

LOS JUEGOS TRADICIONALES SE HAN PERDIDO EN LA MEMORIA CULTURAL ACTUAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA PROVINCIA DE SANTA ELENA

Patricia Ortega Ramírez¹, Ana Gallegos Samaniego²

¹Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil. Coordinación Científica Tecnológica e Innovación. Ave. Avenida de las Américas. Apartado: 11-33. Fax: (593-4)2287-431. Guayaquil, Ecuador. Contacto: portegaf@ulvr.edu.ec

²Investigadora independiente, Asesora educativa. Contacto: any_gallegos@hotmail.com

RESUMEN

El presente trabajo de investigación se inició en la Península de Santa Elena, pues es ahí donde nació nuestra cultura ancestral. Nuestro propósito fue confirmar la hipótesis de si los niños y niñas aún participan en actividades lúdicas ancestrales. Se seleccionaron quince comunas de la Provincia de Santa Elena (La Entrada, Olón, Montañita, Dos Mangas, Sacachún, Cadeate, Salinas, Ancón, Atahualpa, Valdivia, Libertador Bolívar, El Tambo, San Vicente, Ayangue y Santa Elena) a fin de realizar el estudio, se aplicaron encuestas, se realizaron entrevistas, se escucharon referencias de vida, y se observaron actividades de juego. Los resultados de las encuestas nos dicen que efectivamente un gran porcentaje de niños y niñas ya no conocen ni practican juegos ancestrales, algunos ni siquiera los conocen. Este trabajo pretende que los niños y niñas de las comunas en las que se realizó la investigación disfruten participando en los juegos con los que también se divirtieron sus antepasados, donde además ejercitaran sus habilidades y destrezas, que les permitirá estimular su imaginación y creatividad, físicamente potenciaran el desarrollo de su esquema corporal y psíquicamente sus emociones, aprenderán a través del juego a sentirse orgullosos de su linaje, de sus raíces y de su tradición.

Palabras claves: Juegos, Juegos tradicionales, transmisión oral

Introducción

Parte importante de la cultura del Ecuador son los juegos populares y tradicionales y en especial los que se practican en la Provincia de Santa Elena, estas expresiones lúdicas asociadas a niños, niñas, jóvenes y adultos en las que también destaca el valor que conllevan los legados, pues son elementos representativos de cada cultura. Ya lo manifiesta Bruner J. *“El juego no es solo una actividad infantil. Jugar para el niño y para el adulto..., es una forma de*

utilizar la mente, incluso mejor, una actividad sobre como utilizar la mente. Es un marco en el que se ponen a prueba las cosas, un invernadero en el que se puede combinar pensamiento, lenguaje y fantasía”, citado por Aizencang (2005).

El juego es una actividad estrictamente necesaria para el desarrollo de las diferentes habilidades, especialmente en las relacionadas con la psicomotricidad, autoestima, valores y sociabilidad que además tiene influencia en cada uno de los ámbitos que deben ser estimulados

para el logro de la adecuada evolución de la personalidad de los individuos. Ya Piaget en el año 1986 analiza pormenorizadamente su concepción del juego en el libro "La formación del símbolo en el niño", vinculando la capacidad de jugar a la capacidad de representar o de simbolizar, le asignaba un valor muy relevante, al juego simbólico principalmente en la etapa de 2 a 7 años, cuando está en su momento más fructífero para su desarrollo. Asimismo, Ramírez H. (2006), menciona a Freud cuando dice que "*todo hombre es su infancia*", lo cual hace referencia que muchas de las claves de lo que será la persona en su futuro, está en la infancia.

Es así que encontramos que en la Provincia de Santa Elena existe un sinfín de juegos en los que participaron padres, abuelos y bisabuelos, que con el paso del tiempo se han convertido en una tradición representativa de la cultura.¹ Según la teoría de recapitulación de Stanley Hall, citada por Delgado (2011) consideraba que el juego era causado por el efecto que producían sobre el organismo las actividades de generaciones pasadas. A través del juego reproducimos tareas de la vida de nuestros antepasados.

