



UNIVERSIDAD PERUANA
CAYETANO HEREDIA
FACULTAD DE EDUCACIÓN

SOCIALIZACIÓN A TRAVÉS DEL JUEGO EN NIÑAS Y
NIÑOS SHIPIBOS EN UNA ESCUELA PRIMARIA DEL
DISTRITO DE IPARÍA, UCAYALI

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE LICENCIADO EN
EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE

INVESTIGADORA: PILAR SAMICAY RENGIFO
VÁSQUEZ

LIMA – PERÚ

2019

JURADOS:

Mg. Gloria Elizabeth Quiroz Noriega

Presidente

Mg. Tania del Carmen Galindo Gonzales

Secretaria

Mg. Zoila del valle Ramos de Camacho

Vocal

Asesora: Dra. Mahia Beatriz Maurial Mackee

DEDICATORIA

La presente investigación le dedico a Dios por protegerme y por las fuerzas que me brinda cada día, a mis padres por el ánimo que me dan para seguir esforzándome para lograr mis objetivos.

Agradezco a mi asesora por su tiempo y buena disposición en guiar mi trabajo. A los actores que fueron parte de mi investigación, por la paciencia en las entrevistas y la disposición de sus tiempos.

ÍNDICE

Introducción.....	7
Capítulo I. Problema de investigación.....	8
1.1. Planteamiento del problema.....	8
1.2. Preguntas y objetivos de la investigación.....	9
1.3. Justificación.....	10
Capítulo II. Marco referencial.....	11
2.1. Antecedentes.....	11
2.2. Marco normativo.....	13
2.3. Bases teóricas.....	13
2.3.1. Definición del juego.....	13
2.3.1.1. La socialización de los niños a través de juego en la escuela.....	15
2.3.2. Socialización.....	16
2.3.2.1. Los agentes de socialización.....	17
2.3.2.2. Los agentes de socialización en los niños y niñas a través del juego.....	19
2.3.3. Los juegos tradicionales.....	20
2.3.3.1. La importancia de los juegos tradicionales en la identidad de los niños.....	20
2.3.4. Definición de juegos modernos.....	21
Capítulo III. Metodología.....	23
3.1. Enfoque y tipo de investigación.....	23
3.2. Criterios de selección del caso o casos.....	23
3.3. Descripción de escenarios.....	24
3.4. Técnicas e instrumentos, procedimientos de recojo de datos.....	24
3.5. Muestra y criterios de selección de testimoniantes.....	26

3.6. Consideraciones éticas.....	27
Capítulo IV. Plan de análisis.....	28
Capítulo V. Resultado y discusión de la investigación.....	29
5.1. Socialización de los niños y niñas mediante juego en la escuela y comunidad.....	29
5.1.1. Socialización en la escuela.....	29
5.1.1.1. Socialización de los niños y niñas en el recreo.....	32
5.1.1.2. Percepción del docente sobre el juego.....	34
5.1.2. Socialización de los niños y niñas en la comunidad.....	36
5.2. Los agentes de socialización que intervienen en el juego de los niños y niñas.....	38
5.3. Juegos tradicionales en el aprendizaje e identidad de los niños y niñas.....	41
5.3.1. Aprendizaje de valores a través de los juegos tradicionales.....	44
5.3.2. Los niños aprenden imitando.....	44
5.3.3. Influencia urbana y juegos contemporáneos.....	47
5.3.4. Roles de abuelos en construir juguetes de los nietos.....	47
Capítulo VI. Conclusiones.....	49
Capítulo VII. Recomendaciones.....	51
Referencias bibliográficas.....	53
Anexos.....	57

Resumen

El presente estudio, denominado “Socialización a través del juego en niñas y niños shipibos en una escuela primaria del distrito Iparía, Ucayali” tiene como objetivo describir el proceso de socialización a través del juego en los niños y niñas shipibos en una escuela primaria y en una comunidad del distrito Iparía, Ucayali. La metodología fue de enfoque cualitativo, de diseño etnográfico y se realizaron 20 observaciones, 10 en la escuela y 10 en la comunidad. Asimismo, se hicieron 16 entrevistas semiestructuradas a 10 estudiantes, 4 docentes y 2 sabios. Los conceptos se elaboraron de acuerdo con las preguntas de investigación. Se realizó un análisis respecto a ¿Cómo se socializan los niños y niñas a través del juego en la escuela y en la comunidad? ¿De qué manera intervienen los agentes socializadores dentro de la escuela y en la comunidad en el juego de los niños y niñas? ¿Cómo aportan los juegos tradicionales en el aprendizaje e identidad de los niños y niñas en la escuela y en la comunidad? Se concluye que los niños y las niñas socializan mediante juegos creados por ellos mismos durante el recreo y en la comunidad utilizando los materiales de la zona. Además, se observó que hay poca participación de los agentes en el proceso de socialización de los niños y niñas. Asimismo, los infantes practican poco los juegos tradicionales tanto en la escuela y en la comunidad.

PALABRAS CLAVE: Socialización, Socialización a través de juego, Agentes socializadores, Juegos tradicionales.

MAXKO AKIN SHINAN AXON YOIYA

Nato shinan aka riki, en neskaakin janea “Shinanbo biananamaa jaskatax shipibo bakebo, ainbobo itan benbobo axekanti tsinianan, westiora axeti kirikainoa, Iparia jemameainoa, Ucayalinko” Nato tee en akara ike jato onamati kopi, shinanbo biananamaa jaskatax shipibo bakebo, ainbobo itan benbobo axekanti tsinianan, westiora axeti kirikainoa, Iparia jemameainoa, Ucayalinko

Nenora en onamai jaskara metodologia tee axon en aka, enfoque cualitativo axon , jaskatax non axekanbiribi non bakebo tsinimati, nato teera en ake rabechonka akin, onanti kopi, chonka ribi kirikainxon , chonka ribi jemankoshon.

Jaskaribiakinra, en ake, yokapakekin jatobichobo, chonka sokota joni, chonka kirika akaibo, chosko axeamis, itan rabe shinan onan yosi. Nato shinan en wishaabo riki, en yoka kirikain shinan wishaxon yokatainoabo en aka. Enra kikin akin shinan teemake, itibi keskaakin, jainshaman nato yoka akabo, en jakon akin pakemati kopi.

¿Jawekestaaxki ikai bakebo axei tsinii jaton axeti xobomeax itan jaton jemameax? ¿Jawe jakon shinanboki jaton papabaonribi jato shinaman akinai, axetiainko itan jemankoxonribi, neskaati tsinianan bakebo axeti kopi? ¿Moatianboki jawekestax joni ianan bakebo axepaoni, non yosibo ikai oinax? Senentianra en yoiyai, nato bake ainbobo itan benko bakebora, ikanai axei jatonbi meskotibo tsiniti pikoax, tantitiainko, itanribi jemankoniaboxbo mesko Jaweki jatonbi akax. Jaskaribiakinra, en ake oinkin, jaton tita itan papabaon nato bakebo akinshamanyamaa, jaton moatian beke ixon jan tsini paoni jawekibaon. Jaskaribikiakinra en ake oinkin, nato jemamea bakebo ishamanyamakanai meskotibo tsinii non moatian axebaon tsinikanai.

Shinanti joibo: jaskatax ishton axekanti kopi shinan atibo, meskotibo axeanan tsiniti, jan jato axeatibo itan shinan menitibo, moatian non axebo jaskatibo tsinipaoni non yosibo.

I. Introducción

El juego es fundamental para el desarrollo y aprendizaje de los niños y niñas. Además, es un medio para la socialización a través del cual aprenden a comunicarse, resolver problemas y compartir sus sentimientos. El Ministerio de Educación (2013) reconoce su importancia, mencionando que el juego es bueno para la salud y la principal fuente de diversión del niño, y fomenta el desarrollo de la creatividad, la imaginación y la confianza que les permitirán socializarse en la sociedad de manera positiva.

Esta investigación parte de un enfoque cualitativo con diseño etnográfico que tiene como objetivo general describir el proceso de socialización a través de los juegos de los niños y niñas en una escuela primaria y en una comunidad del distrito Iparía, Ucayali. Los objetivos específicos son describir la socialización de los niños y niñas a través del juego en la escuela y en la comunidad, describir cómo intervienen los agentes socializadores dentro de la escuela y la comunidad en el juego de los niños y niñas y describir el aporte de los juegos tradicionales en el aprendizaje e identidad de los niños y niñas en la escuela y la comunidad.

El informe de tesis se estructura en seis capítulos:

En el primer capítulo se desarrolla el planteamiento del problema, las preguntas y objetivos específicos. También, la justificación de la investigación. En el segundo capítulo se desarrolla el marco referencial donde se explican los antecedentes nacionales e internacionales del tema; seguidamente se muestran las bases teóricas que parten del estudio. En el tercer capítulo se explica sobre la metodología donde se da a conocer el estudio cualitativo etnográfico y los instrumentos utilizados durante el recojo de las informaciones. En el cuarto capítulo se desarrolla el plan de análisis de la investigación. En el quinto capítulo se muestra los análisis de los resultados y la discusión de los hallazgos encontrados. En el capítulo seis se explica las conclusiones del estudio obtenido y finalmente se desarrollan las recomendaciones.

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Planteamiento del problema

El proceso de socialización a través del juego cumple un papel muy importante en la vida de los niños y las niñas. A través del juego, los sujetos se forman en valores y desarrollan diversas capacidades como destrezas motoras e intelectuales (Del Río García, 2013). Un espacio de socialización fundamental a través del juego es la escuela y la comunidad, donde se desarrollan variadas interacciones sociales (Alonqueo, Loncón, Vásquez, Gutiérrez, & Loreto, 2017). Al respecto, los juegos reflejan el entorno cultural de los niños y niñas. Sin embargo, éstos han variado a lo largo del tiempo debido a la llegada de nuevas formas de entretenimiento como la televisión, los videojuegos, etc. Los cuales son agentes de la socialización. (Rivas y Sullca, 2017).

Dentro de contextos culturales y lingüísticamente diversos, como es el Perú, encontramos en el proceso de socialización de los niños en la escuela, tanto juegos tradicionales como no tradicionales. Se sabe que los juegos tradicionales ayudan en la identidad de los niños y niñas, y en la práctica cultural de los pueblos (Paz, 2014), así como también en el aprendizaje de materias como las matemáticas (Rivas y Sullca, 2017). Por lo que se señala que la pérdida de ciertos juegos tradicionales va acompañada de la pérdida de saberes, lenguas y formas de ser, una realidad que se vive en nuestros pueblos originarios (Parra, 2010). Algunos autores señalan que, si se pierden los juegos tradicionales, se pierden los saberes de la comunidad (Munuera, 2014). Durante mi práctica he observado que los docentes no están considerando los juegos como una estrategia en las sesiones de aprendizaje de los niños y niñas. Entonces pareciera que el juego tradicional está siendo poco practicado o no está siendo promovido en aulas, lo que puede ser un problema por perder saberes e identidad de los niños y niñas contenidos en ciertos juegos.

Entender la socialización a través de juegos de los niños y niñas pertenecientes a pueblos originarios es importante para el desarrollo de la Educación Intercultural Bilingüe (EIB). Conocer este tema nos permitirá brindar recomendaciones pedagógicas para el uso de los juegos en educación.

1.2. Preguntas y objetivos de la investigación

Pregunta general

¿De qué manera se da el proceso de socialización a través de los juegos en los niños y niñas en una Institución Educativa y en la comunidad del distrito Iparía?

Preguntas específicas

- ¿Cómo se socializan los niños y niñas a través del juego en la escuela y en la comunidad?
- ¿De qué manera intervienen los agentes socializadores dentro de la escuela y en la comunidad en el juego de los niños y niñas?
- ¿Cómo aportan los juegos tradicionales en el aprendizaje e identidad de los niños y niñas en la escuela y en la comunidad?

Objetivo general

Describir el proceso de socialización a través de los juegos en los niños y niñas en una escuela primaria y en la comunidad del distrito Iparía.

Objetivos específicos

1. Describir la socialización de los niños y niñas a través del juego en la escuela y en la comunidad.
2. Describir cómo intervienen los agentes socializadores dentro de la escuela y en la comunidad en el juego de los niños y niñas.
3. Describir el aporte de los juegos tradicionales en el aprendizaje e identidad de los niños y niñas en la escuela y la comunidad.

