

**LA INSERCIÓN DE LOS JUEGOS ANCESTRALES PRACTICADOS POR LOS
MORADORES DE LA PROVINCIA DE SANTA ELENA
THE INSERTION OF THE ANCIENT GAMES PRACTICED BY THE INHABITANTS
OF THE PROVINCE OF SANTA ELENA**

Ana Gallegos Samaniego¹, Patricia Ortega Ramírez¹

¹Universidad Laica Vicente Rocafuerte, Av. de la Américas 70 frente al cuartel modelo, Guayaquil,
Ecuador, Teléfono 2287-200 / Apartado postal 11-33.

Contacto: agallegoss@ulvr.edu.ec / ecportegaf@ulvr.edu.ec

Resumen

El juego se considera una actividad de connotación universal, propia de todas las épocas, afín a todas las etnias y presente en todas las condiciones de vida. Estas cualidades inspiraron al hombre, a lo largo de toda su supervivencia, a inventar juegos, sin olvidar aquellos cuya práctica le legaron sus progenitores.

En el ámbito educativo, es una herramienta importante para adquirir habilidades y destrezas no solo motrices, sino también sociales y afectivas que forman parte de la estructura de la personalidad del individuo. Esto indica que en las escuelas y también en los hogares, el niño debe disfrutar de estos momentos de interacción lúdica. El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño; jugando se aprende, la solidaridad se forma, se consolida el carácter y se estimula el poder creador.

Es de suprema importancia la recuperación de todos estos juegos ancestrales, tomados de la naturaleza de la atracción a lo desconocido, de la admiración a lo incomprendido y del coexistir cotidiano con el medio, para acoplarlos en el currículo de educación infantil para los niños de la generación actual, que se encuentran invadidos con la tecnología y que lejos de apreciar sus beneficios, adquieren una absoluta dependencia para realizar estas actividades recreativas. En este contexto se realizaron encuestas a los adultos mayores de las comunas de la zona norte de la provincia de Santa Elena, y se logró determinar que los juegos ancestrales se están dejando de practicar y están quedando en el olvido. La presente investigación no ha sido referenciada por lo que toma relevancia su estudio.

Palabras claves: Juegos tradicionales, currículo, desarrollo infantil.

Abstract

The game is considered a universal connotation activity, typical of all ages, all ethnicities related and present in all conditions of life. These qualities inspired man, throughout his survival, to develop a game, not to mention those whose parents bequeathed practice.

In the field of education, it is an important tool for acquiring not only driving skills, but also social and affective skills, forming part of the structure of the personality of the individual. This indicates that, in schools and in homes, the child should enjoy these moments of playful interaction. The game is a powerful factor for the preparation of the social life of the child; playing you learn, solidarity is formed, consolidates the character and stimulates the creative power.

It is of paramount importance, the recovering of these ancestral games, based on the nature of the attraction of the unknown, of the admiration for the misunderstood and everyday coexist with the environment, to engage them in the curriculum of early childhood education for the children of the current generation, who are overrun with technology and that far from appreciating its benefits they acquire an absolute dependency for these recreational activities. In this context seniors from communes located in the northern part of the province of Santa Elena, were surveyed and it was determined that the ancient games are leaving to practice and are being forgotten. This research has not been referenced so its study becomes relevant.

Keywords: Traditional games, curriculum, child development.

Introducción

El juego sigue a la vida del ser humano en sus diferentes etapas evolutivas, y le ayuda a madurar, crecer, comprender, socializarse y aprender. En el juego también se lucha y se compete, se estimula la alegría, la autoestima y la confianza en uno mismo. El juego, además tiene relación con el trabajo, la fiesta, la sexualidad, la belleza y la cultura como lo manifiesta Paredes, según lo refiere García (2009).

La consideración de que el juego es un elemento integrador de culturas, ya ha sido apuntada por diversos estudiosos como lo refiere la revista EMAS (2012) donde refiere a Huizinga, quien puso de relieve la tesis que "...desde las civilizaciones antiguas, a través de la evolución del juego como elemento lúdico y festivo, se consiguieron validar los fundamentos sociales y forjadores de la cultura"; y Parlebas, al reconocer que "...los juegos son creaciones de una cultura y el fruto de una historia. Razonamientos que fundamentan la selección de la Provincia de Santa Elena, como cuna de la cultura Valdivia, un pueblo que dio origen a las diversas culturas, como la Manteño-Huancavilca, de la cual descendemos.