Materiales y métodos

El fin de este trabajo, es presentar propuestas para la acción en cuanto a la recuperación de los juegos tradicionales y su inserción en el currículo educativo ecuatoriano en el nivel inicial y de primero de educación general básica, así es como también pretendemos recuperar la transmisión generacional de nuestras tradiciones.

Consideramos pertinente, para la investigación, la interacción familiar en los juegos, como elemento fundamental del desarrollo infantil y de las relaciones con los miembros familiares como instancias socializadoras, también hemos querido averiguar el grado de participación en las actividades lúdicas tradicionales, razón por la que se envió 723 encuestas a la casa con los niños, pero únicamente 530 padres de familia la devolvieron, es decir tuvimos el 73% de participación.

El contexto educativo es de fundamental consideración, pues es el nexo de socialización externa a lo largo del ciclo vital del niño, por lo que se consideró a 176 docentes y directivos, quienes reunidos, ya sea en la dirección de las Instituciones Educativas o en un aula se les explicó el propósito del proyecto y procedieron a contestar el cuestionario.

La participación infantil, se realizó en las aulas de sexto y séptimo año de educación general básica se aplicó encuestas a 723 niños y niñas, que viven en diferentes localidades de la Provincia de Santa Elena, durante los meses de Septiembre 2012 a Febrero 2013. En este caso, se consideró un paralelo y una Institución Educativa por cada población como participante en esta investigación, pues esa es la cantidad que se estableció como estándar. Por ejemplo, en la comuna La Entrada existe una sola escuela y un solo paralelo, no así en la Santa Elena, en la funcionan varias escuelas, inclusive particulares, y con más de un paralelo.

La metodología aplicada en la presente investigación fue tomada del modelo de Bantulá y Mora (2005) del libro "Juegos Multiculturales, 225 juegos culturales para un mundo global", aplicándose un

¹ Poema Pedagógico No.1, Lilly Pilataxi de Arenas, edit. Poligráfica, 2012, p. 39 - 46

Cuestionario individual el mismo que consta de tres secciones. En la primera sección se recabo información general como: sexo, edad, lugar de nacimiento, institución educativa a la que asisten, área de juegos de su casa y escuela, frecuencia de uso de juegos electrónicos. En la

segunda sección se consultó información sobre la práctica de 57 juegos tradicionales. Finalmente, en la tercera sección se realizó preguntas sobre actividades relacionadas con los juegos tradicionales de su entorno familiar y comunidad (Tabla 1).

Tabla 1. Escuelas y Centros de Educación Básica Encuestados

LUGAR	INSTITUCIÓN EDUCATIVA	NIÑOS	NIÑAS	TOTAL	%
LA ENTRADA	VICTOR EMILIO ESTRADA	11	9	20	2.8
OLÓN	DR ANTONIO MOYA SANCHÉZ	20	30	50	6.9
MONTAÑITA	JOSÉ MEJIA LEQUERICA	30	15	45	6.2
CADEATE	FRANZ WARZAWA	30	27	57	7.9
LIBERTADOR BOLÍVAR VALDIVIA	JOSÉ MARÍA CHAVÉZ MATA	16	18	34	4.7
AYANGUE	PROVINCIA DEL CARCHI	28	25	53	7.3
SALINAS	CARLOS ESPINOZA LARREA	12	24	36	5.0
SANTA ELENA	DIECIOCHO DE AGOSTO	1	67	68	9.4
LA LIBERTAD	CARMEN MONTENEGRO DE OBREGON	44	40	84	11.6
SAN VICENTE	HERMÁN B PARKER	26	12	38	5.3
EL TAMBO	PRESIDENTE VELASCO IBARRA	20	25	45	6.2
ANCÓN	LEONARDO W. BERRY	6	49	55	7.6
ATAHUALPA	JUAN ALBERTO PANCHANA	25	36	61	8.4
SACACH N	CARLOS ALBERTO FLORES	2	2	4	.6
	TOTAL	302	421	723	100.0