1.3. Justificación

El estudio sobre la socialización, a través de los juegos en los infantes, es importante para entender su forma de interactuar entre pares y con otros agentes (Ugalde, 2011). Comprender el proceso de socialización en la escuela permite conocer la manera en que los docentes, expertos y niños se relacionan e incorporan aprendizajes (Ugalde, 2011).

En las escuelas se desarrollan tanto juegos tradicionales como no tradicionales. (Etsakua, 2015). Algunos autores señalan que se están perdiendo los juegos tradicionales y por tanto también lo saberes de la comunidad (Munuera, 2014). El presente estudio permitirá conocer los juegos que practican los niños de la escuela primaria y la comunidad shipiba del distrito de Iparía, provincia de coronel portillo, región de Ucayali, quienes representan un grupo dentro de los pueblos originarios. Asimismo, el conocimiento de su práctica nos ayudará a entender el rol que tienen los juegos tradicionales en la identidad de los niños y niñas, sabiendo que estos juegos son importantes en la identidad y práctica cultural de los pueblos (Paz, 2014) y para el aprendizaje de materias como las matemáticas (Rivas y Sullca, 2017). Conocer el proceso de socialización a través del juego permitirá difundir la importancia del juego en las aulas. Así también, ayudará a la comprensión del rol de los juegos tradicionales en las escuelas del pueblo shipibo y para otros estudios. La difusión del conocimiento guiará a los docentes de escuelas interculturales y ayudará a los niños en su proceso de aprendizaje a través de la socialización del juego.

CAPÍTULO II

MARCO REFERENCIAL

2.1. Antecedentes

Antecedentes nacionales

Dentro del Perú en la zona amazónica, uno de los estudios más resaltantes fue realizado en una comunidad Shipiba de la región Ucayali. En el 2015, tres investigadores, Monteluisa, Valera, Frech y Delgado, llevaron a cabo el estudio **“Non Tsinitibo: juegos del pueblo shipibo-konibo y su uso pedagógico”**. Mostraron en sus resultados distintos tipos de juegos tradicionales del pueblo shipibo y que anteriormente eran juegos de roles. Estos juegos eran creados por los mismos niños y niñas y practicados en el pueblo. En las conclusiones menciona que el juego tiene poca importancia y no lo están incorporando en la actividad pedagógica, aun cuando tiene un valor fundamental en los niños y niñas.

Fourment, K (2012) realiza una investigación cualitativa cuyo título es “El juego como facilitador del desarrollo comunitario. Representaciones sociales sobre juego infantil de un grupo de madres y padres del Centro Poblado “La Garita.” Esta tesis explica la importancia y el valor del juego. En sus conclusiones muestra que el juego desarrolla capacidades y habilidades como: imaginación y modificar la realidad; la capacidad de participación; la ayuda mutua y el sentido de comunidad.

Antecedentes internacionales

También se han encontrado estudios realizados por autores que se interesaron en este tema a nivel internacional.

Uno de los estudios fue realizado por los autores Alonqueo Boudon, Paula; Loncón Raín, Maribel; Vásquez Moreno, Fabiola; Gutiérrez, Javiera; Parada Silva, Loreto (2017) quienes realizaron una investigación etnográfica: **Juegos escolares mapuche en el patio de recreo en una escuela rural Mapuche- Chile**. El objetivo general de esta investigación fue

describir las características del juego en el patio de recreo de niños mapuches pertenecientes a una escuela rural de la comuna de Freire, en la región de La Araucanía. En sus primeros resultados obtuvieron que un espacio de socialización fundamental a través del juego es la escuela, donde se desarrollan variadas interacciones sociales.

Otros de los estudios fue la tesis realizada por Marycrus Ugalde Galindo (2011), basada en un proceso de investigación acción: **El juego como estrategia para la socialización de los niños de preescolar- México**. El objetivo de este estudio es determinar la importancia de las actividades lúdicas como estrategia socializadora. El resultado de esta investigación señala que los juegos fomentan la socialización en los niños, ya que permiten expresar su sentimiento u opiniones con los demás.

Por otro lado, Bravo Holguín Katherine Jimena y Yauli Chicaiza Angélica Noemí (2015), realizaron una investigación acción: **“Juegos tradicionales para fortalecer la identidad cultural de los niños y niñas de primer año de educación básica de la escuela Otto Arosemena Gómez provincia de Cotopaxi, cantón Latacunga parroquia Eloy Alfaro en el período 2014-2015”**, Ecuador. El objetivo de esta investigación es fortalecer la identidad cultural en niños y niñas. Los resultados obtenidos en este estudio mencionan que lograron rescatar la identidad cultural del entorno, también desarrollar destrezas y poner en práctica las actividades de los antepasados. Asimismo, la práctica de los juegos tradicionales ayuda a desarrollar en los niños destrezas y a construir su propia historia de dónde vienen. Mencionan que estos juegos transmiten valores, reglas y normas a los niños.

2.2. Marco normativo

El presente proyecto se apoya en la normatividad vigente de los derechos infantiles, fundamentados en el artículo 32 de la Constitución Política del Perú, los derechos fundamentales de los niños: “Niñas, niños y adolescentes tienen derecho a una educación que respete su dignidad y les prepare para la vida en un espíritu de comprensión, paz y tolerancia” (2014, pág. 9).

Asimismo, la Ley para la Protección de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes (2014) respecto a los derechos al descanso y al juego, en el artículo 33 menciona que “las niñas, niños, y adolescentes tienen derecho al descanso y al juego, los cuales serán respetados como factores primordiales de su desarrollo y crecimiento; así como a disfrutar de las manifestaciones y actividades culturales y artísticas de su comunidad” (p.10).

La Ley de Protección Integral de los Derechos de las Niñas, Niños y Adolescentes (2005) en el artículo 15, Derecho a la Educación, menciona:

Las niñas, niños y adolescentes tienen derecho a la educación pública y gratuita, atendiendo a su desarrollo integral, su preparación para el ejercicio de la ciudadanía, su formación para la convivencia democrática y el trabajo, respetando su identidad cultural y lengua de origen, su libertad de creación y el desarrollo máximo de sus competencias individuales; fortaleciendo los valores de solidaridad, respeto por los derechos humanos, tolerancia, identidad cultural y conservación del ambiente. (p. 6)

2.3. Bases teóricas

En este apartado se darán a conocer las concepciones de la socialización a través de juego en la escuela, los agentes socializadores de los niños y el aporte de juegos tradicionales en el aprendizaje de los niños.

2.3.1. Definición general del juego

El juego tiene varias funciones en la vida de las personas y posee características distintivas.

Por ejemplo, Leyva (2011) afirma que “el juego es la manifestación más importante de los niños y las niñas, es su manera natural de aprender, de representar su mundo y de

comunicarse con su entorno, manifestando sus deseos, fantasías y emociones” (p.30). Con relación a lo planteado por Leyva se puede definir que el juego le permite al niño o niña desarrollar su forma de ser, relacionándolo con su mundo.

En el mismo orden de ideas, Rivas y Sullca (2017) señalan “que el juego es un lenguaje natural porque es precisamente en esos momentos lúdicos en los que la niña y el niño sienten mayor necesidad de expresar al otro sus intenciones, sus deseos, sus emociones y sus sentimientos” (p. 40). Estos autores dan a conocer que el juego se encuentra relacionado a las relaciones del niño con los demás ya que tiene la necesidad de compartir lo que siente y piensa.

Por su parte Camacho (2012), menciona que:

El juego es una actividad libre y elegido por el niño en el contexto que se encuentre, no solo necesita de juguetes, instrumentos o personas para jugar. Es necesario mencionar que la actividad lúdica de cada niño varía por cuestiones de maduraciones. (p. 9)

De acuerdo con el autor, el niño para jugar no necesita sólo del juguete sino también busca una manera de divertirse sin la necesidad de otros. Entonces el juego varía a través de las etapas del desarrollo del niño.

Por otro lado, Olivares (2015) afirma que:

El juego es la actividad fundamental del niño, puesto que necesita jugar para aprender, asimilar y conquistar todo lo que le rodea, formar su personalidad, evadirse o sortear los obstáculos que el mundo de los adultos le plantea, conocerse a sí mismo, y para procurarse placer y entretenimiento. (p. 21)

La importancia del juego radica en que desarrolla la personalidad, la capacidad de asimilar nuevos aprendizajes sobre el mundo que le rodea.

Bello (2016) nos dice que el “juego es una actividad libre y espontánea, no impuesta o dirigida desde afuera, es una actividad que el niño realiza con entusiasmo, por lo que es

utilizado como estrategia pedagógica en la escuela” (p. 33). Este autor sostiene que el juego es una estrategia para la enseñanza y aprendizaje. Asimismo, es una actividad que los niños realizan con alegría. Por su parte, Camacho (2012) menciona que el juego es necesario para que el niño pueda desarrollar destrezas mentales y físicas.

A partir de las definiciones de los autores mencionados, se puede afirmar que el juego es una actividad libre e importante en la vida de los niños y siempre disponible para que los conduzca a un conocimiento significativo y a un nuevo aprendizaje. Esto le permite al niño o niña conocer el mundo que lo rodea. Asimismo, es una actividad que les permite disfrutar y en la que expresan sus emociones. El juego propicia el desarrollo de la creatividad y la confianza con los demás, la socialización y comunicación con los pares. De mismo modo, los autores mencionan que el juego es un lenguaje natural y que varía a través de la etapa del desarrollo del niño.

2.3.1.1. La socialización de los niños a través de juego en la escuela

El juego es una actividad importante en el proceso de socialización de los niños. Su práctica, permite construir la “identidad personal, emocional, social y la capacidad de establecer relaciones interpersonales” (Ortiz, 2014, p.21). De esta manera los niños se socializan para desarrollar capacidades verbales, resolver conflictos y adoptar conductas, que le sirven para la convivencia en grupo (Castro, 2015).

El juego es una actividad que influye en el aprendizaje de los niños en su vida diaria. Hay estudios que reafirman que el niño o niña puede aprender más cuando juega (Meneses y Monge, 2001). El juego es importante pues genera nuevos aprendizajes durante la socialización de los niños. Por ejemplo, Ugalde (2011) señala que cuando el niño juega representando personajes y situaciones se puede conocer a sí mismo; “establece un mejor contacto con los demás y a resolver problemas con imaginación” (p. 85-86). Así también, (Otero, 2015) comparte la idea que el juego es un elemento importante para el aprendizaje,

socialización y comunicación de los niños, siendo necesario su desarrollo en las instituciones educativas.

Algunos autores señalan que el recreo y los juegos son espacios de socialización e interacción social en la escuela, la cual es una instancia fundamental en el desarrollo infantil (citado en Alonqueo, Loncón, Vásquez, Gutiérrez y Loreto, 2017).

2.3.2. La socialización

Sobre el concepto de socialización se ha escrito mucho. En esa diversidad de trabajos existen diferentes posturas y aportes. Por ejemplo, Castro (2015) define que “es un proceso de interacción entre una persona y sus semejantes, el cual resulta de aceptar las pautas de comportamiento social y de adaptarse a ellas de acuerdo al medio en el que se desenvuelve” (p. 6).

Esta autora enfatiza que los individuos van adquiriendo, valores y comportamientos de su cultura, que les permiten desenvolverse de manera eficaz con su entorno.

En el mismo orden de ideas, Holguín (2011) señala que la socialización ayuda al desarrollo del niño pues le permite desenvolverse eficazmente dentro de un grupo en la sociedad. Asimismo, los agentes socializadores influyen mucho en la socialización puesto que contribuyen al desarrollo del niño. Además, Ugalde (2011) sostiene que la socialización transforma al individuo obteniendo la capacidad de participar como un miembro dentro de la sociedad, transmitiendo la cultura, la manera de actuar, pensar, sentir, las normas y valores según el cambio de contexto y la cultura.

Las dos citas anteriores comparten la misma idea al definir la socialización: aluden a la socialización como un proceso donde el individuo adquiere conocimientos y habilidades para actuar dentro de un grupo social, además de valores culturales. Cabe acotar que en el niño influyen mucho las personas que lo rodean.