Su riqueza ancestral es inmensurable y pretendemos rescatar los juegos, como las bolillas, el trompo, las escondidas, la macateta, las muñecas de trapo, entre otros; para que los niños ecuatorianos los rememoren en sus actividades cotidianas.

El Diccionario de la Lengua Española, editado por la Real Academia Española (RAE¹), define el verbo jugar como "entretenerse, divertirse tomando parte en uno de los juegos sometidos a reglas, medie o no en él interés" o como lo menciona Ríos (2004) que cita la obra *Homo Ludens* de Johan Huizinga que nos manifiesta en su "Una actividad libre, que se realiza dentro de determinados límites de tiempo y de espacio, según determinadas reglas libremente aceptadas pero absolutamente obligatorias", se debe percibir el juego como una actividad libre y voluntaria en la que se emplean normas y leyes; y se impulsa en los niños la adquisición de principios y valores, que podrá poner en práctica con sus pares, dentro de un escenario imaginario y representando roles, que le ayudarán en su interacción social en el presente y futuro.

Ortí (2004), refiere a Karl Gross, quien considera: "...que el juego sirve como preparación para la vida adulta", por ejemplo, los juegos de las niñas a la comida o con sus muñecas constituyen un pre ejercicio de preparación para la vida, según su condición de género, si comparamos una niña de dos lugares distantes en el mundo, culturas contrapuestas, de hace unos cuantos siglos con la de hoy, en sus preferencias encontramos que su juego preferido fue y es la muñeca, con quien simboliza el papel de la mamá frente a su hija.

¹ Real Academia Española. 2012

Reyes-Navia (1988) menciona a Vigotsky, quien destaca las ventajas que el juego ofrece al niño en la edad preescolar si se pondera su capacidad dinamizadora del desarrollo en comparación con la de la instrucción: "...el juego proporciona un marco mucho más amplio para los cambios en cuanto a necesidades y conciencia. La acción en la esfera imaginativa, en la situación imaginaria, la creación de los propósitos voluntarios y la formación de planes de vida reales e impulsivos aparecen a lo largo del juego, haciendo del mismo el punto más elevado del desarrollo preescolar".

En ese mismo sentido, Peña (2005) observa que los japoneses con una tecnología desarrollada están haciendo exposiciones sobre volantín y trompos. Las viejas cometas, los barriletes que se encumbraron sobre los cielos de Tokio o de Nara, vuelven a aparecer hoy más que nunca, tanto para entretenimiento de los niños japoneses, como para deleite de los adultos nostálgicos. Si el juguete tecnológico ha masificado a los niños, el juego tradicional confeccionado artesanalmente, aporta belleza, humanidad, y sobre todo, devuelve la identidad perdida.

Resulta oportuno considerar a Buckingham (2002) quien considera la obra *The Plug-in Drug* de Winn, donde expresa que: "[Los padres] tienen pocas posibilidades de controlar el contacto de sus hijos con toda la diversidad de la sexualidad adulta, todas las posibles variantes y combinaciones de brutalidad y violencia humanas, todos los aspectos de la enfermedad, el mal y el sufrimiento, toda la posibilidad terrible de desastres naturales y provocados por el hombre que pueden afectar a una infancia inocente y despreocupada. Siempre está el televisor para trastocar todos los cuidadosos planes de los padres...". Aquí manifiesta su preocupación no solo por los contenidos, sino por la incidencia de lo que ven los niños en la televisión, ya que los priva del juego y de otras formas de sana interacción.

Los datos actualizados del Estudio de Audiencia Infantil/Juvenil de la Asociación para la Investigación de Medios de Comunicación, tomado de Hernández (2002) reflejan que los/as niños/as españoles/as pasan una media de 2 horas y 30 minutos al día viendo televisión y media hora adicional jugando con videojuegos o conectados a INTERNET.