El muestreo que se aplicó fue no probabilístico por juicio. Se trabajo con 723 sujetos, de los cuales 302 fueron niños y 421 niñas con un rango de edad entre 10 a 12 años. Es necesario indicar que en la segunda sección del Cuestionario individual, se podía elegir más de una opción en cada pregunta, por lo que los valores aquí presentados se los ha tomado individualmente y no en forma colectiva, por ejemplo 71 niños dijeron

jugar a la cebolla, lo que representa aproximadamente el 10% de la muestra pero dentro de dicha categoría (Tabla 2).

Con los valores encontrados, se concluye que aproximadamente el 32% de los niños actualmente practican juegos tradicionales; destacando que este valor no es resultado de una media aritmética sino de una media geométrica porque es la más adecuada cuando se trata de valores relativos o índices.

Tabla 2. Lista de juegos consultados

JUEGOS	Cn ²	%	JUEGOS	Cn ²	%
CEBOLLA	71	9.82	MACATETA	204	28.22
LOS PAÍSES	114	15.77	MANTANTIRULÁN	217	30.01
TACONAZOS	122	16.87	PEPO Y TRULO	234	32.37
EL FLORÓN ESTÁ EN MIS MANOS	137	18.95	PAPÁ Y MAMÁ	241	33.33
CARBONERITA	141	19.50	ESTRELLA	246	34.02
TIKI MAN	142	19.64	AGUA DE LIMÓN	263	36.38
ARRICOTÍN ARRICOTÓN	143	19.78	PATA COJA	267	36.93
PIN PIN SAN AGUSTÍN	143	19.78	PAN QUEMADO	272	37.62
ZANCOS	147	20.33	LANZADITA	298	41.22
ACHAQUI CARAMBA CHAQUI	149	20.61	CARRITOS	304	42.05
CARRERAS DE CARROS DE MADERA	151	20.89	TIRAR DE LA CUERDA	304	42.05
7 PI	152	21.02	A LA RUEDA	306	42.32
PICA PICA	155	21.44	MUÑECAS	315	43.57
PIROPOS	158	21.85	TROMPO	351	48.55
BRINCA BRINCA	166	22.96	ARROZ CON LECHE	354	48.96
LAS BOLAS	166	22.96	EL PUENTE SE HA QUEBRADO	358	49.52
ABUELITA	173	23.93	PEPO	366	50.62
VALERO	173	23.93	ENSACADOS	371	51.31
LAS TORTAS	175	24.20	RAYUELA	374	51.73
SIN QUE TE ROCE	180	24.90	PALO ENCEBADO	375	51.87
SIETE VIDAS	186	25.73	EL LOBO	378	52.28
CORREA QUEMADA	187	25.86	CARRETILLAS	384	53.11
EL ÁNGEL DE LA BOLA DE ORO	190	26.28	GALLINA CIEGA	407	56.29
LA BOMBA	193	26.69	COMETA	414	57.26
EL ARO	199	27.52	POLÍCIAS Y LADRONES	416	57.54
EL ELÁSTICO	199	27.52	GATO Y RATÓN	444	61.41
LAS MOÑAS	201	27.80	SALTAR LA SOGA	445	61.55
TORNEO DE CINTAS	202	27.94	BAILE DE LAS SILLAS	449	62.10
			ESCONDIDAS	524	72.48

²Cn = cantidad de niños y niñas que contestaron practicar los juegos

Resultados

Cuando se empezó el trabajo con los niños y niñas participantes, se explicó que el Cuestionario no era un examen, que si alguna pregunta no la podían contestar no habría problema, además dicha participación no era puntuada. También se recalcó el hecho de que no se debía

escribir el nombre, pues sus respuestas eran anónimas. En base a las encuestas aplicadas a 723 niños y niñas se obtiene como resultado que a medida que pasa el tiempo y a pesar de muchos intentos de rescate el manto del olvido está cubriendo nuestros juegos tradicionales, específicamente en la Provincia de Santa Elena, lugar de esta investigación.