2.3.2.1. Los agentes de la socialización

Los agentes socializadores son individuos que se encargan de transmitir conocimientos, habilidades y valores culturales. A continuación, se presentan algunos agentes de la socialización:

a) La Familia

La familia es la principal fuente de la socialización de los niños y niñas donde desarrollan o adquieren valores, creencias y normas (Suárez y Vélez, 2018). En ese sentido, las interacciones con miembros de la familia permiten al niño y niña desarrollar la personalidad y prepararse para la sociedad. Asimismo, González (2017) menciona que la familia es el primer agente de socialización de los niños más persuasivo e influyente del desarrollo de los niños. Por ejemplo, Espinoza, Flores y Hernández (2017) realizaron un estudio cualitativo en Nicaragua con estudiantes de preescolar multinivel. Estos autores enfatizan que los niños y niñas que más interactúan con su madre tienen mucha facilidad para socializar con los demás, esto permite desarrollar las habilidades de comunicarse con los que conviven.

b) La escuela

La escuela es otro de los agentes de la socialización donde el individuo también se forma en valores y normas para enfrentar a la sociedad. Como menciona González (2017), la “escuela se presenta como agente socializador para la modificación de normas, pautas y valores sociales a través del entrenamiento instrumental directo, otorgando refuerzos positivos o negativos que canalizan la socialización del niño y posteriormente del adolescente” (p. 28).

De esto se infiere la importancia del rol de docente como un agente positivo o negativo en la socialización, según cómo ejerce su práctica. Por ejemplo, González (2017) señala que,

respecto al niño con mal comportamiento, el docente da ciertas normas, reglas y establece un castigo.

Por su parte, Espinoza, Flores y Hernández (2017), sostienen que “(...) la escuela tiene el principal objetivo (...) de convertir a niños y niñas en personas capaces de relacionarse positivamente con los demás” (p.21). Entonces la escuela también tiene el potencial de fomentar en los niños y niñas valores y actitudes favorables para relacionarse con los demás.

c) Las relaciones entre pares en el contexto escolar

A través de la socialización entre pares, el niño adquiere nuevos aprendizajes como también roles y normas. Rivas y Verástegui (2014), en su estudio cualitativo “del programa divirtiéndome con mis amigos” para el mejoramiento de la socialización, afirman que “los grupos de compañeros de la escuela desempeñan un papel muy importante cuando dan cierto respaldo y seguridad. Además, aprenden ciertos roles y las relaciones de convivencia entre pares” (p. 44). Los mismos autores reiteran que los niños juegan un papel importante en grupo y aprenden a convivir en colectivo.

Por su parte, Fernández (2014) en su investigación cualitativa situada en la zona amazónica del Ecuador con los niños y niñas de Puyo, reitera que dentro de un grupo de pares los niños no solo reflejan los roles de género. También favorecen las primeras relaciones entre iguales. Esto ayuda a los niños a adquirir aprendizajes de normas, de reciprocidad.

Los autores plantean que las relaciones entre pares son significativas para los niños ya que dan ciertos cuidados entre ellos. Además, aprenden valores, reglas y norma.

d) Los medios de comunicación

La radio, los programas de televisión, son otros medios de socialización a los que los niños están expuestos. En ese sentido el adulto tiene que supervisar qué programas son viables para los niños y niñas porque estos medios no todos son adecuados. Entonces el adulto debe decidir qué programas de televisión se puede hacer ver a los niños (Espinoza, Flores y Hernández, 2017).

2.3.2.2. Los agentes de socialización en los niños y niñas a través del juego

Un espacio de socialización fundamental a través del juego es la escuela. Aquí se desarrollan variadas interacciones sociales (Alonqueo, Loncón, Vásquez, Gutiérrez, & Loreto, 2017). Se ha estudiado principalmente el proceso de socialización y aprendizaje entre pares. Sin embargo, Ibáñez (2010) observó la interacción de una serie de agentes en este proceso, que involucra la familia, el entorno natural y social, a través del cual los niños participan en prácticas culturales y sociales en su comunidad. Por su parte, Ibáñez, Díaz, Druker y Rodríguez (2012) señalan que la escuela es el lugar donde los niños socializan en contextos que son diferentes al modelo de aprendizaje de sus comunidades.

Es importante señalar que el proceso de socialización ha sido estudiado sobre todo entre pares, siendo un agente de socialización mencionado en el punto anterior. Sin embargo, Ibáñez (2010), observó la interacción de una serie de agentes en este proceso, tales como: la familia, los juegos, el entorno natural y social, y los medios de comunicación, a través de los cuales los niños participan en prácticas culturales y sociales de su comunidad. Así, los niños han sido influenciados por diversos agentes, los cuales han modificado los juegos que practican, encontrando hoy en día, niños y niñas dependientes de los avances tecnológicos, solitarios, sedentarios y consumistas (Rivas y Sullca, 2017). En este trabajo optamos por estudiar a los agentes socializadores que actúan en la escuela como son docentes, niños y niñas.

2.3.3. Los juegos tradicionales

Los juegos tradicionales son actividades propias de las comunidades que han sido transmitidos de generación en generación. Estos juegos son creados por los propios pobladores con los mismos recursos que tienen en la zona. Camacho (2014) hace mención a que los juegos “tradicionales son aquellos que han nacido de nuestros antepasados y han continuado presentes hasta nuestros días debido a la labor de generaciones que les han ido transmitiendo, difundiendo su origen y características” (p. 11). Sabemos que estos juegos siguen presentes en la memoria de los ancianos y ancianas, este saber es parte de su cultura e identidad.

Asimismo, los juegos tradicionales llevan consigo una serie de significados culturales, forman a las personas en valores y permiten a los niños proyectar su futuro (Del Río García, 2013). Según Díaz (2016), los juegos tradicionales se “siguen manteniendo de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos, sufriendo algunos cambios, pero manteniendo su esencia” (p.9). De acuerdo con ello, los juegos tradicionales siempre han estado en la memoria de los ancianos manteniendo las tradiciones culturales de cada pueblo. Sin embargo, hoy en día estos juegos están cambiando y sufriendo ciertas modificaciones gracias a los mismos niños y niñas que realizan la actividad.

Por su parte, Díaz (2016) señala que los juegos tradicionales “son juegos que no están escritos en los libros que no se pueden comprar en las jugueterías” (p. 1).

2.3.3.1. La importancia de los juegos tradicionales en la identidad de los niños

La socialización en el contexto de los pueblos originarios rescata sus valores, reglas y códigos de los pueblos (Núñez y Alba, 2011). Etsakua (2015) señala que los juegos tradicionales ayudan a los niños a socializarse a través del desarrollo de su expresión corporal y mental. Por su parte, Cortés y Peláez (2016) hacen referencia a que los juegos tradicionales son constructores de la identidad, pues configuran la estructura de la personalidad de los niños.

Por otro lado, Camacho (2014) menciona en su investigación “que los juegos tradicionales favorecen la socialización entre los estudiantes, además de la aceptación y comprensión de una serie de normas y el acercamiento de costumbres, valores y tradiciones, propias de los antepasados” (p. 40). Conuerdo con el autor en que los juegos tradicionales favorecen el desarrollo de relaciones positivas entre pares y el aprendizaje de normas y valores que brindan sus antepasados.

En las instituciones educativas, los juegos tradicionales tienen una importancia relevante, pues permite rescatar valores y tradiciones culturales, desarrollando habilidades sensitivas y motoras (Citado en Rivas & Sullca, 2017). En ese sentido, Rivas y Sullca (2017) señalan que los juegos tradicionales podrían promover la competencia de materias como las matemáticas, siendo importantes en la identidad y el aprendizaje de los niños. Pese a que se rescata la importancia de los juegos tradicionales en el aprendizaje y desarrollo de una cultura, algunos docentes ya no promueven este tipo de juegos en la enseñanza de los niños, (Rivas & Sullca, 2017).

2.3.4. Definición del juego moderno

Los juegos modernos aún no tienen un concepto definido porque no hay estudios que se hayan realizado sobre este tema. Por lo tanto, doy mi propio concepto.

Los juegos modernos también llamado “juegos tecnológicos” son aquellos no pertenecientes a un pueblo originario. Por ejemplo, los videos juegos, play station, los deportes y los juegos de programas de televisión, etc. Estos juegos mayormente son producidos por el mundo occidental que ha invadido la libertad de los niños y niñas. Es decir, ellos ya no juegan en el espacio libre, tampoco hay un vínculo de socialización con otros. Esto se da porque los niños están metidos en el mundo de la tecnología (computadora), debido a eso los niños ya no salen a jugar en los parques.

Por otro lado, Balanta y Perdomo (2013) mencionan que cuando los niños “empiezan a explorar en los juegos tecnológicos tienden a trasladar su lugar físico al juego” (p.52). Este autor enfatiza la realidad que viven los niños y niñas al momento de jugar en las computadoras.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

La presente investigación es de tipo cualitativo, donde se estudió la socialización a través de juegos en niños y niñas shipibos. Con este trabajo se buscó entender que a través de los juegos, niños y niñas puedan socializarse y comprender en un mundo natural que los rodea.

3.1. Enfoque y tipo de investigación

El estudio comprende al enfoque cualitativo de tipo investigación etnográfica educativa.

La investigación cualitativa, puede concebirse como un grupo de prácticas o técnicas de tipo interpretativo, que permiten escudriñar en el mundo haciéndolo visible, transformándolo en representaciones observables como son anotaciones, grabaciones y documentos, por lo cual sus dos principales cualidades consisten en que es naturalista e interpretativa. (Portilla, Rojas y Hernández, 2014. p.91)

Como señala Barba (2001): La “etnografía educativa entiende aportar datos descriptivos de contextos, actividades y creencias de los participantes como ocurren normalmente” (p.180).

El autor reitera que la etnografía educativa describe todos los datos de los participantes que se dan durante las actividades que realizan. Esta definición ayuda al investigador a como alinear su investigación durante el trabajo de campo.

3.2. Criterios de selección del caso

Escogí realizar este estudio en la Institución Educativa del distrito de Iparía pues allí realicé mis prácticas pre profesionales y es ahí donde pude realizar mi investigación. Además, es una comunidad nativa shipiba donde se ha observado que los niños y las niñas realizan diversas prácticas de juegos que son parte de la socialización.

3.3. Descripción de escenarios

La propuesta metodológica considera el estudio de un caso concreto en la Institución Educativa N°64160-B y la comunidad del distrito de Iparía. El estudio comprende a los actores principales (niños y niñas, docentes y sabios). La Institución Educativa está ubicada en la comunidad de Nuevo Ahuaypa en el distrito de Iparía, en la provincia de Coronel Portillo, Región Ucayali. Esta escuela cuenta con 108 niños y niñas, 4 aulas y 4 docentes. Hasta la fecha, no se ha realizado un estudio similar en este contexto. El periodo de trabajo de campo comprendió parte del periodo académico escolar del año 2019. Además, se recolectó información sobre la misma temática en la misma comunidad y escuela en parte del año 2018.

La comunidad de distrito Iparía cuenta con un aproximado de 800 pobladores, quienes poseen huertos (plátano, papaya, naranja, coco, guayaba, etc.) y se dedican al sembrío y cosecha de plátano y papaya. Los sabios son los que mayormente se dedican a su chacra, pesca y caza. La comunidad posee un local comunal exclusivo para reuniones y actividades. La comunidad se encuentra ubicada en terreno alto (no inundable); en su mayor parte la tierra es arenosa y de color negro.

Desde el punto de vista social y lingüístico, la población pertenece al pueblo indígena shipibo y todos ellos hablan el idioma shipibo y también han aprendido el castellano. La mayoría de los niños y niñas desde los 6 años hablan fluidamente el shipibo y están en proceso de aprender castellano.

3.4. Técnicas e instrumentos y procedimientos de recojo de datos

En esta investigación etnográfica se usaron los métodos de observación participante y observación no participante. Asimismo, se usaron 5 instrumentos principales para recolectar la información:

Durante la investigación se observaron las prácticas de juego a niños/as de nivel primaria de 7 a 12 años de edad. Se seleccionaron estos participantes para poder observar las diversas prácticas de juego según edad y sexo. Algunos niños y niñas expresaron interés en participar en esta investigación. También se realizó observaciones a docentes en interacción con los niños/as en la actividad de juego en el desarrollo de las sesiones -se seleccionó a ellos porque realicé mis prácticas pre-profesionales en la Institución Educativa N°64160-B Nueva Ahuaypa de distrito Iparía, provincia de coronel portillo, región Ucayali. Asimismo, se realizaron observaciones participantes y no participantes en todos los espacios donde vi jugar a los niños y niñas, tanto dentro de la escuela (en el recreo, hora de salida, etc.) como, durante los fines de semana, en la comunidad (en sus hogares, espacios comunales, en el río, etc.). Se usó una ficha de observación para organizar las notas de campo después de observar. También se tomaron fotos y videos para registrar las actividades de juego. En estas se tomaron a los niños de espalda sin que salgan sus rostros o se han tapado sus rostros en pocos casos.