Según el informe de la Organización Mundial de la Salud OMS, registrado en las Estadísticas Sanitarias Mundiales (2010), indican que la inactividad física constituye el cuarto factor de riesgo más importante de mortalidad en todo el mundo, es decir se reporta un 6% de defunciones a nivel mundial. Solo la superan la hipertensión con un 13%, el consumo de tabaco con el 9% y la hiperglucemia con un 6%.

Es necesario también analizar las nuevas recomendaciones mundiales sobre actividad física para la salud, la OMS (2010) sugiere específicamente lo siguiente, según grupo etario: para niños entre 5 y 17 años, realizar un mínimo de 60 minutos diarios de actividad física moderada o vigorosa.

Por los antecedentes expuestos el presente artículo se propone como objetivo documentar la inserción de los juegos ancestrales practicados por moradores de la Península de Santa Elena en la década de los 30, y la importancia de estos para madurar, crecer, comprender, socializarse y aprender con principios y valores en la niñez actual.

Métodos

Se aplicaron encuestas, grupos focales y conversatorios a 20 personas de la tercera edad, pertenecientes a diferentes comunas de la zona norte de la Provincia de Santa Elena en el mes de septiembre del 2012 (Tabla # 1).

La metodología aplicada fue tomada de lo referido por Barahona M y Rivas R (2007)

en “Cultura y Desarrollo con Pueblos Indígenas” (Guías de Trabajo), que son aplicables a la presente temática.

Tabla #1: Edad promedio de los encuestados por comuna

Sector	Edad promedio
Comuna Dos Mangas	80 años
Comuna Olón	77 años
Comuna Libertador Bolívar (Atravesado)	71 años

Por consiguiente, la investigación es predominantemente cualitativa, cuestión que debe siempre tenerse presente al analizar los resultados.

Es por ello que la muestra diseñada fue de carácter intencionado, socio estructural y no estadístico.

Resultados

Los resultados de las encuestas sobre los juegos tradicionales que recuerdan los moradores de la Provincia de Santa Elena, se presentan en la Tabla #2.

De los juegos mencionados, se destacan el de las bolillas como el más recordado, y por lo tanto, significa que fue el juego que practicaron hasta adultos.

Si consideramos que el 80% de los encuestados fue del sexo masculino, los juegos que se reportan tienen un tinte femenino, especialmente en la comuna de Olón.

Si analizamos las actividades productivas de las zonas encuestadas (Suárez, 2008) podremos verificar que no son iguales, y que los juegos estarían relacionadas con aquellas, así: en la comuna de Olón y Libertador Bolívar las actividades productivas son de índole turísticas y los juegos se ven influenciados por este continuo transitar de personas.

Por otra parte, analizaremos los juegos tradicionales que se han conservado en los

sectores populares de la ciudad Colombiana de Pereira (Jiménez, 2005) concuerdan con el juego de la bolilla para las tres comunas; el trompo para Dos Mangas y escondidas de Olón.

Tabla #2. Juegos tradicionales referidos por el grupo de la tercera edad

Sector	Juegos Tradicionales
Comuna Dos Mangas	<ul style="list-style-type: none"> • Trompo • Sacadas • Bolillas de plomo
Comuna Olón	<ul style="list-style-type: none"> • Escondidas • Bolillas con “coco-chile” o de “jaboncillo” • Yuca • Juguetes de barro (Ollitas) • Muñecas de trapo hechas de retazos de tela • Macateta
Comuna Libertador Bolívar (Atravesado)	<ul style="list-style-type: none"> • Pum • TikiMan • Fútbol con pelotas elaboradas con la vejiga de la vaca y rellenas con trapos. • Taguas • Bolillas de cristal

En este mismo orden y dirección, mencionaremos el procedimiento de trabajo empleado en España, el que se fundamenta en la recopilación, estudio y análisis de la mayor parte de la documentación existente sobre los denominados juegos y deportes autóctonos y tradicionales de Canarias, especialmente de los reglamentos y manuales técnicos, las normativas legales, los libros, revistas y documentos, particularmente del mundo de los juegos motores tradicionales, describiendo y analizando la estructura de dichas actividades desde una perspectiva fundamentalmente praxiológica; cumplen los criterios referidos.