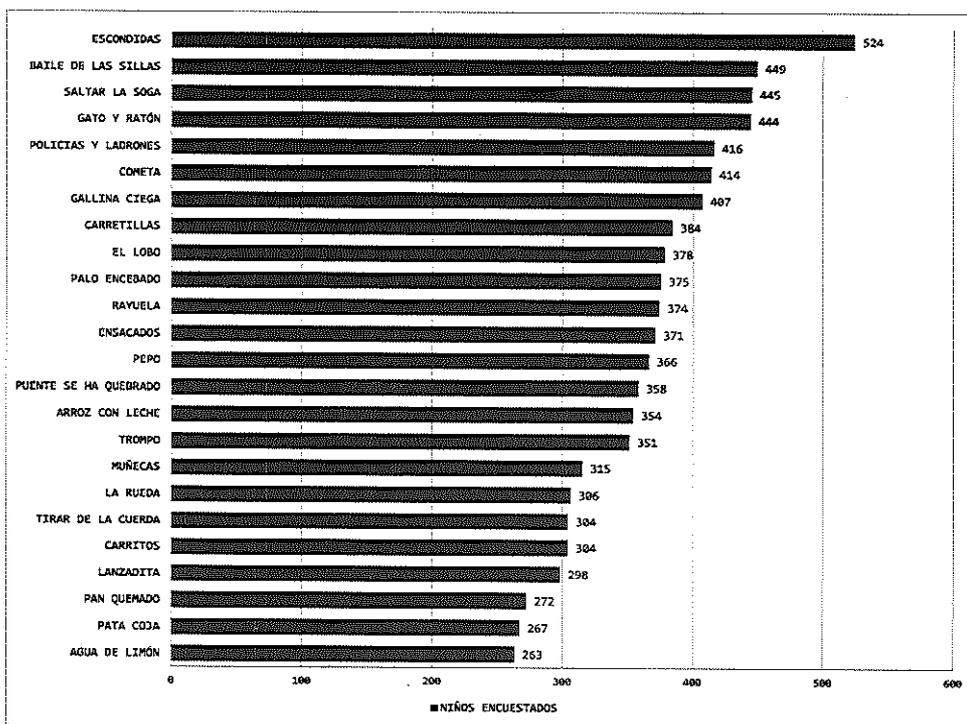


Figura 1. Detalle de los juegos más practicados por los niños encuestados

Es interesante conocer los cinco primeros juegos que comandan el listado de aquellos que aún se practican, según lo indica la figura 1, las escondidas, el baile de la silla, saltar la soga, el gato y el ratón y policías y ladrones (Ver Anexos).

En contraparte en la figura 2 podemos observar la referencia de los juegos que menos se practican, hay juegos que están ubicados en los últimos cinco lugares de la misma, y son: La cebolla, los países, los taconazos, el florón está en mis

manos, y la carbonerita (Ver Anexos). Son juegos que los niños y niñas ya no conocen y refieren que no los han escuchado menos jugado, lo que demuestra que efectivamente algunos juegos tradicionales están olvidados, mientras que en otros se observa confusión. Por ejemplo cuando se preguntó sobre el juego del aro, responden que si lo juegan pero hacen referencia al aro de básquet, no a nuestro juego tradicional, situación preocupante, pues el básquet es un deporte extranjero

que se encuentra muy interiorizado en los niños/as con la ayuda de las instituciones educativas visitadas que las tienen