Así también, se hizo entrevistas semiestructuradas a 4 docentes con el fin de conocer cómo perciben ellos la socialización de los niños y niñas al momento de jugar. Además, se entrevistó a 2 sabios de edades entre los 65 a 78 años sobre los juegos tradicionales existentes en la comunidad. A los niños y las niñas se les hizo una entrevista no estructurada, o se tuvo conversaciones informales con ellos durante sus actividades de juego, para conocer desde su punto de vista sus experiencias con los juegos. Para las entrevistas se utilizó guías de entrevistas (Ver Anexos); y el registro de las mismas se hizo mediante grabación de las conversaciones, en todos los casos previo uso de consentimiento informado.

Las entrevistas se hicieron en lengua shipibo por lo que la mayoría de los participantes hablan su idioma en la comunidad. Si lo prefirieron, también se realizó hacer la entrevista en castellano. La investigadora de este estudio es hablante shipibo por lo que es fácil la

comunicación con los participantes para obtener dicha información. Por último, se utilizó el diario de campo para registrar y realizar las descripciones de los hechos observados.

3.5. Muestra y criterios de selección de testimoniantes

La comunidad está conformada por padres y madres de familia, los docentes de nivel primaria de la I.E N° 64160-B, Nuevo Ahuaypa, del distrito de Iparía de la Región Ucayali.

Los testimoniantes fueron estudiantes de 2do a 6to grado de primaria, docentes y sabios de la comunidad.

Tabla 1: Total de personas entrevistadas

Sujetos entrevistado	N° de aplicaciones	Edad	Sexo
Docentes	4	38 a 50 años	M
Sabios	2	65 a 78 años	M
Estudiantes	10	7 a 12 años	M y F
Total		16	

Tabla 2: Total de observaciones realizadas

Observaciones realizadas	N° de aplicaciones
Aula	10
Comunidad	10
Total	20

Se seleccionaron las observaciones más importantes del estudio.

Criterios de selección de testimoniantes. -Se seleccionaron a los docentes porque conocían de juegos y los usaban –aunque poco- en sus clases, a los sabios porque tenían muchos conocimientos acerca de los juegos tradicionales, a los niños y niñas porque eran comunicativos y extrovertidos.

3.6. Consideraciones éticas

A continuación, se mencionan algunos principios y se explica cómo fue el tratamiento antes, durante y posterior a la investigación:

Autonomía: Se respetó toda decisión de los actores educativos para participar, sin coaccionar o presionar su decisión. Es por ello que se aplicó una hoja informativa para la observación y las entrevistas que explica los objetivos, el procedimiento, los beneficios, las acciones y el tiempo en que se realizaron. Se pidió permiso para grabar el audio, entre otros aspectos que permitieran una decisión informada.

Confidencialidad: La información recabada es de carácter confidencial, es decir se mantuvo en anonimato los nombres de los docentes, sabios, niños y la Institución educativa y la comunidad. Una vez procesada la información, se destruyó todo archivo en físico y eliminaron los archivos virtuales, las fotos y grabaciones de videos. A los niños y niñas se les oculta el rostro en las fotos que se consignen en el informe final

Respeto a la dinámica de la IE: En el aula no se hizo una intromisión ni interrupción de los procesos de enseñanza-aprendizaje, ya que la observación en aula fue no participante, y se coordinó en el mejor momento y ubicación para tener una sesión sin interrupciones.

Beneficencia: El estudio, si bien es de corte observacional, se contempló una devolución de los resultados a la Institución Educativa y comunidad sobre los resultados de la investigación y las conclusiones y recomendaciones. Además, al finalizar, se les enseñó algunas dinámicas o juegos para los docentes, niños y padres de familia.

No maleficencia: El estudio señala que no existieron daños producidos por la observación.

CAPÍTULO IV

PLAN DE ANÁLISIS

El análisis realizado es de carácter cualitativo pues la investigación quiso entender en primer lugar las experiencias de socialización de los niños y niñas a través de los juegos. Una vez finalizada la recolección de datos, se realizó una lectura de todas las notas de campo, de acuerdo a la metodología; así también como de las fotos y videos recolectados. Se organizó y se seleccionó según las categorías desarrolladas en la matriz. Se desarrolló las categorías inductivas necesarias que surgieron durante la recolección de datos de acuerdo a las entrevistas, y observación participante, y registro de descripción de la situación estudiada. Se realizó una triangulación de las diferentes fuentes de información recogidas (fuentes primarias con secundarias, y entrevistas con observaciones). De esta manera se elaboró conclusiones para cada uno de los problemas específicos.

CAPÍTULO V

RESULTADO Y DISCUSIÓN

La presentación de los resultados está dividida en tres partes: la primera se centra en la socialización de niños y niñas a través del juego en la escuela y en la comunidad; la segunda, se enfoca en los agentes de socialización en el juego de los infantes; la tercera y última aborda el aporte de los juegos tradicionales en el aprendizaje e identidad de los niños.

Estos resultados se presentan en función de las entrevistas y observaciones realizadas a un grupo de actores que fueron parte de la investigación.

5.1. Socialización de los niños y niñas mediante juego en la escuela y comunidad

5.1.1. Socialización en la escuela

Se observó en la escuela de Nuevo Ahuaypa que los niños y niñas socializan a través de diferentes juegos que ellos conocen, los cuales son creados básicamente por ellos. Todos los docentes entrevistados mencionaron que el juego es importante en la socialización de los niños, lo que les ayuda a no ser tímidos, a convivir con los demás, a despertar su interés en cosas buenas, etc., tal como señalaron los profesores entrevistados: “Despierta el interés y a no ser tímidos. Entonces no va ser un niño cohibido” (M1EFD1).

Siempre los niños juegan entre varios, juegan para convivir bien con los demás. Si los niños y niñas no practican eso ahora, en la actualidad, podemos ver en la ciudad siendo niños se meten en la drogadicción, decirle o aconsejarlos bonito. (M1EFD2)

Lo mencionado por los docentes tiene relación con lo que señala Unicef (2018) respecto a que “los juegos ayudan a los niños en su interacción social a construir relaciones más sólidas” (p.7). Estas últimas, según Ortiz (2014), involucran su identidad personal, emocional, social y su capacidad de relacionarse.

De los 4 docentes observados durante el desarrollo de su sesión, sólo dos desarrollaron juegos en las sesiones pedagógicas para favorecer el aprendizaje de los estudiantes, lo que favoreció la socialización de los niños.

Se observó en el juego **de yapara choronai** (el pescado salta) lo siguiente:

El docente llega al aula y comienza la actividad conversando con los 31 niños y niñas del aula de primero y segundo grado de primaria (de 7 a 8 años) sobre los tipos de pescado que conocen. Para recoger los saberes previos de los estudiantes, el maestro realiza algunas preguntas como: ¿qué tipos de peces conocen? ¿Dónde viven? Luego les dice que hay distintas variedades de peces y que viven en diferentes aguas (río, cocha, quebradas). Seguidamente el maestro realiza un juego sobre *yapara choronai* (el pescado salta) y pide a los estudiantes que se pongan en círculo. Asimismo, explica sobre la Juego y dibuja un círculo en el centro del aula; dentro del círculo está el agua y fuera del círculo, la tierra, donde los niños y niñas, que representan a los peces se ponen alrededor de ello. Después, ejemplifica el juego para luego realizar con sus niños; ellos escuchan muy atentos al docente, pero los niños Lalo y Carlos desobedecen al maestro. Sin embargo, el maestro logró integrarlos en el juego a estos dos niños luego.

Todos intervienen en el juego de *yapara choronai*. El maestro dice: “*yapara choronai jenko*” (el pescado salta en el agua). Todos los niños saltan en el centro del círculo y cuando dice “*yapara choronko mainko*” (el pescado salta en la tierra), los niños se ponen alrededor del círculo dibujado. Los estudiantes juegan muy alegres y dialogan en shipibo. Luego les pregunta si les gustó el juego y ellos responden que sí. También pregunta: ¿cómo se mueve el pescado? Los estudiantes responden: “Mueven sus colas”. El maestro tiene el cuidado de que todos participen en el juego. Después, el maestro sigue con la clase del curso de Personal Social. (M1OF1A)

Este juego lo realizó el maestro varias veces durante la sesión pedagógica. La hacía al inicio de la misma para captar la atención de los niños y motivarlos para que conectaran con la siguiente actividad. Se observó que los niños se socializaron integrándose entre ellos, incluso entre niños y niñas. Estos, al jugar, evidenciaron su alegría. Asimismo, el docente se centró en el interés del niño y niña en el juego y conocer las habilidades, limitaciones de sus estudiantes.

La viñeta planteada muestra la socialización de los niños en los momentos de diversión. Además, es una manera de que los niños se interrelacionen y se socialicen. Esto guarda relación con lo señalado por Unicef (2018): “El juego permite a los niños comunicar ideas y entender a los demás mediante la interacción social, sentando las bases para construir un conocimiento más profundo y unas relaciones más sólidas” (p.7). Sumando a esto, el juego es un medio educativo para socializar ya que no todos los niños se integran con los demás de la misma manera y los acostumbra a trabajar en grupos. Entonces, los juegos son una

herramienta apropiada para los maestros, tal como lo señala Castro (2015): “Considera el juego como el mejor medio para educar y socializar. Asimismo, que el maestro puede utilizarlo como recurso didáctico” (p.17).

Además, en este juego se ve la presencia de la naturaleza ya que el maestro trabajó con elementos del entorno de forma representativa. Se nota que se trata de una cultura que todavía tiene contacto con la naturaleza en sus juegos y en sus actividades productivas, tales como la pesca, la agricultura, la recolección, etc. Esto guarda relación con lo señalado por Maurial (2011), aunque en otro contexto peruano, respecto a que el juego se articula con la actividad productiva y a la vida en el Ande rural con niños y niñas quechuas. Entonces, los y las niñas al jugar interactúan con el medio natural de su entorno que podría ser parte de la socialización.

Se ha observado que los docentes dirigen a los niños y niñas cuando realizan el juego durante la sesión pedagógica, por lo que serían los docentes personas clave en el proceso de socialización de la escuela para los niños y niña. Tal como se describe en el diario de campo:

En el aula de cuarto grado, el docente para iniciar la sesión de matemática junto con sus estudiantes cantaba una canción en castellano titulada “los árboles se mueven”. Para ello, el maestro pide a sus estudiantes que se pongan de pie y empiecen a mover la cabeza, los brazos, etc. Luego todos cantan la canción “los árboles se mueven, se mueven para Dios, los conejitos saltan, saltan, saltan para Dios, las estrellitas brillan, brillan para Dios”. Cuando dicen “los árboles se mueven”, todos se movían levantando la mano. Cuando dicen “los conejitos saltan”, todos saltaban. Apenas termina la canción, el docente realiza preguntas a los estudiantes como: ¿Wistin itan jiwiboki non toponti atipana? (¿se puede contar las estrellas y los árboles?). Los niños responden que no. (M1OF2A)

Algo muy interesante es que el maestro introduce una canción con movimientos que permite al niño o niña relajar su cuerpo. Asimismo, se nota que el maestro guía y da consignas a los estudiantes para ejecutar durante la canción.

El docente es una guía y un orientador en el aprendizaje de los educandos. Asimismo, asume un compromiso y un gran reto para generar un cambio en las actividades pedagógicas.

Siguiendo con la idea, es necesario que un docente cree un ambiente favorable en el aula y que invite a los estudiantes a que exploren, investiguen, aprendan mediante el juego sin la necesidad de que el maestro esté a su costado. Además, es importante recalcar que la socialización permite al docente tener un acercamiento y conocer más a sus estudiantes. Esto guarda relación con lo señalado por Tibocho y Velásquez (2012), quienes mencionan que el maestro tiene la responsabilidad de acompañar y guiar al estudiante durante el desarrollo de su aprendizaje. Por lo cual, la socialización permite al docente interactuar y tener un acercamiento con sus alumnos para guiarlos hacia la vida social.