Tabla # 3. Juegos Tradicionales de la ciudad colombiana de Pereira.

Juegos Tradicionales que se han conservado		Juegos Tradicionales que han ido desapareciendo
Pelota	Lleva	Cóngolos o chochos (semillas)
Cuerda	Pico de botella	Luciérnagas
Escondite	Ensaladas	Cucarrones
Bolas	Bandera	Rueda o el aro
Pare	Cachucha	Hondas
Bombón	Paredón	Horquetas de guayaba o caucheras
Trompo	Bote tarro	Rumbadores
Yoyo	18 pasos	Zancos de madera o de tarros
Futbolito	Jazz para las niñas	
Escuelita	Vuelta a Colombia	
Papá y mamá	Triciclo	
Chicle	Bicicleta	
Semana	Billar	
Ponchao	Pico y monto	
Bobo	Caramelos	
Pistolas	Trique	
Ladrón y policía	Globos	
Esconde correas	Corozos y carritos	

La catalogación es de alcance teórico y de sistematización de sus contenidos, debemos reconocer en qué contexto se instauran los deportes y juegos motores tradicionales (Tabla # 4).

Con relación a lo anterior, en los conversatorios con adultos mayores de las comunas de la provincia de Santa Elena, el 100% de ellos, manifiesta su preocupación por el abandono de las costumbres y tradiciones, pues los niños y jóvenes recurren a la televisión y/o a la computadora para cualquier actividad cotidiana, teniendo como consecuencia la pérdida de destrezas y

habilidades motrices y sociales, de creatividad, pensamiento crítico y la incapacidad para resolver problemas, a partir del análisis de las alternativas, teniendo en cuenta las posibles consecuencias de sus decisiones.

Conclusiones

Una vez finalizada la etapa inicial de ejecución del proyecto podemos concluir según las encuestas realizadas:

- El juego de bolitas, fue practicado por las tres comunas de la zona norte de la Provincia de Santa Elena.
- Los juegos están en dependencia de las actividades productivas de cada comuna.
- Los juegos predilectos no son iguales en las diferentes comunas a pesar de estar en la misma zona norte de la costa.
- En la actualidad algunos de estos juegos ya no se practican.

En lo que respecta a los juguetes:

- Eran de difícil adquisición.
- Ellos mismos los elaboraban; las niñas confeccionaban muñecas de trapo, ollitas de barro; mientras que los niños hacían las bolillas de “Coco-chile” o de “Jaboncillo” y las pelotas para fútbol las fabricaban con la vejiga de chanco o vaca y las rellenaban con trapos.

De acuerdo con los razonamientos que se han venido exponiendo, es momento de proponer acciones prácticas para que sean recuperados los diversos juegos populares y tradicionales, que forman parte del Patrimonio Cultural del Ecuador y que se están perdiendo.

Tabla # 4. Ficha praxiológica de juegos tradicionales, Hernández (2007)

