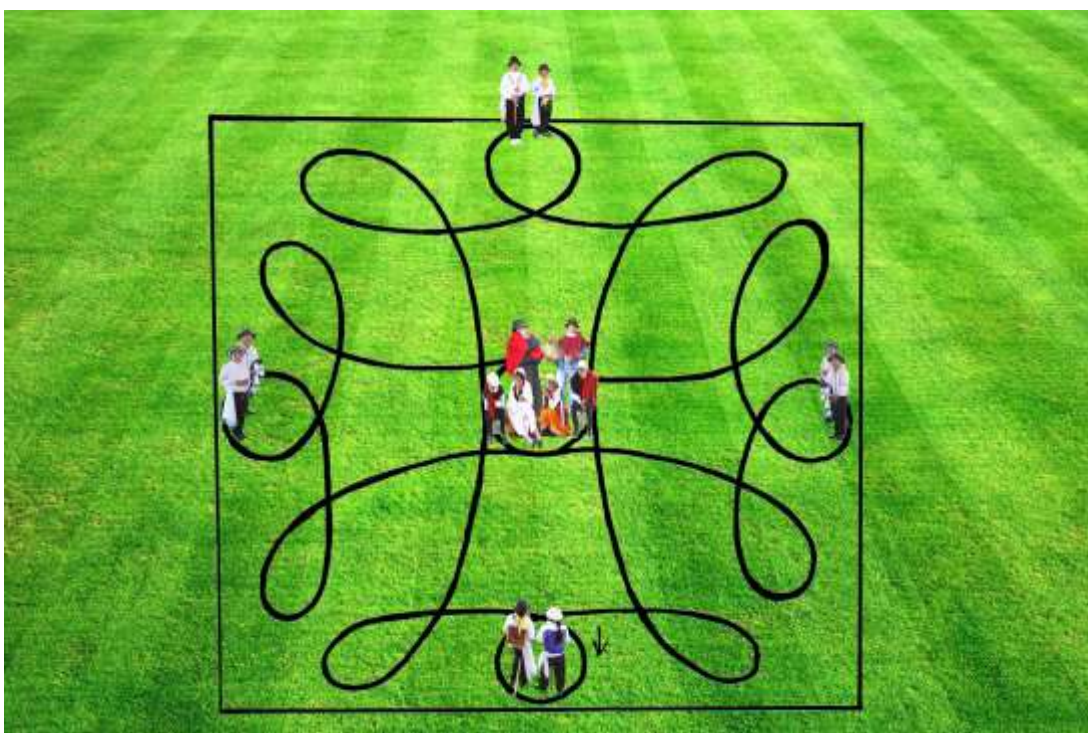


Imagen 16: Entrega de la plaza

3.5 Juego de la Repartición

Para el desarrollo de este juego, el guía principal, ubicado en la parte inferior del gráfico solicita el tono llamado la repartición a los músicos que se encuentran en el centro de la plaza o pukara. Una vez que suena la música, el mismo guía y sus acompañantes los tras-guías inician el juego; se dirigen hacia el pukara, dan una vuelta de derecha a izquierda, se dirigen con dirección a los guías que se encuentran en el margen izquierdo repartidos en dos pelotones con una distancia de dos metros a su costado, cruzan por el medio dan la vuelta hacia la derecha por detrás del guía,

cruzan de nuevo por el medio y llegan de nuevo al centro del pukara dan la vuelta el pukara de derecha a izquierda y se proyectan al grupo de los guías y tras-guías localizados en la parte norte del gráfico, e igual diseño al anterior lo realizan, regresan al centro de la plaza dan una vuelta de derecha a izquierda y se proyectan al grupo de los guías y tras-guías localizados en el margen izquierdo de la plaza, realizando las mismas labores, luego regresan al centro de la plaza dan la vuelta de derecha a izquierda y termina una vez que el guía y los tras-guías hayan retornado a su correspondiente sitio de partida.

Igual recorrido lo hacen los guías y tras-guías ubicados en los demás espacios. Cuando el juego concluya hacen un descanso muy ligero, hasta que retoman de nuevo los diseños de los demás juegos.

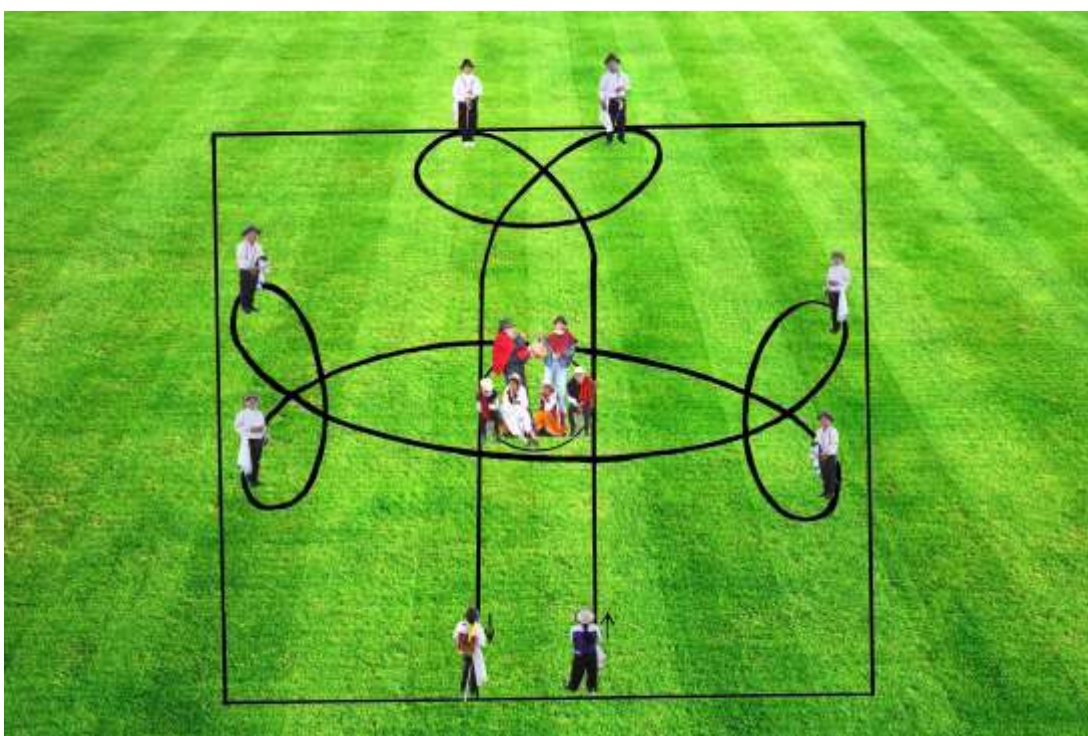


Imagen 17: Juego de la Repartición

3.6 Juego de la Cruz

Previo a la iniciación del juego el guía principal, ubicado en la parte inferior del gráfico, solicita al músico el tono de la cruz. Para hacer este pedido se acerca en su brioso caballo hacia el pukara con reverencia solicita la música y regresa a su sitio.