5.1.1.1. Socialización de los niños y niñas en el recreo

Se ha observado que el recreo es un espacio de socialización de los niños y niñas, donde los niños se sienten libres jugando lo que les gusta. En este tiempo, los niños aprenden a compartir, a dialogar y a interactuar. Además, el patio de la escuela es un lugar para que los niños puedan hacer lo que desean durante el momento de descanso cuando no hay instrucciones. Sobre esta idea el docente comenta lo siguiente:

Bakebo axeti xobonkonix tsinikanai tantiti sereain. Bakebora tsiniai tantiti sereain. Non tsinimayamabi, bakebo tantiti sereain ishtokax tsinikanai xenan poyainoax panii. Jaskaribi, nato sereain bakebo axekanai itan xabata ikanai, meskokeska axebo yoikanai yakaxon. (M1EFD2)

Los niños en esta escuelita bilingüe en horas de recreo ocupan todo el espacio para jugar. Los niños se divierten y juegan en la hora de recreo. Aunque no hacemos jugar, los estudiantes salen corriendo en recreo para jugar en el árbol de guayaba. Además, en este horario los niños aprenden y se sienten libres, comparten a sus amigos lo que saben. (Traducción propia)

Se rescata que los niños y niñas toman todo el tiempo de recreo para jugar, divertirse con sus amigos, para compartir ideas y sentimientos. A continuación, se señalan algunos juegos que realizan los niños y las niñas en el recreo:

- **Juego de “la topadita”**

Descripción de la situación

En horas de recreo, los niños y las niñas salían corriendo del aula para jugar “la topadita” o conocido como “la chapada” en el árbol de guaba. Antes de empezar el juego, los niños y niñas primero escogen a una persona para que tope. Para ello realizaban el “yan ken pon”. El niño o niña que perdía en este juego era la que topaba. Entonces todos comienzan a correr y subir en el arbolito para no ser topados, se cuelgan con una mano, algunos se cuelgan de los pies. De cansancio una niña se deja tocar y realiza el mismo proceso que hizo el primer niño. Todos los estudiantes se divierten con naturalidad y muestran alegría porque para ellos es una fuente de diversión. (M1OF1R)



Foto N° 7: En esta imagen se puede observar niños y niñas jugando en el árbol.

Este juego lo realizaron los niños y las niñas todos los días durante la hora de recreo. Los niños mostraron sonrisas y alegría durante el momento de la diversión.

Por un lado, el recreo es un espacio de socialización e interacción de los niños ya que comparten sus necesidades y sus emociones; también, es un espacio donde los infantes desarrollo las habilidades físicas como son, la fuerza, la agilidad de coordinación de los movimientos, la resistencia. Además, en este juego se ve la presencia de la naturaleza ya que los niños y niñas juegan de forma física trepando los árboles de la escuela. Esto no lo hemos observado en las escuelas primarias que hemos visitado en la ciudad de Pucallpa y Lima.

- **El fútbol**

Descripción de la situación

El día miércoles un grupo de niños de tercer grado en hora de recreo salían rápido del aula directo a la cancha. Uno de ellos tenía la pelota, luego formaban equipos de 6 estudiantes integrantes entre compañeros. Para ello, dos estudiantes dirigen el grupo. El resto de los estudiantes escogen a que grupo quiere ir. Luego de formar los grupos ponen la pelota en el centro del campo para empezar a jugar. Los niños, al momento de jugar, pasan la pelota comunicándose en su lengua originaria. El grupo que mete más goles es el que gana en este juego. Cada equipo mantenía un orden en el juego para poder meter el gol. El grupo ganador mostraba sonrisas por lo que había logrado. Luego todos se retiraron y entraron al aula. (M1OF2R)

En este juego, los niños desempeñan roles y reglas para jugar. Además, se les ve trabajar en equipo al momento de jugar. Esto guarda relación con lo señalado por Castro (2015): el fútbol es una excelente opción para fomentar el trabajo el equipo. Además, asignan diferentes roles y reglas para jugar. También se puede decir que los niños ocupan todo el espacio de la cancha.

5.1.1.2. Percepción del docente sobre el juego

Los docentes son conscientes de que los juegos no se orientan solo para la diversión, sino también para fines académicos y que también están relacionados con la comunicación entre las personas. Tal como menciona el docente:

Los juegos es mundo de los niños y niñas. A los niños no lo podemos prohibir por más que no queremos que jueguen. Los niños igual juegan porque les gusta, hasta en las horas de clases hacemos jugar a los niños y las niñas; se divierten mucho. Si no hacemos jugar, se aburren. Los niños no solamente aprenden en el aula, sino también hay que sacarlos (afuera). También aprenden a comunicarse entre ellos, experimentan, comparten sus sentimientos con los demás. Ahí es donde se socializan y se interrelacionan entre iguales. (M1EFD2)

En esta intervención, el docente recalca los aprendizajes significativos que desarrollan los niños mediante el juego. Además, los niños no solo aprenden en el aula, también aprenden fuera de la misma; en este caso, el espacio natural. Asimismo, los niños en ese momento de socialización aprenden a comunicarse y a interrelacionarse entre ellos. Tal como menciona Ugalde, (2011):

Los niños al momento de jugar aprenden a convivir, a ayudar, a realizar actividades comunes, a respetar el punto de vista de los otros, a expresar su punto de vista personal, tomando en cuenta el de los otros; en general, se aprende a trabajar con otros en actividades comunes. (p.87)

Es importante mencionar que no todos los docentes de la escuela provienen de la misma comunidad, sino de distintos distritos. Por eso conocen algunos juegos tradicionales, pero los practican poco con sus estudiantes.

Por otro lado, un docente manifestó que el juego permite construir relaciones de amistad en los niños y niñas, porque durante ese preciso momento se socializan expresando todo lo que sienten y piensan. Otro docente se manifiesta sobre el juego:

Los niños jugando descubren y aprenden muchas cosas; para ello se tiene que dar libertad en los juegos para que exploren las cosas que la rodean. Además, no podemos impedirle al niño en el juego porque para ellos es una diversión natural. (M1EFD3)

Este docente recalca que cuando los niños juegan, exploran y descubren nuevas cosas. De la misma forma, el juego presenta un conjunto de retos que atraen la motivación y la diversión de los niños.

En cuanto a la aplicación de los juegos en las sesiones pedagógicas, los docentes consideran que los juegos son importantes.

De acuerdo al tema de la sesión que nos toca, realizamos juegos. No se puede realizar cualquier juego porque saldría del tema. Lo importante es que los niños aprendan jugando. Cuando vemos que los niños están aburridos, se introduce juegos para que se despierten y tengan más ganas de aprender. (M1EFD2)

Este docente es consciente que los niños aprenden jugando durante las clases. También reconoce que los juegos deben estar relacionados con la actividad que se realiza para generar aprendizaje significativo en los estudiantes. Esto se corresponde con lo señalado por Leyva:

El docente sabe muy bien el juego que emplea para enseñarles a sus estudiantes, porque dicho juego contempla los aprendizajes que quiere brindarles a los niños y las niñas a los cuales se está dirigiendo. Además, la elección de los juegos en este sector

guarda estrecha relación con los contenidos escolares que el maestro enseña. (Leyva, 2011. p.82-84)

Concuerdo con que los docentes deben tener en cuenta que los juegos deben tener relación con la actividad que realizan con sus estudiantes. Además, que los tengan presentes en las sesiones diarias, ya que son un medio para realizar la enseñanza agradable de niños y niñas. El juego es útil para la socialización que permite que los niños interactúen y aprendan a solucionar y resolver problemas entre ellos. Además, la práctica de juegos en las sesiones pedagógicas es una gran ayuda para la motivación de los estudiantes. Me pregunto: ¿qué pasaría si los niños dejaran de jugar? Para el docente el juego es muy importante ya que a través de este los niños y las niñas desarrollan la comunicación, la experimentación y el compartir los sentimientos, pero lo practica poco.

5.1.2. Socialización de los niños y niñas en la comunidad

Se ha observado que los niños y niñas socializan jugando diversos juegos de la comunidad considerando los materiales de la zona. Veamos el siguiente diario de campo:

Juego de la pesca

Descripción de la situación



Foto N° 1. Niños juegan relacionándose con sus amigos.

Los niños se encuentran en una casa de una comunera, donde participan cuatro niños de la misma edad. Tres niños son el pescado que imaginariamente está en el agua. Dos niños son el pescador que utiliza el hilo de pescar de uno de los padres de los niños. Estos dos niños utilizan hojas para poder pescar. Los dos niños que están en la tarima lanzan el hilo y los pescados comen la hoja. Al ver que comen, los pescadores jalan el hilo y atrapan al pescado. Nuevamente, pone la hoja en el hilo y lo vuelven a lanzar, y atrapan otro pescado y lo ponen en la tarima. Después, los dos niños pescadores destripan el pescado y lo ponen en la candela imaginariamente y lo comen. (M1OF5C)

Este juego de niños se relaciona con la naturaleza y con las actividades diarias que realizan sus padres. Los niños juegan más frecuentemente este juego ya sea en los ríos o en el mismo hogar, y hacen uso del pensamiento simbólico que representa las actividades que realizan los padres. Además, hacen uso de los materiales de la zona. Estos niños realizan el rol de adulto, lo que pone en evidencia lo dicho por Yllanes (2019), que los niños desde muy pequeños observan y escuchan todo lo que hacen los adultos y los acompañan (durante las labores que realizan la madre o padre) para interiorizar los aprendizajes y luego imitar, a modo de juego, todas las actividades del hogar.

Otro de los juegos que se ha observado en la comunidad es la **construcción del volcán** en la ribera del río. Los niños del mismo sexo se encuentran en la ribera y allí construyen el volcán de tierra, encima del cual ponen trozos de palitos para que sostengan el cerrito de tierra. Sin la necesidad de juguetes concretos, buscan otra manera de divertirse para satisfacer sus necesidades.

Por otro lado, las niñas tienden a jugar a “**la casita**”, este juego es muy común en la comunidad. Se juntan solo las niñas en cualquier espacio en que se encuentren, ya sea en los rincones de la casa o debajo de los árboles. Ahí ellas arman sus casas con materiales naturales de hojas de plátano y alrededor ponen sábanas para tapar la casa. En ese preciso momento, se imaginan muchas cosas para hacer divertido el juego. En el desarrollo de este juego se observa más la interacción verbal y la interacción más cooperativa.

También se ha observado que las niñas juegan “**las candidatas**”. Este juego nace por lo que observan cuando se realiza el aniversario de la comunidad, en el cual eligen a sus reinas. Viendo esta actividad, las niñas cogen las blusas o vestido de sus mamás y se visten para jugar a la reina. Ellas se organizan y adornan el espacio donde están jugando. Entonces, cada niña cumple un rol de personaje. Otro de los juegos de las niñas es “la cocinita”. Ellas cogen cualquier material que se encuentre alrededor y arman la cocina. Las leñas son de palos secos, las ollas son de juguetes comprados o si no las tasas de sus mamás. Así nos dice un estudiante de tercer grado: “Las niñas juegan la casita, la muñequita y la cocinita. Ellas agarran las cosas de sus mamás y también juntan palitos para sus candelas” (M1EFN1).

Los niños tienen mucha habilidad para imaginar, para crear. A través de estos juegos los niños y niñas aprenden a buscar una solución para los retos que plantea el juego.

5.2. Los agentes de socialización que intervienen en el juego de los niños y niñas

Cada agente socializador (escuela, familia, pares y medios de comunicación), interviene en el proceso de socialización de los niños y niñas en diferente forma, lo que afecta el proceso de socialización del juego en los niños:

a). La escuela como agente de socialización, está perdiendo prácticas de juegos tradicionales.

Tal como lo menciona el sabio Gabriel En la escuela, “esos juegos que jugábamos antes ya no se practica; tampoco existe, pero juegan solo con la pelota, eso nomás” (M1EFS1).

Esto guarda relación con lo observado en las sesiones pedagógicas en la escuela, donde sólo dos docentes realizaron juegos para enseñar a los niños.

b). La familia como agente de socialización, de 10 niños entrevistados, sólo dos mencionaron que juegan con sus padres o algún familiar en casa. Normalmente lo hacen en su entorno de comunidad. Los resultados encontrados evidencian que la familia no participa

mucho en el proceso de socialización a través del juego, sin embargo, este agente se involucra en el proceso de socialización de los niños según Ibáñez (2010).