mayoritariamente presente en su infraestructura

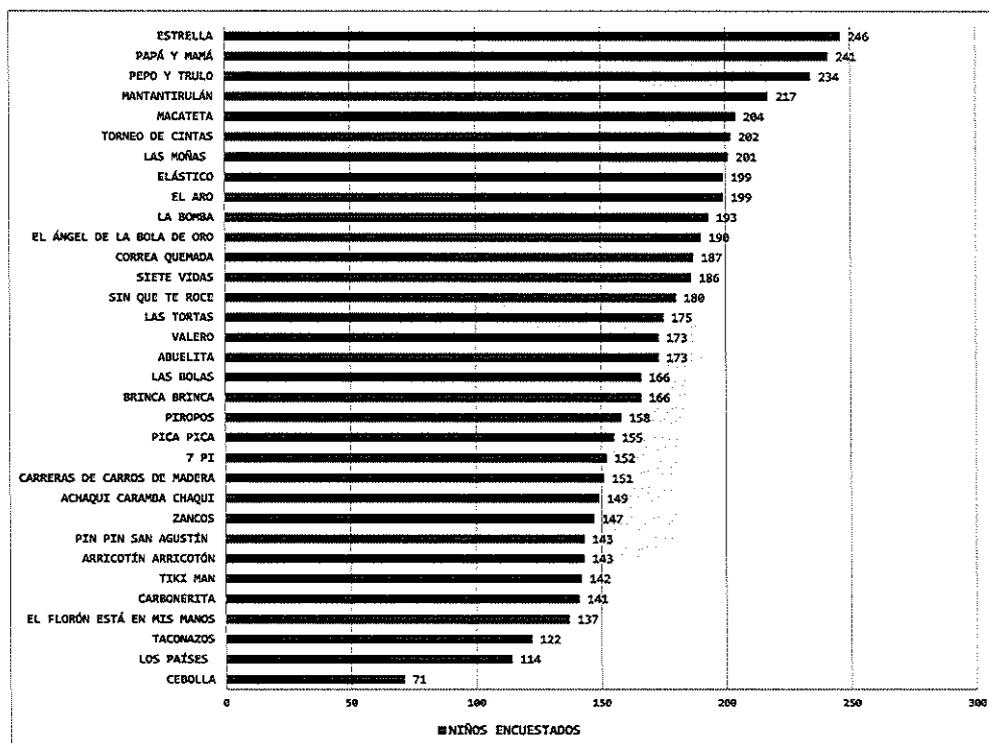


Figura 2. Los juegos menos practicados entre los encuestados

Un dato importante es que el 48% de los niños encuestados dijo que juegan poco con papá y mamá, el 25% que juegan mucho, y un 25% manifestó que no juegan nada. El 2% no respondió, según lo indica el Figura 3. Lo que nos indica que más de los 75% de los niños y niñas encuestados juegan poco o nada con sus padres. Reafirmando, el 66% de los padres de familia encuestados contestaron que juegan poco con los niños y el 13% que no juega nada, situación que nos permite visualizar que se está perdiendo la transmisión de la práctica de los juegos de adultos a niños. Los padres están descuidando la relación con sus hijos e hijas, puesto que a través del juego el niño y la niña se comunican,

construyendo las estructuras formadoras del vínculo afectivo-emocional-social hacia sus padres, lo que se convertirá en una sólida base para el desarrollo de las habilidades sociales, demostradas inicialmente hacia sus pares y posteriormente en cotidiano vivir.

En la tercera sección del cuestionario, luego de haber recordado, comentado y jugado muchos de los 56 juegos enlistados con los niños se le pregunto si consideraban o no importante el rescate de los juegos tradicionales a lo que el 57% de los niños y niñas encuestados respondieron que sí, y el 67% contesto positivamente a la inserción de juegos en las actividades de la escuela.