Una vez que la música rechina en la plaza, haciendo que el tropel de su caballo marque el mejor paso y a un solo estilo, se desplaza al pukara da una vuelta y se dirige al grupo de los guías y tras-guías ubicados en el lateral derecho del pukara, recorren por detrás de ellos y regresan de nuevo al centro de la plaza dan una vuelta y se dirigen al grupo de guías y tras guías ubicados en la parte superior de la plaza, dan una vuelta por detrás de ellos y regresan al centro de la plaza, terminan haciendo lo mismo, dirigiéndose a los jugadores que se encuentran en el lateral izquierdo, dando la vuelta que recorre de derecha a izquierda al pukara y termina el juego cuando hayan vuelto al sitio de salida.

Igual recorrido realizan los guías y tras-guías que se encuentran ubicados en los diferentes espacios de la plaza de juego.

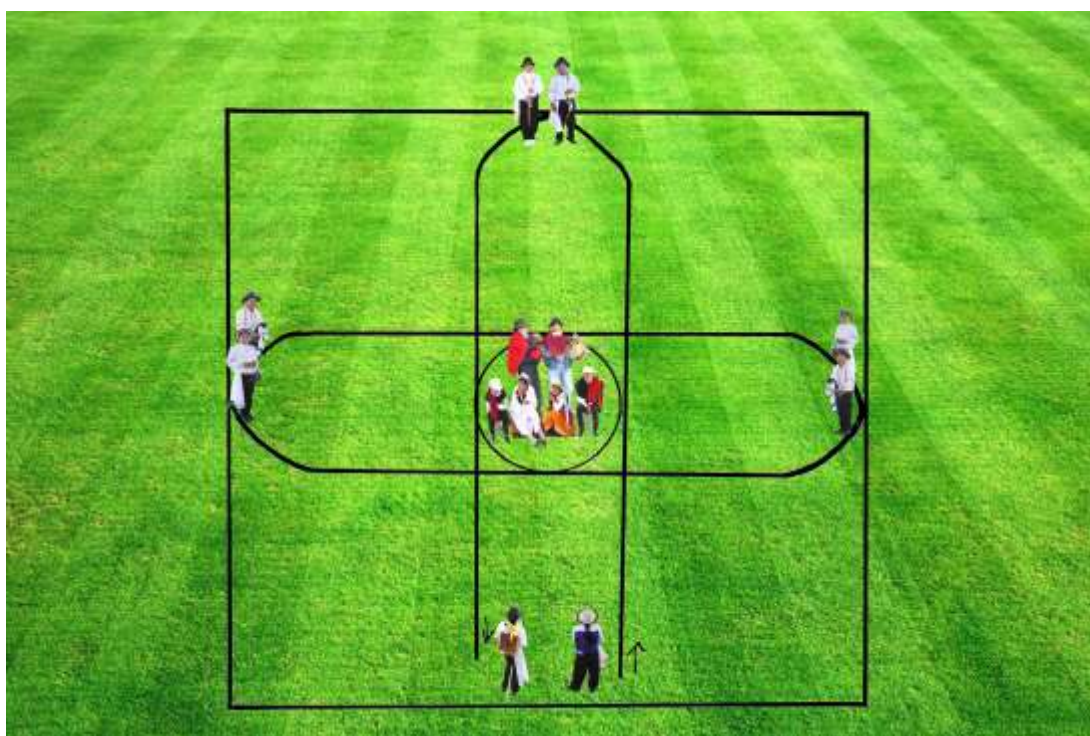


Imagen 18: Juego de la Cruz

3.7 Juego del Oso Manzo

Igual al anterior que en los juegos anteriores, el guía principal que se encuentra ubicado en el lateral derecho de la parte inferior de la plaza, denotando la máxima elegancia en el tropel de su caballo se dirige al centro de la plaza, con reverencia

solicita a los músicos el tono del oso manso y regresa a su sitio.

Una vez que la música suena, se dirigen al centro de la plaza llegando al margen lateral derecho, dan una vuelta y se dirigen y se desplazan con dirección a los jugadores que se encuentran en el margen lateral derecho de la plaza dan una vuelta por detrás de los jugadores y regresan al centro de la plaza pero tomando la dirección opuesta, de tal manera que dan la forma del número 8. El juego continúa con el recorrido por los demás espacios en donde se encuentran los guías y los tras-guías, hasta llegar a su sitio de salida. El juego termina una vez que todos los guías y los tras-guías en su recorrido hayan replicado la misma labor.