Una niña mencionó que no juega con los padres debido a que no pasan mucho tiempo junto por motivo de actividades laborales: “Nokon tita teeti kaintian moa jainres en jeneai jakopi jabe ea tsiniti atipanyamake” (M1EFN2). “Mi mamá me deja porque tiene que ir a trabajar, por eso a veces no puedo jugar con ella”. (Traducción propia)

Por otro lado, si bien pocos docentes desarrollan juegos, éstos no involucran a la familia; por tal razón durante este estudio, se convocó a los padres de familia de los niños y niñas, logrando realizarse dinámicas de juegos tradicionales como *tasakan tonko niati*, el cual consiste en usar la pelota para insertar en dos recipientes de sogas de ayax.

c). Los niños y niñas (pares) como agentes socializadores

Se encontró que los niños y niñas más grandes son los que enseñan a los más pequeños durante las actividades de juego, lo cual indica que los niños y niñas son agentes de la socialización como pares.

Jugando el resbaladizo con el barro en la ribera del río

Descripción de la situación



Un día martes, por la tarde, un grupo de niños y niñas se dirigían hacia el río. Allí se

encontraron con otros niños para jugar a resbalarse en el barro. La niña más grande comienza a dar roles a cada niño y niña. A unos tres niños les dice que tienen que cavar; a dos niñas les dice que tienen que traer agua para mojar la tierra. Así, entre todos, comienzan a construir su propio resbaladero para jugar. Todos y todas se apoyan echando agua al barro para que sea más resbaloso. Al terminar, la niña más grande vuelve a intervenir pidiendo a los niños que pasen uno por uno diciendo: “*westiora westiorabo winokanwe*” (pasen uno por uno). Entonces, los niños y las niñas se ponen en orden para esperar sus turnos.

NIÑA 1: *Eapari iban* (yo primero).

NIÑA 2: *Japekao ea iban* (después me toca).

NIÑO1: *Ea ishokoban* (ahora me toca).

NIÑA 3: *Ishtontani ikanwe ea ishokonon* (rápido pasen para jugar yo también).

(M1OF1C)

Podemos afirmar que los niños y las niñas interactúan y se divierten con este tipo de juegos que ellos mismos construyeron usando el escenario natural de la comunidad. La niña más grande ordena que deben pasar de manera ordenada por el resbaladizo. Se nota que la niña tiene un liderazgo para manejar a un grupo de niños y niñas.

Analizamos más abajo el discurso de un fragmento de entrevista que presentamos.

Eara axea iki jato oinax, wetsatian ea tsinikasabi ea ikastiamai en onayama kopi. Wetsatian ea kenankanai tsiniti ikaxbi en jato yoyai, onanyamake akin, jaskaakin en jato akabi ikanai jabi inon joe iki, minpari noa oinai japekao mia ishokoai. (M1EFN2)

Yo aprendí a jugar observando, quiero jugar, pero no puedo porque no sé. Cuando me llaman para jugar, les digo, no sé, pero mis amigas me insisten. Me dicen, “aunque no sabes, ven aquí, te vamos enseñar, primero nos observas cómo jugamos, luego juegas con nosotros. (Traducción propia)

Siempre existen personas que nos enseñan algo que desconocemos. Los niños también son parte de los agentes socializadores porque también intervienen en el aprendizaje de otros niños; en este caso, en los juegos. Sobre esta idea, Alonqueo, Loncón, Vásquez, Gutiérrez & Parada (2017) afirman que los “niños junto con sus pares son agentes de su propio aprendizaje desarrollando, entre otras, la capacidad para resolver problemas” (p. 2). Sobre este mismo punto, Szulc (2013), afirma que los niños más grandes enseñan a los niños menores a realizar actividades cotidianas. Además de ello, considera que los niños de distintas edades juegan juntos y se ayudan entre ellos, lo que sería una muestra de socialización.

Los niños tienen aprendizaje mutuo mediante la socialización en los juegos. Asimismo, van interiorizando algunas reglas, códigos que les permitirán actuar de manera competente en la sociedad.

d). Medios de comunicación

Se observó que los niños y niñas de primero a quinto grado, practican juegos que ven en la televisión de programas como “Esto es guerra”. En tanto los alumnos de sexto grado, practicaron juegos tecnológicos usando el celular. Esto tiene relación con lo señalado por (Espinoza, Flores y Hernández, 2017), quienes señalan que la radio, los programas de televisión, son otros medios de socialización a los que los niños están expuestos. Lo mencionado muestra que los niños han sido influenciados por los avances tecnológicos, como señala Rivas y Sullca (2017).

5.3. Juegos tradicionales en el aprendizaje e identidad de los niños y niñas

Se observó que los niños y niñas practican pocos juegos tradicionales tanto en la escuela como en la comunidad. Esto podría deberse a que la mayoría de los docentes son de otros distritos, además de la introducción de otros juegos y la poca participación de algunas agentes de socialización mencionados en el punto anterior, como la familia o el entorno.

Algunos de los juegos tradicionales observados en el aprendizaje e identidad de los niños y niñas en la comunidad son:

De la nota de campo: Jugando la sandía y la yuca



En este encuentro de niños y niñas, aproximadamente de 6 a 8 años de edad, jugaban a la sandía que yo jugaba cuando era niña. Los niños y las niñas se colocan en círculo agachando la cabeza. Una de las niñas era la dueña de la chacra de sandías y el otro niño era el perro. La niña que representaba a la ladrona salía de noche para ir a la chacra. Llegaba a la chacra, golpeaba a las sandías con delicadeza, en este caso las niñas agachadas, para saber si estaba madura o verde y decía: “*joshin*” (rojo) o “*xoo*” (verde). La sandía que sonaba más fuerte, la niña ladrona se la llevaba a la casa para comerla. Al momento que la niña se llevaba la sandía, el perro salía y ladraba al ladrón para evitar que se la lleve. (M1OF2C)

Después del juego de la sandía, participaron del juego de la yuca. Los niños y las niñas se sentaron en el suelo en filas agarrándose de la cintura unos a otros. La niña más grande era la dueña de la chacra de las yucas. Entonces esta niña preguntaba a cada niño y niña sobre los tipos de avispas diciendo: “*jawe binarin mia*” (qué tipo de avispa eres). La niña que estaba en la primera fila respondió: “*mashi bina*” (avispa de arena), y el resto de las yucas mencionaron varios tipos de avispas como: “*wakan bina*” (avispa de vaca), “*mari bina*” (avispa de añuje), etc. Al terminar de preguntar, la niña limpia la chacra de la yuca y va limpiando en forma de círculo, mientras que las avispas se ponen muy atentas y pican a la dueña de la chacra diciendo “*sannn*” (sonido de la avispa). Después, la dueña agarraba las manos de la primera yuca para jalarla y el resto de niños se agarraban muy fuerte de las cinturas de sus amigos para que la dueña no se la lleve. (M1OF3C)

Los dos juegos recién relatados son tradicionales y consideramos que desarrollan la identidad cultural de los niños y niñas; tienen relación con la naturaleza y ayudan a los niños a tener aprendizajes significativos de la vida como el valor de no ser ladrón o el vocabulario relacionado a las variedades de avispas. También, ellos siendo agricultores juegan con las chacras de yucas y sandías imaginarias. Como en la vida real si la sandía suena como hueca – en realidad la cabeza del niño o niña- dicen que está la fruta “madura”, pero si la cabeza

suenan no tan fuerte dicen que esta la fruta “verde”. Ellos aprenden a reconocer cómo una fruta está lista para ser comida.

En referencia a la entrevista de los sabios, los dos mencionaron que los niños y niñas juegan otro tipo de juegos, diferentes a los que jugaban ellos por tradición: “Ramatian bakebo pelotaninres tsinikanai, ishtoreskanai, tsinikanai telenko winnkanai keskares”. “Los niños ahora solo juegan fútbol, corretean, juegan, como ven en la televisión, eso de la competencia”. (Traducción propia) (M1EFS2)

Esto nos hace ver la importancia que tienen los sabios para transmitir la identidad cultural. Al respecto, el abuelo de la comunidad dice: “Baketian nokon yosin ea axea iki jatiribi tsiniti jawekibo, jato baketian tsinipaokatikanaibo, neskati moatian tsiniti jawekibo keyotima kopi. Noara axeai iki non yosibo kopi”. “Cuando era niño, mi abuelo me enseñó algunos juegos que ellos jugaban, para que de esta manera no pierda nuestra cultura, costumbre. Nosotros hemos aprendido gracias a nuestros abuelos”. (Traducción propia) (M1EFS1)

Sin duda, esta forma de mantener los juegos tradicionales ayuda a que no se pierda la sabiduría ancestral de los abuelos. De esta forma, permite a los niños rescatar la identidad de su cultura.

Núñez y Núñez (2011) recalcan lo siguiente: la transmisión de los juegos tradicionales se da entre familias. Este conocimiento de los juegos se da como un círculo de aprendizaje que se transmite por diferentes miembros, ya sea el papá, los abuelos, etc. Estos juegos están ligados a la transmisión de cultura e historia de las comunidades.

Como bien mencionan los autores, la transmisión de los juegos tradicionales se da entre familias porque son la principal fuente para mantener la cultura e identidad de nuestras generaciones.

5.3.1. Aprendizaje de valores a través de los juegos tradicionales

Mediante el juego se puede aprender siempre algo nuevo o significativo que ayude en la formación de la personalidad de los niños y niñas. De hecho, los niños pueden aprender distintos valores como la solidaridad o la empatía; es decir, a ponerse en el lugar del otro niño. Tal como señala el sabio, “los niños cuando juegan aprenden el apoyo mutuo, la solidaridad, el vivir bien” (M1EFS1). Estoy de acuerdo con esta idea porque el juego es fundamental en la vida infantil puesto que a partir de ello van aprendiendo ciertas reglas y valores aparte de los que reciben en la enseñanza familiar. Por eso es importante que los niños y las niñas aprendan a socializar y no estar encerrados en la casa. Además, el docente concuerda con esta idea: “Los niños aprenden a compartir y ayudar entre unos a otros, además el trabajo en grupo. Por ejemplo, “atapa benche” (gallinita ciega) ayuda a los niños a trabajar en equipo, a que logre su objetivo”. (M1EFD1)

Concuerdo con la idea del docente de que los juegos tradicionales ayudan a los niños a desarrollar ciertos valores. Así como dice el docente, “los niños y las niñas aprenden a respetar a los demás, a disciplinarse y ordenarse, etc.” (M1EFD3). Hacer que los niños y niñas escojan las actividades que más les gusten o que mejor se adapten a la enseñanza permite a los niños y niñas que se diviertan para llegar a este fin. Balanta y Perdomo (2013) inciden sobre esta idea de que los juegos tradicionales evidencian los valores porque son parte de la cultura; por ejemplo, la autoestima, la salud física y la creatividad, entre otros.

5.3.2. Los niños aprenden imitando

Se ha observado que los niños y las niñas ponen en práctica las actividades cotidianas del hogar que realizan los padres y madres. Los niños y niñas imitan estas actividades durante el juego.

En referencia a la entrevista a los docentes, uno de ellos manifiesta que los niños y niñas aprenden mediante la observación, imitando a los adultos y participando en las actividades del hogar.

Los niños y niñas aprenden observando a otros, las actividades realizan diario en la casa. El niño puede ver a su padre elaborando una canoa y el de la misma manera, como juego, hace lo mismo con los materiales que encuentra alrededor. (M1EFD3)

Los niños son curiosos, imitan todo lo que les rodea; luego lo llevan a la práctica a través del juego. Es considerable nombrar que el juego es una preparación y ensayo de la vida adulta. Cuanto más juega el niño, más crece en autonomía, respeto, paciencia y esfuerzo de hacer las cosas bien. En cuanto a la construcción de los juguetes, también se ha perdido en la comunidad como parte del juego que es una manera de mantener la identidad cultural de los niños. Además, hay una utilidad en el “juguete”, pues la canoa le servirá para pescar.