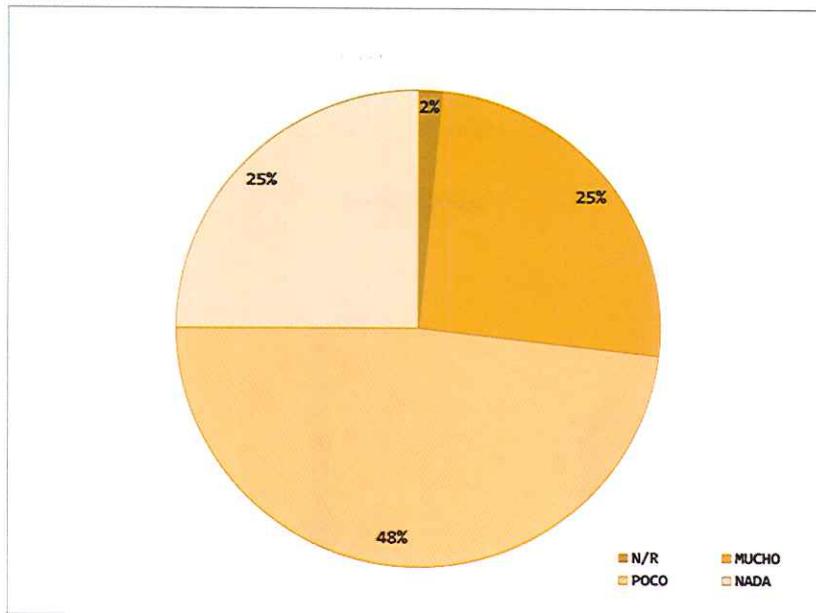


Figura 3. ¿Juegas con papá y mamá?

Con los resultados obtenidos consideramos que debe concienciarse a todos y todas en todos los ámbitos, considerando al hogar y la escuela como los núcleos en los que los niños y niñas pasan un alto porcentaje de sus vidas infantiles, y es donde deben irse construyendo los aprendizajes en cada una de sus áreas de evolución, a fin de contribuir al desarrollo armónico de su personalidad, incentivando el amor propio, el amor a sus a sus padres, el amor a sus pares, el amor a sus raíces, el amor a su país.

En las poblaciones investigadas llama la atención el desapego y desinterés por la cultura local, acompañado por el olvido de actividades generadas y practicadas por nuestros ancestros directos, considerando a este tipo de juegos como actividades aburridas. Estos resultados demuestran de manera clara y directa el comportamiento y modo de actuar de los sujetos inmersos en este estudio.

Los niños y niñas se interesan cada vez más en otro tipo de juegos, el mercado y los medios masivos de comunicación constituyen el principal ofertante de juegos más atractivos para los niños, niñas y jóvenes, los video juegos, que de cierta manera estimulan la ausencia social, pues no es necesaria la relación con el otro ser físico, pues le basta el compañero que le presenta la máquina y con él conversa, discute, se ríe y hasta puede llegar a quererlo y a sentirlo imprescindible en y para su vida. Resulta interesante citar a Codina y Munné (1992) quienes en este sentido opinan que “El avance tecnológico induce a nuevas formas de empleo del ocio que también afectan a los niños, un instrumento central al respecto es el ordenador, que viene a ser un súper juguete que goza de familiaridad, apareciendo relacionalmente como algo intermedio entre el objeto y el sujeto. Un uso especial de los ordenadores está en los videojuegos infantiles. Se analiza sus características y

las razones de su éxito en el mundo infantil, por otro lado se analiza en caso de la manía colectiva, basada en las fotocopias de dibujos animados. Todo

ello conlleva a una reflexión sobre la nueva cultura del siglo XXI y el papel de los niños en la configuración de las mismas”.