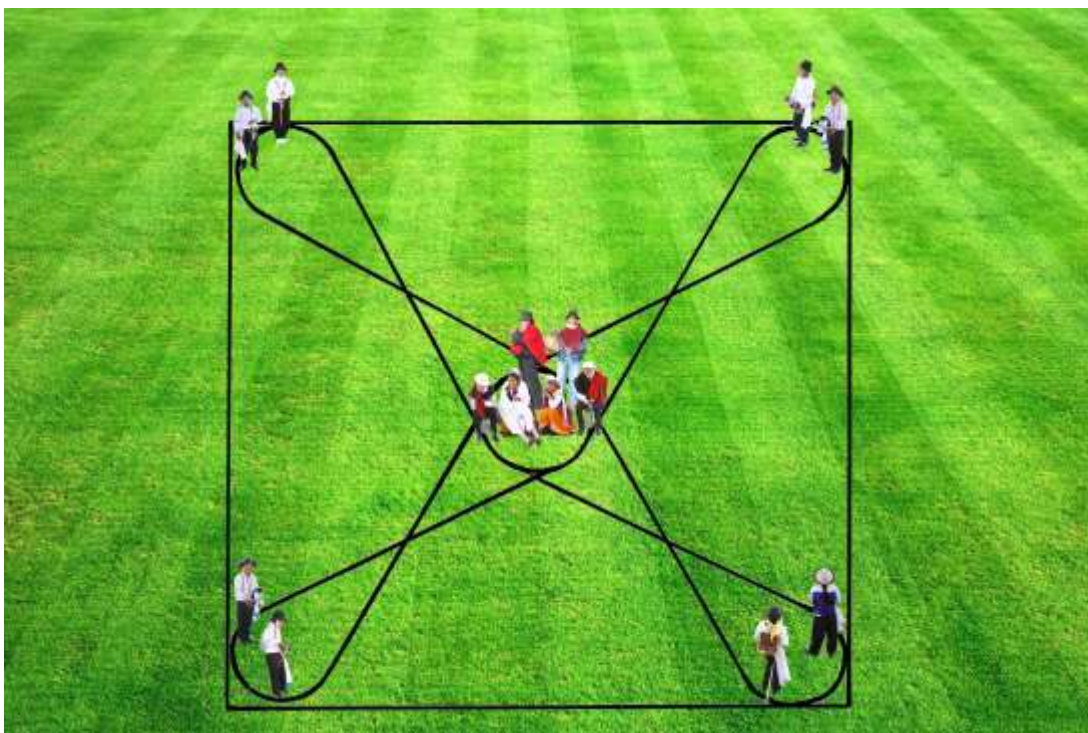


Imagen 19: Juego del Oso Manzo

3.8. Juego de la Curiqingue

Previo a la iniciación del juego, el guía principal tiene que solicitar a los músicos entonen el tono de la curiqingue, para esto se dirige al centro de la plaza hace la venia, solicita el tono y regresa a su puesto.

Cuando la música inicia, se preparan, y el guía principal da la voz de alerta e inicia el

juego desplazándose al centro de la plaza dando la vuelta de derecha a izquierda, se proyecta al grupo de los jugadores que se encuentran en el margen derecho, hacen la labor de un espiral de dos anillos de tal manera que los guías y tras-guías quedan ubicados dentro del último anillo; regresan al centro de la plaza, recorren de derecha a izquierda y se desplazan al grupo de los jugadores de la parte superior, diseñan el espiral y retornan de nuevo al pukara, dan la vuelta recorriendo de derecha a izquierda, se dirigen hacia los jugadores del margen izquierdo de la plaza, realizan el diseño del espiral, retornan al centro de la plaza dan la vuelta y regresan a su sitios de partida inicial. Luego hacen lo mismos los jugadores ubicados en el margen derecho, superior e izquierdo.

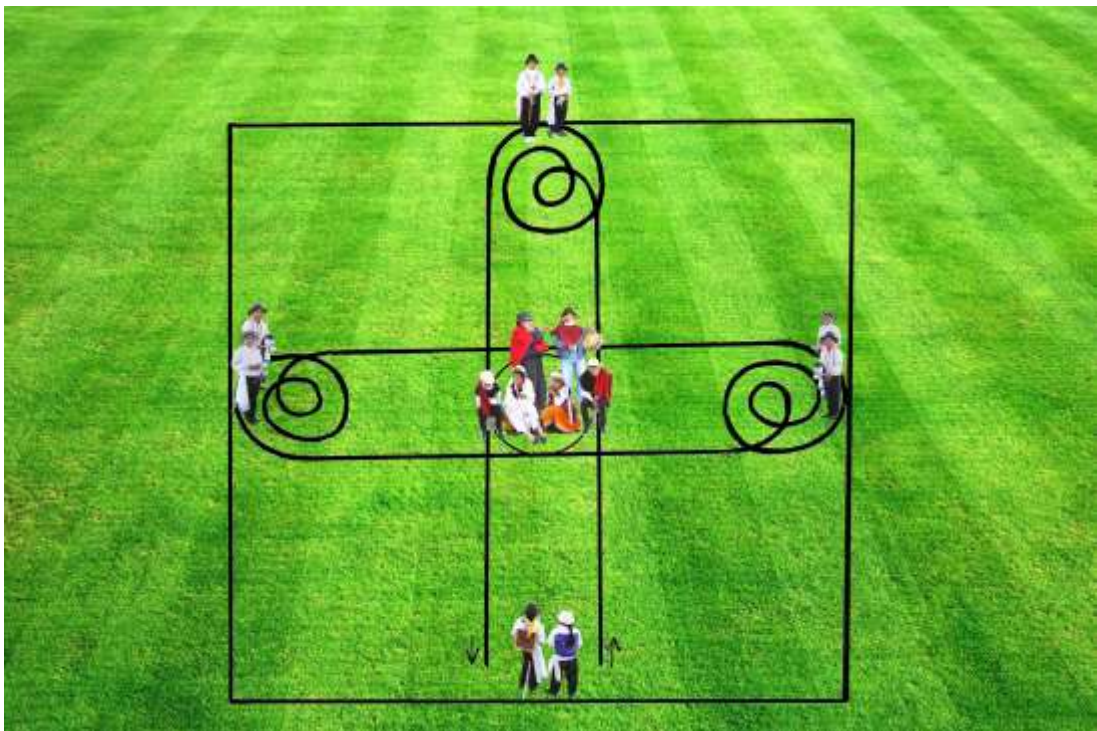


Imagen 20: Juego de la Curiquingue

3.9 Juego Juana Bonita

La ubicación de los jugadores varía en este juego, la norma dice que deben ubicarse en los vértices del cuadrante de la plaza. Previo a la iniciación del juego, el guía principal cumpliendo con las normas de cortesía se dirige al centro de la plaza, solicita el tono la Juana Bonita y regresa a su sitio.