Veamos el análisis de la construcción del arco:

Un grupo de niños caminaban por la ribera del río en busca de material. Los niños llevaban en la mano un cuchillo para poder cortar la rama del limón. Al llegar, en el árbol de limón escogen la mejor rama, cortan una de cada uno, es decir 3 palos. Luego se dirigen hacia la ribera del río. Allí se sientan en círculo y cada uno se pone a construir su arco. Ellos miden la altura del palo con el tamaño de los brazos y el resto que sobra lo cortan. Luego amarran el palo con una soga resistente para que al momento de lanzar la flecha no se rompa. Después de terminar de hacer el arco, los niños prueban su juguete, lanzando su flecha lo más alto posible. Luego se ponen en busca de pájaros o lagartijas para matarlos y los tiran al agua. (M1OF4C)

Estos niños han puesto en práctica toda sus habilidad y creatividad para construir sus juguetes. Desde el momento en que los niños utilizan estos materiales están preparándose para la vida adulta. Porque los niños de grandes no tendrían dificultad para producir un arco para la caza. Ellos construyen el arco como parte del juego. Así, los niños trabajan en conjunto como se trabaja en la comunidad. Todo esto les ayuda en su identidad cultural puesto que los vincula todo el tiempo con su comunidad y les enseña a usar sus propios materiales, lo que tiene relación con lo señalado por los autores:

Juegos propios de la cultura preparan a los niños y niñas para la vida adulta. Por ejemplo, el fūwkantun (jugar a hilar lana) lo juegan las niñas y el rukankantun

(construir casa), los niños; estos constituyen una imitación de las actividades de los adultos e incluyen materiales extraídos de la naturaleza. (Arias, Moraga, & Strehlow, 2009. Citado por Paula Alonqueo, Loncón Raín, Fabiola Vásquez Moreno, Javiera Gutiérrez, & Loreto Parada Silva, 2017. p.4).

Los juegos que menciona los autores también los juegan los niños de la Amazonía, los cuales están relacionados con la cultura y son una práctica de la vida futura.

A continuación, veamos una experiencia vivida.

La experiencia que he vivido de niña me acercaba a mi abuela cuando realizaba cerámicas (tinajas, mokawas, etc.). Me gustaba sentarme a su lado para ayudarla. Ella solo me decía: “pásame “xapa”, especie de material para dejar liso la tinaja, yo le pasaba. Del mismo modo, me decía: “ayúdame a raspar la tinaja”. Son las palabras de mi abuela y yo la ayudaba. Después de ayudar, yo agarraba la greda y empezaba a formar una tinaja pequeña. Luego seguí los mismos pasos que hacía mi abuela para pintar la tinaja. Imitaba todo lo que hacía mi abuelita. Las tinajas que hacía me servían para jugar con mis amigas. Mi abuela no me daba las instrucciones para hacer una tinaja, simplemente se observa y la ponía en práctica. (MIOFE1)

Los niños y niñas del pueblo shipibo aprenden mediante la observación y participación activa. Inconscientemente la abuela está transmitiendo sus conocimientos a la nieta. Entonces la niña está participando y está observando. A este punto se pone en evidencia lo que nos dice Szulc:

(...) Los niños se interesen justamente por aquello que les resulta aplicable en su entorno. Aquello a lo cual precisamente apunta la formación que reciben en sus hogares, en los cuales, mediante la participación activa, la observación y la imitación, adquieren destreza en la realización de las actividades y tareas cotidianas de su grupo doméstico y conocimientos acerca de su entorno. (Szulc, 2013. p.39)

La imitación permite que un niño o niña aprenda de manera social y potencie las habilidades que puede ir desarrollando durante su práctica. Por eso es importante que los padres y los docentes atiendan a los niños(as) en el proceso de la enseñanza y aprovechen la curiosidad que el niño tiene.

Dado que los niños son buenos imitadores, podemos ver que al no estar presentes los padres o no enseñarles sus propias costumbres, estas últimas se pueden perder en el tiempo. Si bien en la comunidad de Nuevo Ahuaypa se practican algunos juegos tradicionales, también se

han perdido muchos otros. Por ejemplo, no vi a niñas elaborando tinaja como yo lo hacía se estaría perdiendo parte de la identidad como ceramistas. Ahora las tinajas son reemplazadas por ollas de barro.

5.3.3. Influencia urbana y juegos contemporáneos

Se encontró que hay una influencia urbana de juegos contemporáneos debido a la migración de los padres, lo que con el tiempo hace que se introduzcan otras costumbres y juegos. Como menciona el sabio: “Noa kanbiameta riki, ichaira non kaibobo nawabaon jeman bokanai kopi, jainxon bakebaon kirika akanai jatian non kaibobaon jaton bakebo moa non tsinitibo jato axeayamakanai” (M1EFS2). “Bueno, hemos cambiado porque nuestros paisanos mucho se migran a la ciudad, los niños estudian allí y nuestras familias ya no transmites a sus hijos nuestros juegos”. (Traducción propia)

La migración ha influenciado en la pérdida de los juegos tradicionales. Como señala el sabio, “los niños ahora juegan otros juegos que traen desde la ciudad” (M1EFS1). Es decir, los juegos contemporáneos, como los videojuegos, llegaron a la comunidad por medio del celular y los niños están entretenidos con ese tipo de juegos. Gracias a que no todos tienen celular, no todos los niños están sometidos a estos juegos, son pocos los que se entretienen con los juegos del celular (que muchas veces se vuelven un vicio).

5.3.4. Roles de los abuelos en construir juguetes para los nietos

Se ha observado que en la comunidad algunas familias, los abuelos y las abuelas también intervienen en la educación de los nietos. Ellos son lo que cuidan a sus nietos cuando los padres tienen que ir a la chacra. En ese espacio libre que tienen los abuelos, se dedican a construir los juguetes necesarios para los nietos. Por ejemplo, producían canoas y flechas que son adaptados al tamaño de los niños. Como señala el sabio de la comunidad en la siguiente frase:

Moatian yoshibo ipaonike soi akin nontiatu onan, jaskati jonii paonike moatian. Bakebo jaton akai oinax ipaonike: papashoko noa nonti axonwe aka, papaxokon noa axonpaonike, jaskataxbo noa tsinipaonike. Jatian rama en nontiaresai nokon baban ea yokakentian en axonai. Motian winti ipaonike wetsaresbi winti mapoya, maweya, keweya jaskarabo ipaonike jatian, rama jasrabo yamake jaskara akai yosibo keyo keyo kainai iki. (MIEFS2)

Antiguamente, los ancianos sabían producir canoa muy lisos, viendo eso los niños jugaban. Los niños decían: “abuelo construye una canoa para jugar” y los abuelos lo hacían, así jugábamos antes. Pero sigo construyendo canoa cuando me pide mi nieto. Antiguamente, los remos eran diferentes con diseños muy hermosos; así era antes, pero ahora ya no existen ancianos que hacen ese tipo de cosas. (Traducción propia)

Es importante señalar que los abuelos son las fábricas naturales para producir los juguetes necesarios para sus nietos. Pero también el sabio menciona que esta práctica se fue perdiendo con el tiempo. Sería muy interesante recuperar estas prácticas para que los niños sigan utilizando juguetes naturales (por lo menos saben hacer arcos). Además, ayudaría a recuperar la identidad y las costumbres del pueblo shipibo.

CAPÍTULO VI

CONCLUSIONES

En el presente informe de la tesis, se llegó a las siguientes conclusiones:

1. Los niños y niñas de la escuela Nuevo Ahuaypa se socializan por lo general a través de diferentes juegos que ellos conocen y practican en su comunidad, los cuales son creados básicamente por ellos mismos (Ejemplo: el juego de la pesca), utilizando los materiales de la zona y relacionados con la naturaleza y las actividades diarias que realizan sus padres. En el espacio de la escuela, el recreo es un espacio de socialización importante, donde los niños y niñas se sienten libres jugando lo que les gusta. En este proceso de socialización escolar, todos los docentes entrevistados, consideraron que los juegos son importantes en la enseñanza y aprendizaje de sus alumnos, dado que ayuda a la convivencia, a no ser tímidos y a las relaciones interpersonales.
2. Cada agente socializador (escuela, familia, pares y medios de comunicación), interviene en el proceso de socialización de los niños y niñas en diferente forma. La escuela aporta poco la orientación de los juegos a través de los docentes, quienes están dejando de lado la práctica de los juegos tradicionales. La familia no participa mucho en la enseñanza de juegos en los niños y niñas debido a que los padres están dedicados mayormente al trabajo. La socialización entre pares, evidencia que la enseñanza de los juegos se da generacionalmente de mayores a menores. Finalmente, los medios de comunicación, han afectado la práctica original de los juegos, donde se ve que algunos niños han sido influenciados por los medios tecnológicos.
3. Los niños y niñas de la comunidad practican juegos tradicionales que han sido en alguna manera cambiados según la experiencia de los niños y la intervención de los agentes socializadores (Ejemplo. docentes que vienen de otros distritos y no conocen

los juegos originarios). En los juegos de la sandía y de la yuca, los cuales son juegos tradicionales de la zona, los niños aprendieron valores -con el juego de la sandía- como la solidaridad, el trabajo cooperativo; además aprendieron a reconocer cuándo una fruta está madura. Con el juego de la yuca aprendieron a dominar vocabulario sobre las variedades de avispas, recursos y naturaleza que tiene que ver con el conocimiento indígena. Esto fortalece su aprendizaje y su identidad cultural.

CAPÍTULO VII

RECOMENDACIONES

- Se recomienda trabajar más los juegos tradicionales y otros juegos con riqueza intercultural (como los juegos de la sandía y de la yuca) durante las sesiones de clase como medio de enseñanza y socialización, porque en las escuelas de las comunidades pocos docentes desarrollan los juegos como parte de la enseñanza.
- Los resultados obtenidos servirán para promover otras investigaciones como, por ejemplo, estudiar otros juegos tradicionales que todavía subsisten y promover su uso en la escuela.
- Los docentes deben ser capacitados con juegos de riqueza intercultural para implementar en su aula como enseñanza.
- Orientar a los padres y madres de familia para transmitir los juegos tradicionales a los niños y niñas porque ayudará a fortalecer la identidad cultural.

JATO SHINAN MENIA

- Jatora en yoiyai, jaton bakebo non axebo jenemakantima , moatian jaskatax tsinipaokanibaon , itan wetsa jaskatax axetibo jawekibo, iti atipanke(santiranin tsiniti itan atsan tsiniti) nato iti jake , bakebo axetiain ,jaskatax axekanti kopi , onan bakebo ikanti , neskaakinra en yoiyai , enra ake oinkin non jemankobora ,jakonshamaankin ayamakanai non bakebo jakon akin axeakin , tsinikianan.
- Nato shinan en akara iti atipanke wetsa shinanbo nenoax pikoti oribo, iti atipanke: TIC tsinitibo kikin akin ointi, itanribi jaskatax axeti non axekan itan nawabaon axekan jaskatax jatobiribi tsiniaibo non bakebaonribi onanti kopi. (non axebo bitaanan non yosibaon onana jiwiboki joabo, xobibo , peibo , mesko yoinabo, iribati atipanko axei rinkobaon makina akabaonribi tsini Kahoot , akanaitonin)
- Axeamisbora ikanti jake axei, axeakana, mesko tsinitibaon, jaskaaxon non bakebo jakon akin axekanai kopi, itanribi jaton axeati xobonko, jaskaratonbires rao akanaboribi iti jake.
- Senentiain bakebaon papabaonribi jaton bakebo mesko tsiniti axebo axeakana iti jake, neskaati axeax oribo non bakebo jawetianbi non axekan rabibkantima itan shinanbenokantima kopi.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alonqueo, P. Loncón, M. Vásquez F, Gutiérrez, J. Parada, L. (2017). *Juegos escolares mapuche en el patio de recreo en una escuela rural Mapuche*. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/264/26454662012.pdf>
- Balanta, D. Perdomo, A. (2013). *Los juegos tradicionales y los juegos tecnológicos en la niñez y juventud de cali: relaciones e implicaciones en la actividad física*. Recuperado de <http://bibliotecadigital.univalle.edu.co/bitstream/10893/4787/1/CB-0479141.pdf>
- Barba, J. (2001). *Aprendiendo a hacer etnografía durante el practicum*. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/274/27404213.pdf>
- Bello, S. (2016). *Reivindicación del juego libre para el proceso de socialización en el nivel de primaria*. Recuperado de <https://repository.unimilitar.edu.co/bitstream/10654/14787/1/BelloCarrilloSoniaPatricia2016.pdf.pdf>
- Bravo, K y Yauli, A. (2015). “*Juegos tradicionales para fortalecer la identidad cultural de los niños y niñas de primer año de educación básica de la escuela Otto Arosemena Gómez provincia de cotopaxi, cantón latacunga parroquia Eloy Alfaro en el período 2014-2015*”. Recuperado de <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/2021/1/T-UTC-3621.pdf>
- Camacho, L. (2012). *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años*. Recuperado de http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/123456789/4441/CAMACHO_MEDINA_LAURA_JUEGO_SOCIALES.pdf?sequence
- Camacho, N. (2014). *Propuesta de intervención educativa: los juegos tradicionales en Educación Infantil*. Disponible en <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/5053>
- Castro, E. (2015). *La socialización a través del juego*. Recuperado <http://bibliotecaupn161.com.mx/tesis/103ALONSOCASTRO.pdf>
- Cortes, A. Peláez, E. (2016). *Los juegos tradicionales, como constructores de identidad (La textura lúdica como formadora de valores)*. Recuperado de https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/4814/TLPI_CortesAdrianaMaria_2016.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Del Río, G. (2013). *El juego tradicional como herramienta para el desarrollo de la interculturalidad en el ámbito escolar*. Recuperado de https://biblioteca.unirioja.es/tfe_e/TFE000405.pdf
- Díaz, A. (2016). *La aplicación de los juegos tradicionales y su incidencia en el desarrollo de la motricidad fina en los estudiantes de tercer año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Caracol”, Parroquia Caracol, Cantón Babahoyo, Provincia de los Ríos*. Recuperado de <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/49000/1993/1/P-UTB-FCJSE-EBAS-000047.pdf>