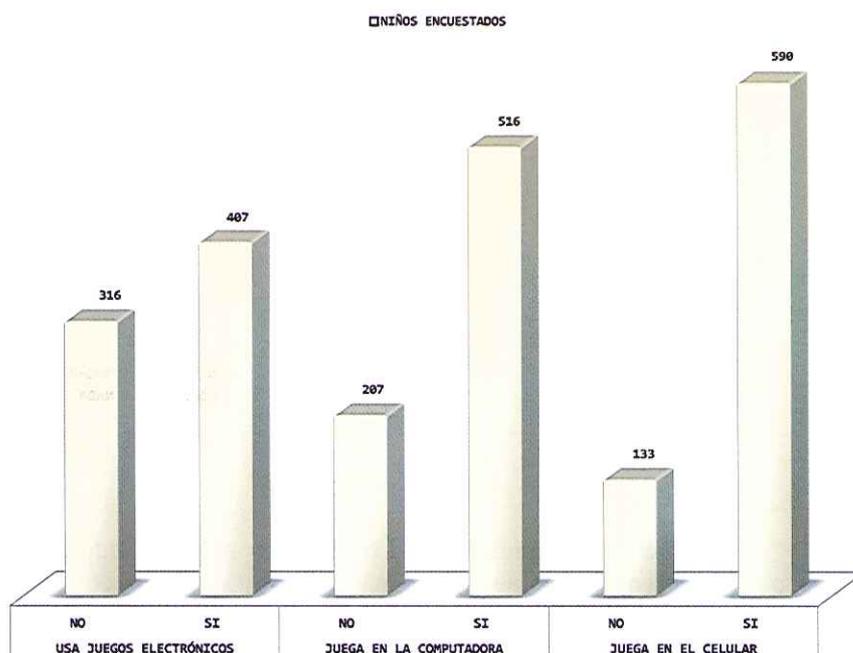


Figura 4. ¿Usa juegos electrónicos, computadora o celular para jugar?

En la Figura 4 se muestran las respuestas de los niños y niñas encuestados con respecto a las actividades de recreación y entretenimiento, pues el 56% usa juegos electrónicos³, el 71% juega en la computadora y el 82% juega en el celular. Es necesario reflexionar que el tiempo que está siendo dedicado a este tipo de actividades aleja a nuestros niños de su óptima evolución psico emocional social, pues se distancia cada vez más de la creatividad e imaginación tan propias de su edad y tan propias de sus actividades lúdicas y que además son imprescindibles para la formación de su personalidad.

³ Videojuegos como Mario Bros, FIFA, y otros; disponibles en PlayStation, Xbox, Wii, Nintendo, etc.

Consideramos valioso citar a Vygotsky 2000 refiriendo que “Los estudios sobre el juego reconocen su valor en el desarrollo socio-emocional de los niños. A través del juego los niños aprenden a interactuar con sus pares a través del intercambio de ideas y la negociación. La convivencia social requiere que sus miembros se ajusten a las normas que la sociedad establece. A través del juego los niños aprenden a ajustarse a ellas ya que todo juego establece reglas necesarias para su desenvolvimiento. Estas reglas pueden ser implícitas como en los juegos imaginarios como el juego de roles o socio-protagonizado o explícitas como en los juegos con reglas como los deportes o los juegos de mesa, los cuales también contienen una situación imaginaria”.

Conclusiones

Una vez finalizada la etapa inicial de ejecución del proyecto podemos concluir con base a las encuestas aplicadas que un alto porcentaje de niños y niñas de las quince comunas consideradas para esta investigación en la Provincia de Santa Elena, no conocen y otros no practican juegos tradicionales.

Cada vez es más común observar que los adultos ya no transmiten este tipo de juegos, y que además existe un marcado desinterés por actividades consideradas ancestrales. Llegando para los niños y jóvenes a convertirse en algo jocoso, pues comparan las actividades lúdicas que se realizaban antes con la actuales y las consideran mayormente interesantes.

Situaciones de esta índole nos indican que hay una desvalorización de nuestra cultura e identidad. La escuela no incentiva desde las aulas este tipo de prácticas, porque los docentes no han concienciado completamente la necesidad e importancia de estas actividades en el aula y en cada centro educativo.