Una vez que los músicos entonen el redoblante y la chirimía, el guía principal, se

desplaza desde el margen lateral izquierdo, hacia el grupo de jugadores que se encuentran ubicados al ángulo superior derecho de la plaza, dan una vuelta que recorren de izquierda a derecha por detrás de los jugadores, y luego se dirigen hacia la parte central del margen superior de la plaza diseñan un círculo que recorre de izquierda a derecha, cerrado el círculo se desplazan al extremo superior izquierdo dan una vuelta de izquierda a derecha y finaliza el juego del primer guía desplazándose al margen inferior izquierdo de la plaza de juego, pasan por detrás de los jugadores y se proyectan hacia el centro de la plaza del margen inferior y forman un círculo que recorre de izquierda a derecha y terminan llegando al sitio de partida. Luego los demás jugadores se desplazan en el siguiente orden, los del margen inferior derecho, del margen superior derecho, del margen superior izquierdo y realizan el mismo recorrido, lo que varía que salen de ubicaciones diferentes

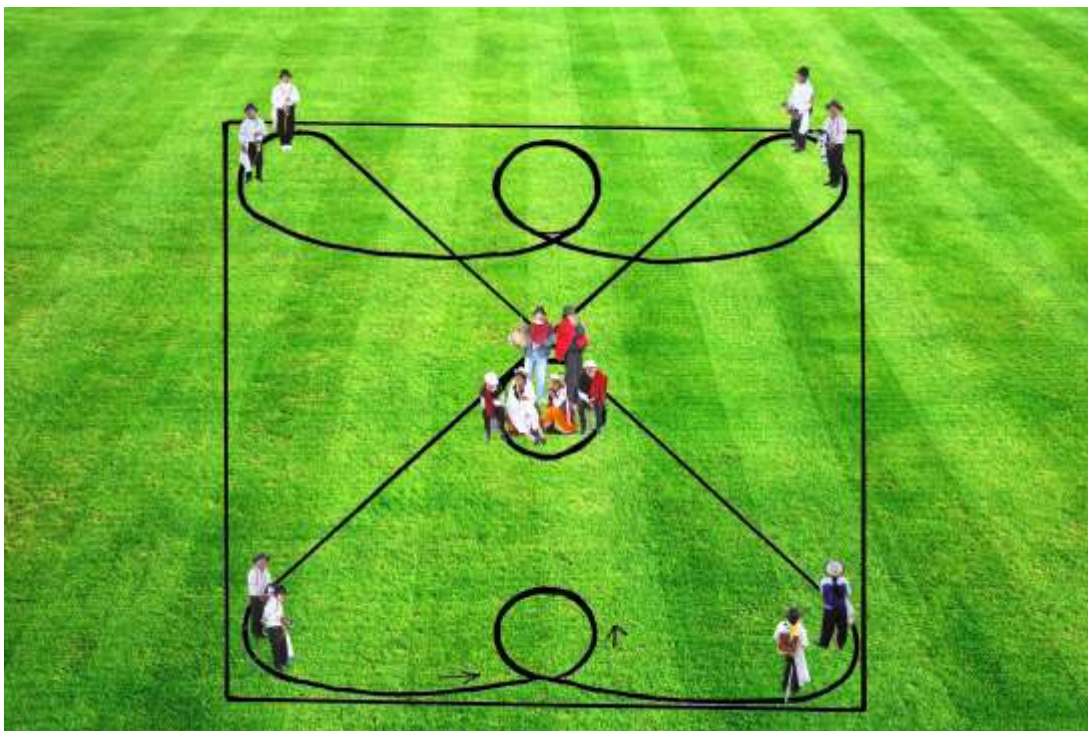


Imagen 21: Juego de la Juana Bonita

3.10 Juego de la Jubaleña

Una vez que todos los jugadores se encuentren ubicados en sus respectivos sitios, el guía principal ubicado en la parte inferior y central del plaza, se desplaza con dirección al pukara para solicitar que los músicos interpreten el tono de la Jubaleña, luego de realizado esta petición regresa a su respectivo sitio.

Una vez que la música inicie con sus rechinantes sonidos, el guía mayor se desplaza por el lado derecho de la plaza diseñando siete círculos encadenados y el último, elabora encerrado en el círculo a los personajes que se encuentran en la plaza central. Luego sale del pukara y recorre por detrás de los jugadores, formado un circunferencia grande y terminan arribando al punto de salida. Una vez que tomen la debida posición, igual recorrido realizan los demás jugadores que se encuentran ubicados en los demás espacios. Hay que hacer una precisión en el sentido de que el desarrollo del juego sigue un orden culturalmente establecido, de tal manera que después del guía principal y los tras-guías participan los jugadores que se encuentran a la derecha a izquierda. Termina el juego una vez que todos los jugadores hayan replicado la labor realizado por el primer guía, pero la diferencia está que el punto de partida es el sitio en donde se encuentran ubicados.

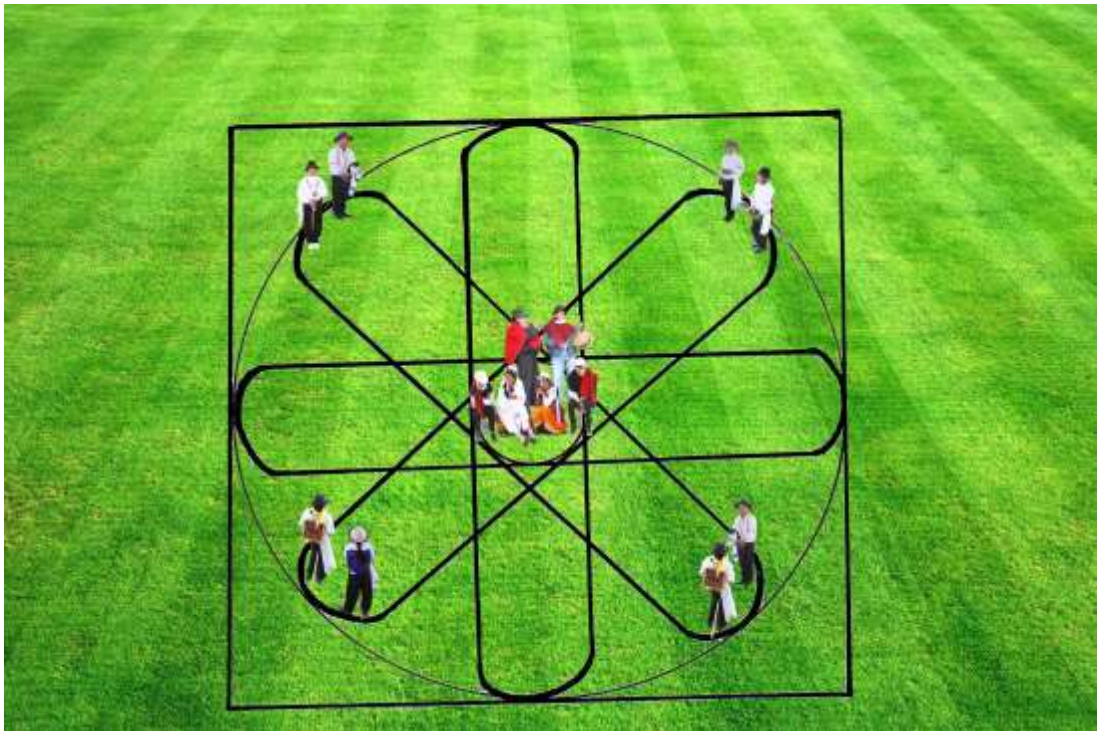


Imagen 22: Juego de la Jubaleña

3.11 Juego de la Venada

Después del debido descanso entre juego, a la voz de mando del guía principal todos los jugadores se colocan en sus debidos sitios. Cuando todos están en alerta y listos,

el guía principal se dirige a los músicos para solicitar el respectivo tono, hecho esto regresa a su sitio.