DENOMINACIÓN: BOLA		Código: JTR	
ESTRUCTURA DE LA TAREA			
Objetivos motores	Efectuar y/o evitar traslaciones; efectuar acciones de precisión y/o evitarlas		
Objetivo/Subjetivo motor puntuable	Efectuar acciones de precisión y/o evitarlas.		
ACUERDOS, NORMAS O REGLAS BÁSICAS DE LA LÓGICA INTERNA			
Participantes	Habitualmente intervienen 2 equipos de 2 ó 3 jugadores cada uno, aunque también existe la posibilidad de jugar mano a mano; en algunos torneos de las fiestas se suele jugar 4 contra 4		
Gestualidad	La gestualidad se refiere a la posición inicial del jugador que va a lanzar.		
Tiempo	<input type="checkbox"/> Tiempo marca <input type="checkbox"/> Tiempos comunes <input type="checkbox"/> Secuencia fija a superar <input type="checkbox"/> Tiempos alternativos <input checked="" type="checkbox"/> Tiempos consecutivos		
	* Al ser un juego, cuya red de resultado es a puntuación límite, no existe un límite temporal de duración de la partida * No existen delimitaciones temporales		
Roles socio motores	Jugador lanzador y jugador en espera		
ESPACIO Y MATERIALES (ANÁLISIS FUNCIONAL)			
<input checked="" type="checkbox"/> Estandarizado	<input checked="" type="checkbox"/> Común	<input checked="" type="checkbox"/> Psicomotor	(Intermotricidad alterna)
<input type="checkbox"/> No Estandarizado	<input type="checkbox"/> Separado	<input type="checkbox"/> Socio motor	
Otros aspectos	Debe tenerse en cuenta que este juego presenta una característica que le hace difícilmente clasificable siguiendo el criterio de Parlebas (2001). Para ello debemos seguir el criterio construido por Raúl Martínez de Santos (2002), quien incorpora el concepto de intermotricidad alterna		
TIEMPO (ANÁLISIS FUNCIONAL)			
Ritmo de participación:	<input type="checkbox"/> Constante <input checked="" type="checkbox"/> Variable		
COMUNICACIÓN (TIPOS, REDES)			
<input type="checkbox"/> Sin Comunicación	<input type="checkbox"/> Oposición	<input checked="" type="checkbox"/> Inter motricidad alterna	
<input type="checkbox"/> Cooperación	<input type="checkbox"/> Cooperación-Oposición	<input type="checkbox"/> Red2-Exclusiva estable de equipos* Red1-Exclusiva estable de individuo**	
Otros aspectos:	* Desde el punto de vista de la puntuación ** Desde el punto de vista de la situación		
GESTUALIDAD (TÉCNICA)			
<input checked="" type="checkbox"/> Gestualidad de repetición única	<input type="checkbox"/> Gestualidad a cíclica intrarepeticiones		
<input type="checkbox"/> Gestualidad Cíclica	<input type="checkbox"/> Gestualidad a cíclica interrepeticiones		

Referencias

- Barahona, M., Rivas R., *Cultura y Desarrollo con Pueblos Indígenas (Guías de Trabajo)*. Honduras. Editorial Guaymuras. 2007, p. 53 - 92.
- Buckingham D. *Crecer en la ERA de Los Medios Electrónicos: Tras la Muerte de la Infancia*. Madrid. Editorial Morata. 2002. p. 35.
- Estadísticas Sanitarias Mundiales. Ginebra, Suiza. Editorial Organización Mundial de la Salud. 2012 p. 35.
- García Velázquez, A, Llull Peñalba J, *El juego infantil y su metodología*. España. Editorial Editex. 2009 p. 9.
- Hernández Moreno, José. Castro Núñez, Ulises. *Catálogo de Los Deportes y Juegos Motores Tradicionales Canarios de Adultos. Estudio Praxiológico, Institucional y Documental*. Barcelona – España. Editorial INDE. 2007. pp. 9, 176 – 179.
- Jiménez Vélez Carlos Alfredo. *Inteligencia Lúdica. Juego y Neuropedagogía en Tiempos de Transformación*. New York. Editorial Aula Abierta. 2005 p. 196-199.
- Ortí J. *La Animación deportiva, el juego y los deportes alternativos*. España. Editorial INDE. 2004 p.53.
- Peña Muñoz M. *Alas para la infancia: Fundamentos de literatura infantil*. Chile. Editorial Universitaria. 2005. p. 57.
- Reyes-Navia, R. M. *El juego, procesos de desarrollo y socialización: contribución de la psicología*. Colombia. Editorial Magisterio. 2da Edición. 1988. p.63.
- Ríos Hernández, Mercedes. *Actividad física adaptada. El Juego y los alumnos con discapacidad*. España. Editorial Paidotribo. 5ta. Edición. 2004 p. 9.
- Suárez Changuán, Pablo. *Levantamiento y determinación de línea base microempresas y emprendimientos locales. Proyecto “Desarrollo económico sustentable cordón costero Guayas y Santa Elena”*. Fundación NOBIS. 2008. Ecuador.
- Emás F, *Revista Digital de Educación Física*. Año 3, Núm. 15 (marzo-abril de 2012). *Juegos tradicionales, patrimonio cultural inmaterial de la humanidad. Una revisión a través de la pintura*. Rafael Carmona Ruiz Doctor en Educación Física. I.E.S. Santa Rosa de Lima. Córdoba. p. 3.