Referencias

- Aizencang, A. 2005. Jugar, aprender y enseñar: relaciones que potencian los aprendizajes escolares. Buenos Aires Argentina. Editorial Manantial p. 65
- Bantulá, J y Mora, J. 2005. Juegos Multiculturales. 225 juegos tradicionales para un mundo global. Segunda Edición. Barcelona: Editorial Paidotribo. p.20 – 29
- Codina N. y Munné F. 1992. Anuario de Psicología. Barcelona. Editorial Universidad de Barcelona.
- Delgado, I. 2011. Juego Infantil y su Metodología. Editorial Paraninfo. Madrid España. p.11
- Piaget, J. 1979. La formación del simbolo en el niño: imitación, juego y sueño, imagen y representación, tr. de Jose Gutierrez. Editorial Fondo de la Cultura Económica. Mexico.
- Pilataxi de Arenas Lily. 2012. Poema Pedagógico. Guayaquil-Ecuador. Editorial Poligráfica
- Ramírez H. 2006. El juego infantil. Bogotá-Colombia. Editorial Posada p.35
- Vigotsky. L. 2000. Desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona. Editorial Crítica p.120-123

ANEXOS

Anexo 1: Juegos que aún practican los niños

ESCONDIDAS: Juego grupal, que requiere de un patio grande, consiste en que mientras uno cuenta el resto debe esconderse. Cuando el jugador termina de contar empieza a buscar y atrapar a los ve, va al lugar de inicio y dice su nombre. El juego finaliza cuando todas los participantes son capturados y el juego comienza de nuevo. Cuenta el primero que fue encontrado.

BAILE DE LAS SILLAS: Juego grupal, que requiere de un patio grande, consiste en bailar alrededor de las sillas. Debe haber una silla menos que la cantidad total de participantes. Cada vez que se detiene la música, los participantes deben sentarse. El que no consiga una silla, se retira del juego. Gana el que al final se queda con una silla.

SALTAR LA SOGA: Juego grupal e individual, exige que los participantes salten de manera coordinada una cuerda mientras se entona una canción.

EL GATO Y EL RATÓN: Juego grupal, que requiere de un patio grande, donde los participantes se toman de las manos formando una circunferencia. Un jugador asume el rol del ratón, que se debe ubicar en el centro y otro representa al gato, que se coloca en el exterior. Luego de cantar una retahíla, el ratón corre huyendo del gato que lo persigue, los otros participantes deben protegerlo y darle ánimo.

POLICÍAS Y LADRONES: Juego grupal, que requiere de un patio grande, los participantes se ubican en dos grupos, el de policías, persigue al de ladrones, hasta que los atrapan y los llevan a la cárcel, los ladrones libres pueden rescatar a los capturados dándoles una palmada. Cuando todos los ladrones son encarcelados se invierten los roles.

Anexo 2: Juegos que ya no practican los niños

CEBOLLA: Juego grupal, que requiere de un patio grande, en el que los niños se sujetan de la cintura y tienen que halar para mover de su puesto al equipo contrario.

PAÍSES: Juego grupal, que requiere de un patio grande, en el que los niños se identifican con el nombre de un país. Uno de ellos lanza una pelota hacia arriba, gritando el nombre de uno de los países participantes. Todos deben correr lo más lejos posible del niño que fue nombrado porque él debe lanzar la pelota para quemar al que se encuentre más cerca. El niño quemado es el que inicia nuevamente el juego.

TACONAZOS: Juego grupal de niñas en el que se desafiaba la coordinación del pie, entre la punta y el talón.

EL FLORÓN ESTÁ EN MIS MANOS: Juego grupal, los participantes se ubican en el piso sentados en fila con las manos unidas, mientras uno de los participantes se encuentra de pie y simula dar una piedra en las manos de todos los jugadores, pero realmente, solo le da a uno; mientras canta. Le pregunta al participante con quien haya terminado la canción. Si este al responder acierta, cambian los roles y reinicia el juego. Si falla, se repite el juego desde la canción.

CARBONERITA: Juego grupal, que requiere de un patio grande. Los participantes forman una circunferencia. Un niño/a debe ubicarse en el centro, para representar a la carbonerita y el resto giran tomados de las manos, mientras cantan. Luego la carbonerita elige a uno de los integrantes del grupo, y todos bailan siguiendo la melodía. Finalmente el participante elegido asume el rol para reiniciar el juego.