El juego inicia cuando los músicos intervengan con el tono solicitado. -Hay que indicar que para el desarrollo de este juego, los jugadores se ubican en los vértices del cuadrante de la plaza de juego-. El juego arranca con el desplazamiento del guía principal y los tras-guías al pukara, dan la vuelta recorriendo de derecha a izquierda y luego se dirigen hacia los jugadores que se encuentran en la parte inferior derecha de la plaza, dan la vuelta por detrás de los jugadores y retornan a la plaza central, dan una vuelta y se dirigen con dirección a los jugadores que se encuentran ubicados en la parte superior derecha de la plaza de juego, recorren por detrás de los jugadores, retornan a la plaza central, dan una vuelta y se dirigen al margen superior izquierdo de la plaza forma un círculo con una arista prolongada continúan desplazándose hacia la izquierda y elaboran un nuevo círculo más grande con relación al primero desplazándose de izquierda a derecha descenden un poco y forman otro círculo desplazándose de derecha a izquierda formando una línea semi- inclinada que llega al centro del pukara, dan una vuelta y retornan al sitio original de partida. Luego continúan el juego los demás guías y tras-guías que se encuentran ubicados en los diferentes espacios.

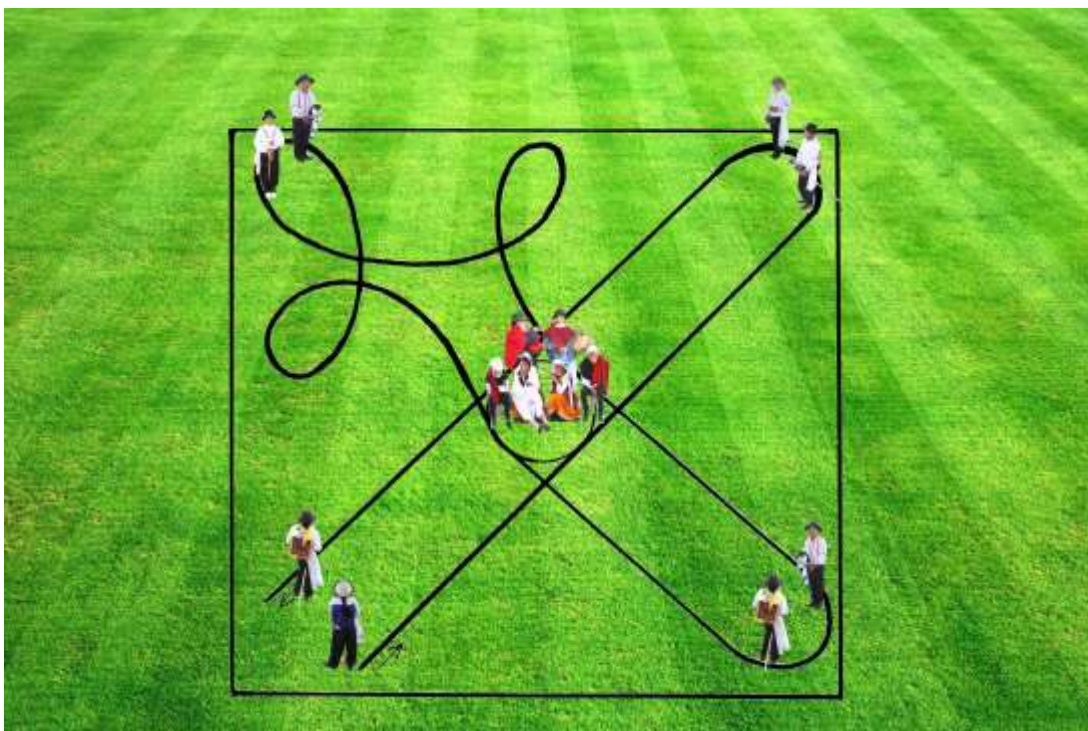


Imagen 23: Juego de la Venada

3.12 Juego de la hoja de Malva

Cumpliendo con las normas del juego, el guía principal no deja de solicitar el respectivo tono a los músicos, para lo cual se desplaza hacia el centro, hace la venia, solicita el tono y retorna a su respectivo sitio.

Para el desarrollo de este juego los jugadores se ubican separados a gran distancia los guías de los tras-guías. La norma cultural de inicio de juego siempre inicia el guía principal. De tal manera que al escuchar la música se desplaza al centro de la plaza, da una vuelta y retorna hacia la derecha, recorre por detrás de los jugadores ubicados en la parte lateral derecha de la plaza y retorna de nuevo al centro de la plaza, da una vuelta y se dirige con dirección a los jugadores que se encuentran en la parte superior de la plaza de juego, dan una vuelta por detrás de los jugadores y retornan al pukara, dan una vuelta y se dirigen hacia los jugadores que se encuentran localizados en el margen izquierdo de la plaza de juego, recorren por detrás de los jugadores, retornan hacia la plaza central, dan una vuelta y se dirigen al sitio de partida.

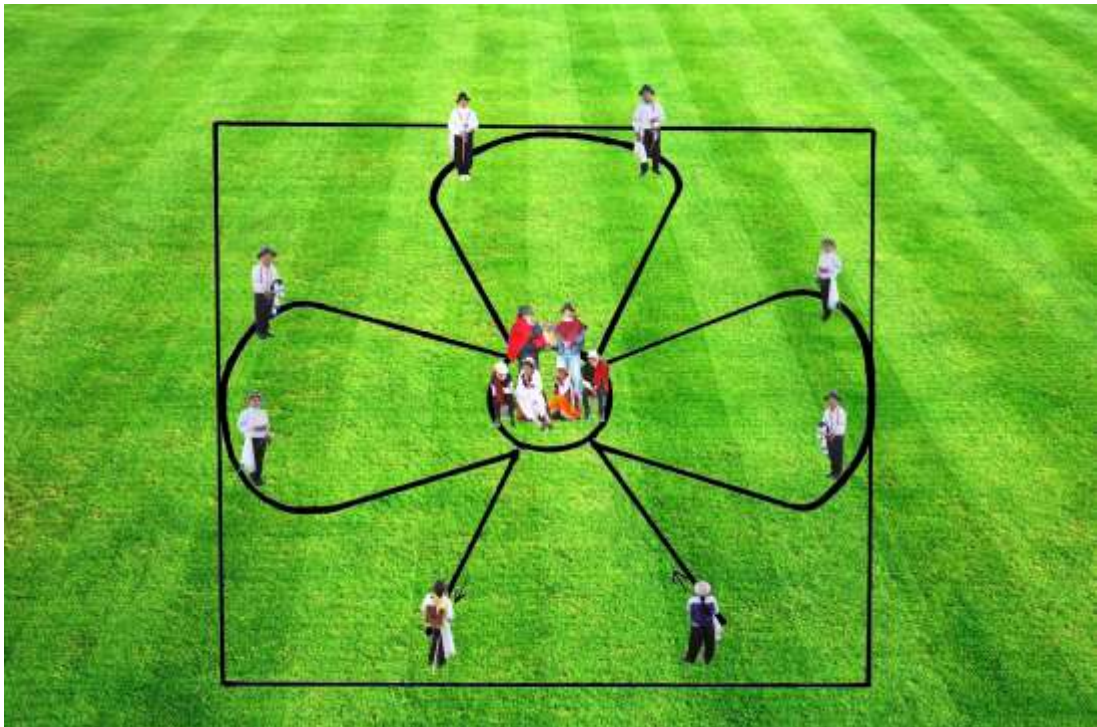


Imagen 24: Juego de la hoja de Malva

3.9 Número tres

Una vez que los jugadores se encuentren ubicados en sus respectivos sitios; el guía principal se dirige al centro de la plaza y solicita a los músicos el tono denominado número tres. Luego retorna a su sitio y se apresta a iniciar con el juego.

En cuanto los sonidos del redoblante y la chirimía suene, el guía principal sale de la parte inferior central de la plaza, se dirige al margen derecho de la plaza, en este espacio con mucha destreza recorriendo de izquierda a derecha y de derecha a izquierda diseñan un trébol de tres hojas; luego se dirigen a la parte superior central de la plaza, para diseñar lo mismo que hizo en torno a los jugadores anteriores, concluido esta labor se dirige hacia el grupo de los jugadores que se encuentran ubicados en el margen medio izquierdo, hacen el mismo diseño y termina diseñando el trébol en el punto de salida.

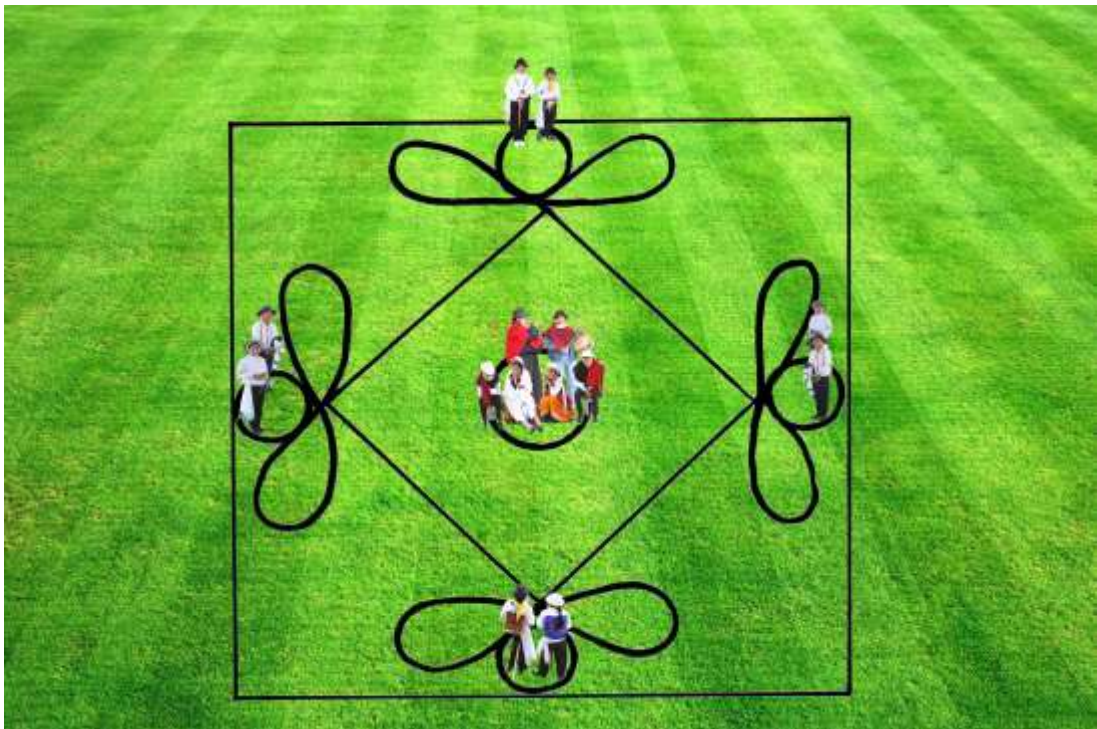


Imagen 25: Numero tres

3.10 La Culebra

Emitida la voz de alerta de parte del guía principal los jugadores se colocan en el

respectivo orden y lugar. Previo al inicio el guía principal se dirige al pukara y solicita el debido tono a los maestros músicos, y regresa a su sitio.

En cuanto los rechinantes sonidos del tambor y la chirimía se escuchan el guía principal se desplaza con dirección a la plaza central da una vuelta recorriendo de derecha a izquierda, retorna hacia el margen derecho y comienza a recorrer el cuadrante, de manera circular diseñando líneas onduladas como que indicando el desplazamiento de un serpiente en movimiento, hasta llegar de nuevo a su sitio de partida. Realizando la misma réplica los demás grupos de jugadores salen de manera ordenada de derecha a izquierda, el juego concluya cuando todos hayan participado del juego y cuando los músicos hayan dejado de entonar sus instrumentos.

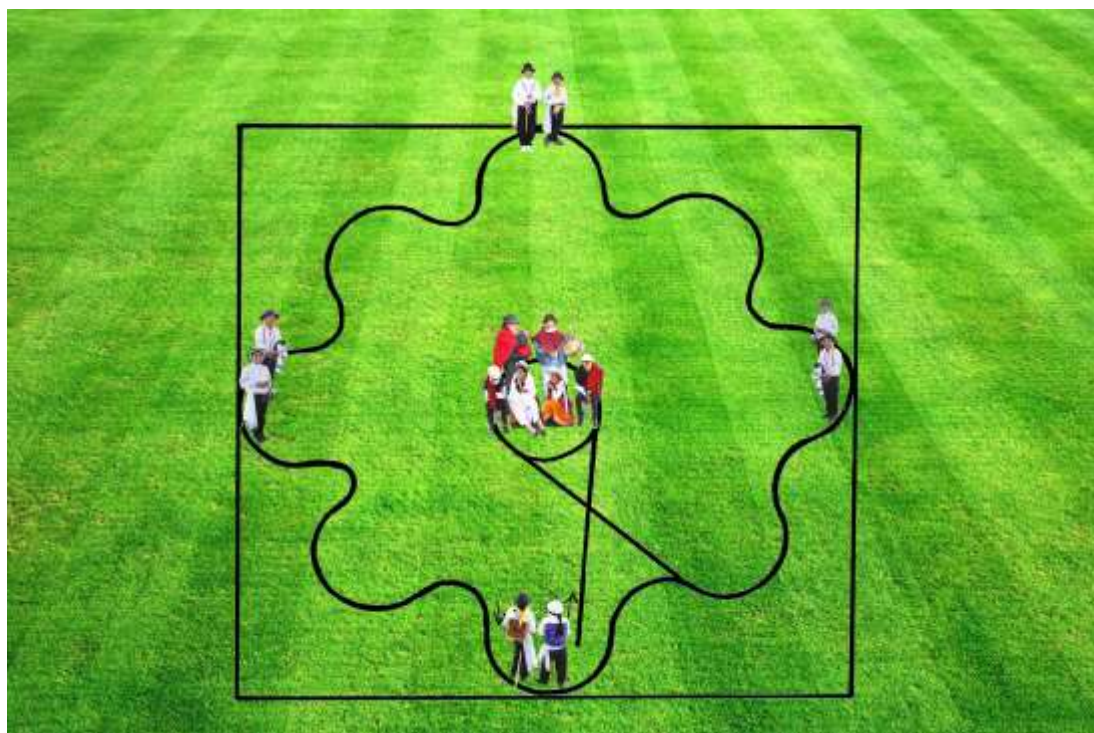


Imagen 26: La Culebra

CAPITULO IV

4. EVALUACIÓN DE LA ESCARAMUZA

4.1 Participación de los padres de familia en el proceso

En las comunidades indígenas la transferencia de sabidurías y expresiones se concretizan a través de la observación directa, la vivencia y a través de la enseñanza de los taytas que dominan ciertas expresiones como la escaramuza en este caso.

Hay que señalar que no todos los niños han tenido la oportunidad de vivir y observar estos juegos en la comunidad, o si han observado solo tienen una noción muy amplia de esos juegos; algunos de los niños saben ligeramente el recorrido que hacen los jinetes en algunos juegos. Hasta allí llegan los conocimientos previos que los niños tienen respecto a estos macro-juegos. Por esta razón, y con la finalidad de aplicar con mayor certeza la didáctica de transmisión de saberes de los taytas y abuelos, se pretende invitar a los padres de familia, para que apoyen en las siguientes actividades.

Los padres de familia que han participado de estos juegos, serán los transmisores de todas las pautas ideales y comportamentales que se desarrollan en torno al juego, por ejemplo el sentido de trabajo en equipo, las estrategias de ubicación en cada sitio, las normas que debe cumplir el guía principal en el juego, el respeto y consideración que deben denotar a los miembros que conforman el pukara y otros.

Serán los padres de familia quienes transmitan en forma teórica graficando en la pizarra los juegos que se pretenden poner en práctica con los niños, de tal manera que a través de estos recursos se pueda explicar el rol que cada jugador cumple en el juego. La pertinencia de este trabajo es la de hacer que los niños se motiven y se animen a participar. En este proceso se explicará el orden de salida de los guías y traguíasas, los cortes que se dan entre el culmen de un juego y el inicio del otro.

Los padres de familia considerados como expertos en el desarrollo de este juego, apoyarán en el trazado de la plaza y en la puesta en práctica de los primeros juegos con los niños: en este proceso práctico saldrán a la luz manifestaciones que no debe faltar, como la de solicitar al maestro músico los tonos pertinentes de parte del guía principal; la imitación del tropel del caballo, explicaciones sobre el vestido que deben portar los jugadores, etc.

Los padres de familia de la comunidad que tengan experiencia en cuanto a las acciones que debe cumplir el Ruku Yaya, se harán presentes y transmitirán ese arte escénico que los niños deben asimilar para poner en juego en el tiempo y momento especial.

Los padres de familia cuyas hijas cumplieron el rol de la LOA, apoyaran indicando el actuar de este personaje en el escenario sagrado del juego, e incluso facilitando el texto que a manera de discurso emite a los presentes en su presentación.

Los padres de familia, que tengan experiencia y que sepan sobre el rol que cumple en estos escenarios del RETO apoyarán a fin de que los estudiantes se apoderen de estas. Será el momento oportuno para solicitar el texto que el Reto usa para transmitir su mensaje.

Los padres de familia, son quienes van a apoyar con la elaboración artesanal de los caballitos de madera para los hijos que participen de estos juegos tradicionales, mismos que previo a su elaboración se dará a conocer el respectivo modelo. Además son ellos quienes, apoyaran consiguiendo el vestido que usan los jugadores.

Por lo tanto los padres de familia, constituye el punto de partida para que este juego sea transmitido de la mejor forma didáctica posible. Es oportuno recordar que, por ser expresiones culturales propias de la comunidad, no se puede alterar o romper normas culturalmente establecidas.

Para evidenciar este nivel de colaboración de los padres de familia, se aplicará las siguientes estrategias de evaluación:

Se adjuntará fotos relacionados con el proceso de marcha de este trabajo y un video que evidencie el trabajo realizado.

4.2 Los músicos y los guías

- Se tiene entendido que los músicos son los verdaderos maestros de la escaramuza, debido a que son especialista en poner en marcha este tipo de juegos, por esta sencilla razón se invitará un par de veces hasta que los juegos se hayan configurado y respondan a las normas culturales.
- Para el desarrollo de los juegos se utilizarán los audios de los diferentes tonos, grabados en espacios festivos, en los cuales los maestros del redoblante y de la chirimía estén actuando.
- A fin de no perder la dimensión cultural de que el guía se dirija al centro de la plaza a solicitar el debido tono para el juego, se tiene pensado hacer que dos niños imiten ser los maestros de ceremonia; situación que depende del apoyo de los padres de familia.
- Ninguna otra música entonada en otros instrumentos, son aceptadas para el desarrollo de estos juegos, razón por la que no se puede sustituir por otros instrumentos.
- Para evaluar este rubro, se adjuntará, los logros alcanzados respecto a la disposición de la música y en cuanto a la participación de los maestros músicos.

4.3 Elaboración de los caballitos de madera

El modelo del caballito de madera será elaborado en un taller artesanal de la localidad, para lo cual se ha tomado en cuenta las siguientes sugerencias de los padres de familia.

La cabeza y parte del cuello elaborado de madera y forrado con cuero que puede ser de res, debe llevar un jaquimón elegantemente adornado con figuras de color plata y oro, elaboradas con papel brillante. El caballito debe disponer de las dos patas delanteras, para darle mayor consistencia a este juego cultural. Este cuadrúpedo de disponer de la valona, es decir de pelo largo que asoma en la parte alta del cuello que cae hasta la parte frontal del caballo.

En base a este modelo, los padres de familia, que por su puesto son hábiles artesanos- elaborarán a los caballitos poniendo en juego su creatividad.

Con la finalidad de evidenciar los resultados, se adjuntarán fotos que denoten los resultados alcanzados con la obtención y manejo de los caballitos de madera.

4.4 Presentación coreográfica de los doce juegos dela escaramuza

En este rubro, con fines de demostrar el cumplimiento de la propuesta, se adjuntará fotos y un video que evidencien la puesta en práctica de este juego con los niños.

5. CONCLUSIONES

Terminado con el proceso de investigación y análisis se determinó que los juegos tradicionales constituyen un patrimonio cultural intangible, debido a que constituye una de las expresiones culturales llenas de significados, socio-religiosos y culturales; juegos que no se replican por los docentes en la centro educativo.

Se determinó que la comunidad intangible de Quilloac, guarda en sus expresiones una diversidad de juegos tradicionales vinculados con todo el ciclo agrícola y vital: en este contexto el juego de la escaramuza es un juego tradicional que pervive en la comunidad, sin embargo no existe una clara tendencia de empoderamiento de parte de las nuevas generaciones. En este contexto, este estudio pretende a través de la Cultura Física hacer ese tipo de transferencias.

El juego de la escaramuza demanda del cumplimiento estricto de roles, que se reflejan de acuerdo a sus funciones; por ejemplo el guía principal es el que dirige el juego, es decir hace una presentación del recorrido que todos deben hacer sin alteraciones. Los integrantes visten con ropaje especial, se ubican en sus respectivos espacios y están atentos al juego. En este juego se desarrollan competencias de espacialidad, coordinación, ritmo, capacidad armónica de desplazamiento, trabajo en equipo, etc.

Los indicadores de evaluación indican que se cumplieron de manera afirmativa con los objetivos propuestos en el desarrollo de este trabajo; lo que quiere decir que se contó con el respaldo de los padres de familia, de las autoridades y de los niños. En el desarrollo del juego se evidenció que muchos niños sabían a perfección el diseño de varios juegos. Lo impresionante de este juego, apareció en la manera como imitaban el tropel de caballos en su recorrido.

6. RECOMENDACIONES

Al Centro Educativo Comunitario Intercultural bilingüe, a través de los docentes recrear estos valiosos juegos tradicionales a fin de fortalecer las transferencias de saberes culturales, para desarrollar la creatividad y el trabajo en equipo y desarrollar procesos de inter-aprendizajes significativos.

Insertar en los contenidos curriculares de la Educación General Básica del Centro Educativo, estos juegos tradicionales a fin de generar conciencia sobre su importancia en las nuevas generaciones y de esta forma garantizar la permanencia cultural de este juego.

En el desarrollo del juego no se puede alterar y reinventar el desarrollo de juego, debido a que disponen de una matriz o una estructura que se cumple de una manera obligatoria, razón por la cual se debe contar con el apoyo de los padres de familia, de los maestros músicos conocedores de la temática para que intervengan directamente en la fase de organización.

A la Institución educativa, se recomienda que respalden esta labor de fortalecer los juegos tradicionales, debido a que el Modelo del Sistema de Educación Bilingüe así lo exige.

A la Universidad, seguir apoyando en el desarrollo de este tipo de acciones de investigación, cuyos resultados deben ser publicados y entregados a las comunidades y a los centros educativos para que se ponga en práctica y se dé el valor necesario.

7. BIBLIOGRAFIA.

- Bolívar., G. (1993). *El juego en la priemra etapa de la escuela básica*. Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Maracay, Estado Aragua, Venezuela. Trabajo de ascenso no publicado.
- Guevara Ramírez, L. F. (2009). *Juegos Tradicionales y autóctonos del resguardo indígena de Cañamomo y Lomapieta*. Universidad Tecnológica de Pereira, Facultad de Ciencias de la salud.
- Perez de Colosía Suárez, E. (1996). *Los juegos autóctonos y tradicionales motricies*. Mála: La Rioja.
- Rivas., C. (1986). *El tiempo libre y el osio en la educación preescolar y básica*. Universidad de Zulia, Maracaibo, Estado de Zulia.
- Rodríguez, I. M. (2013). *El juego tradicional como contenido y como herramienta didáctica en Educación Primaria*. Universidad de Rioja Facultad de Letras y Educación.
- Vivas, E., & Guevara de Sequeda, M. (2003). Un Juego como estrategia educativa para el control de aedes aegypti en los escolares venezonalos. *Rev. Panam Salud*.

8. ANEXOS



Diseño y ubicación de la plaza de juego



Explicación del padre de familia para empezar el juego



Repaso de la escaramuza



Explicación de la escaramuza en cada juego



Demostración de sus figuras



Indicaciones previas a la ejecución del juego



Desarrollo de los juegos de la escaramuza



Ejecución del juego por parte de los guías



Ejecución del juego por parte de los tras guías



Integrantes del juego de la escaramuza



Caballitos confeccionados por los padres de familia



Figuras religiosas parte de vestimenta



Guías y Tras Guías



Priostes que integran la plaza de juego



Implementos de fotografía y filmación