Espinoza, N. Flores, J y Hernández, C. (2017). *Actividades que propician la socialización, en niños niñas del preescolar multinivel, Rodolfo Ruíz de la ciudad de Estelí, durante el II semestre del año 2016*. Recuperado de <http://repositorio.unan.edu.ni/7497/1/18084.pdf>

Etsakua, C. (2015). *Educación infantil para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños (as) del primer año d Educación general básica de la escuela “Jorge Delgado Cabrera” del Cantón Huamboya, provincia de morona Santiago-Año lectivo 2014-201*. Recuperado de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/8675/1/UPS-CT004984.pdf>

Fernández de Olano, R (2014). *Diferentes contextos de socialización de los niños y niñas de Puyo*. Recuperado de <https://addi.ehu.es/bitstream/handle/10810/13524/Fdez%20de%20Olano;jsessionid=2E4D0B1AF7AF11A5FC28808D8BC30A01?sequence=1>

Fourment, K (2012). *El juego como facilitador del desarrollo comunitario. Representaciones sociales sobre juego infantil de un grupo de madres y padres del Centro Poblado “La Garita” tesis para optar por el título de magister en psicología. Pontificia Universidad Católica del Perú*. Recuperado de <http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/1658>

González, M. (2017). *Efectos que produce la Aplicación de “Juegos Sociales” como Estrategia Didáctica en la mejora del nivel de socialización en el Área de Personal Social, en los niños y niñas de 3 años, del Colegio “Premium College - Cutervo – Cajamarca, Años 2017*. Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo. Recuperado de <http://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/UNPRG/1762/BC-TES-TMP-613.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Holguín, R. (2011) *Proceso de socialización del niño: Una aproximación al estado del arte*. Recuperado de http://repository.lasallista.edu.co/dspace/bitstream/10567/638/1/Estado_del_arte_proceso_socializacion_ni%C3%B1o.pdf

Ibáñez, N. (2010). *El contexto interaccional y la diversidad en la escuela*. Estudios Pedagógicos, 36(1), 275-286. Recuperado de <http://doi.org/b9dz6x>

Ibáñez, N., Díaz, T., Druker, S. y Rodríguez M. (2012). *La comprensión de la diversidad en interculturalidad y educación. Convergencia: Revista de Ciencias Sociales*, 59, 215-240. Recuperado de <https://goo.gl/d2Ju2X>

Leyva, A. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*. Recuperado de: <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf>.

Maurial, M. (2011). *Pintando el ambiente: Sobre conocimiento indígena y educación*. Cuzco –Perú: Centro Bartolomé de Las Casas.

Meneses, M. y Monje, M. (2001). *El juego en los niños: Enfoque Teórico*. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>

Ministerio de Educación. (2013). *Guía para el trabajo con padres y madres de familia de educación inicial*. Recuperado de

http://www2.minedu.gob.pe/filesogecop/B%205362413%20FASCICULO%20TRABAJO%20CON%20PADRES%20Y%20CON%20FAMILIAS%20_WEB.pdf

Monteluisa, G. Valera. Frech, H y Delgado, E. (2015). Non Tsinitibo: juegos del pueblo Shipibo-konibo y su uso pedagógico. *Revista Educación* 24 (47). Recuperado de <http://revistas.pucp.edu.pe/index.php/educacion/article/view/14241>

Munuera, C (2014). *Los juegos tradicionales en Educación Infantil. Diseño de un programa de intervención.* Recuperado de https://biblioteca.unirioja.es/tfe_e/TFE000697.pdf

Núñez, K y Alba, C. (2011). Socialización infantil y estilos de aprendizaje. Aportes para la construcción de modelos de educación intercultural desde las prácticas cotidianas en una comunidad ch'ol. *Revista Pueblos y Fronteras Digital*, 6(12), 105-132. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/906/90621701005.pdf>

Olivares, S. (2015). *El juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales en niños de tercer grado de primaria de la institución educativa San Juan Bautista de Catacaos - Piura* (Tesis de pregrado en Educación primaria). Universidad de Piura. Facultad de Ciencias de la Educación. Piura, Perú. Recuperado de https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2674/EDUC_033.pdf?sequence=1

Ortiz, A. (2014). “*El juego para favorecer las relaciones interpersonales en un grupo de 2º grado de preescolar*”. Recuperado de <http://bibliotecaupn161.com.mx/tesis/27ORTIZSANCHEZANAHI.pdf>

Otero, R. (2015). *El juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la institución educativa n° 349 palao.* Recuperado de <http://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/upch/259/El.juego.libre.en.los.sectores.y.el.desarrollo.de.habilidades.comunicativas.orales.en.estudiantes.de.5.a%C3%B1os.de.la.Instituci%C3%B3n.Educativa.N%C2%B0349.Palao.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

Parra, J. (2010). “*El rescate de los juegos populares Ecuatorianos y su aplicación en la animación turística*”. Recuperado de <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/1726/1/tur10.pdf>

Paz, E. (2014). *Juegos tradicionales en la escuela: medio de convivencia pacífica y reconocimiento cultural -propuesta metodológica.* Recuperado de <http://bibliotecadigital.univalle.edu.co/bitstream/10893/7597/1/3410-0473440.pdf>

Portilla. M. Rojas. A, Hernández, I. (2014). *Investigación cualitativa: Una reflexión desde la educación como hecho social.* Recuperado de: <file:///C:/Users/Toshiba/Downloads/2192-Texto%20del%20art%C3%ADculo-7372-2-10-20150826.pdf>

Rivas, F. Sullca, R. (2017). *Influencia de los juegos tradicionales en el logro de los aprendizajes del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial “santa teresita” san jerónimo, Andahuaylas 2017.* Recuperado de <http://repositorio.utea.edu.pe/bitstream/handle/utea/71/Influencia%20de%20los%20jueg>

os%20tradicionales%20en%20el%20logro%20de%20os%20aprendizajes.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Rivas, M. Verástegui, B. (2014). *Programa de juegos “divirtiéndome con mis amigos” para mejorar la socialización en los niños de 5 años de la I.E N° 206 “Saber y fantasía con María”, de la ciudad de Trujillo, en el 2013.* Recuperado de <http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/4700/RIVAS%20SIMBA%C3%91A-VERASTEGUI%20RIVERA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Suarez, P. y Vélez, M. (2018). *El papel de la familia en el desarrollo social del niño: una mirada desde la afectividad, la comunicación familiar y estilos de educación parental.* Recuperado de <http://revistas.iue.edu.co/index.php/Psicoespacios/article/viewFile/1046/1315>

Szulc, A. (2013) “Eso me enseñé con los chicos”. *Aprendizaje entre pares y contextualizado, entre niños mapuche del Neuquén.* http://antropologia.institutos.filo.uba.ar/sites/antropologia.institutos.filo.uba.ar/files/bae_n06a05.pdf

Tibocha, A. Velásquez, T. (2012). *Comprensión del rol del maestro como agente socializador a partir de la evaluación en la construcción e implementación participativa de un esquema de inclusión escolar.* Recuperado de <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/3271/Tibochajuly2012.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Unicef,(2018). *Aprendizaje a través del juego.* Recuperado de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

UNICEF. (2006). *Convención Internacional Sobre los Derechos del niño y de la niña.* Recuperado de <http://www.un.org/es/events/childrenday/pdf/derechos.pdf>

Ugalde, M. (2011). *El juego como estrategia para la socialización de los niños de preescolar.* Recuperado de <http://200.23.113.51/pdf/28333.pdf>

Vegustti, J. y López, M. (2015). “Influencia socio-cultural de los juegos tradicionales en los niños de 9 a 12 años en los colegios del distrito de chiguata, provincia de Arequipa en el año 2013”. Recuperado de <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/3118/ANvechjs.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

(2014). *Ley para la protección de los derechos de niñas, niños y adolescentes*

(2005). *La Ley de protección integral de los derechos de las niñas, niños y adolescentes.* Disponible en https://www.oas.org/dil/esp/Ley_de_Proteccion_Integral_de_los_Derechos_de_las_Ninas_Ninos_y_Adolescentes_Argentina.

ANEXOS

Anexo 1

Glosario de códigos de entrevistas y observaciones

MOMENTO EN QUE SE GENERO INFORMACIÓN	TIPO DE INFORMACIÓN	ACTORES	CANTIDAD	CODIFICACIÓN
Momento 1 Resultados	Entrevista	Docentes	4	M1EFD1 M1EFD2 M1EFD3
		Sabios	2	M1EFS1 M1EFS2
		Niños/as	10	M1EFN1 M1EFN2
Momento 1 Resultado	Observación	Aula Recreo	10	M1OF1A M1OF2A M1OF1R M1OF2R
		comunidad	10	M1OF1C M1OF2C M1OF3C

Anexo 2

GUÍA DE OBSERVACIÓN	
¿Dónde voy a observar?	Aula: - Patio de recreo. - Patio de escuela. - Río. -Espacios comunales. -En hogares. - Patio de la comunidad.
¿Qué voy a observar?	- La socialización de los niños/as mediante el juego. - Interacción del docente con los niños y entre niños según edades, según sexo. ¿Quiénes son los agentes socializadores del juego? Ejemplo: niño/a mayor, hermano/a mayor, docente. - Incorporación de juegos tradicionales por el docente/ libertad de los niños/as, si trabajan con elementos de la naturaleza, si los juegos aportan al desarrollo de la creatividad, si los juegos aportan a la identidad de los niños/as. - Los espacios y horarios donde juegan los niños. Recreos, sesiones de clase, educación física, a la salida de la escuela.
¿Cómo voy a observar?	Participando, observando y apuntando en el diario de campo sobre lo observado.
¿Cuándo voy a observar?	Cuando realizo mis prácticas pre profesionales siendo docente y observando a otra/o docente.
¿Cómo voy a registrar?	- En el diario de campo y apuntes, grabaciones, encuestas, etc. - Fotografías.

Ficha de observación

Participantes: -----

Lugar: -----

Fecha: -----

Hora Inicio-----Hora final-----

Hora	Hechos y actividades	Comentarios y reflexiones

Fotos y videos recolectados.....

Anexo 3

Guía de entrevista

Entrevista dirigido a los niños (as)

Nombre y apellido:

Grado:

Edad: Sexo: M F

1. ¿Qué te gusta jugar? ¿Por qué?
2. ¿Qué juegos son lo que más les encantan jugar? ¿Por qué?
3. ¿Qué juegos no te gustan? ¿Por qué?
4. ¿De tus amigos quién es el más juguetón?
5. ¿A las niñas que juegos les gusta jugar más? ¿Por qué?
6. ¿Los niños que juegos les gusta jugar más? ¿Por qué?
7. ¿Con quién juegas más?
8. ¿Quién te invita jugar?
9. ¿Entre cuantos juegan?
10. ¿Por qué te gusta jugar con tus amigos?
11. ¿Tú juegas juegos que jugaban tus papas o tus abuelos?
12. ¿Qué juegos juegan en tu escuela?
13. ¿Qué juegos te gustaría aprender a jugar?
14. ¿Quién te enseñó los juegos? o ¿cómo los aprendiste?
15. ¿Qué juegos juegas en tu comunidad?
16. ¿En qué espacio te gusta jugar?

Yokabo oinxon yokati

Bakebo yokati:.....

Jane:

Grado:.....

Baritia:-.....

1. ¿Jaweki mia tsinia? ¿Jawe kopi?
2. ¿Jawe tsinitiboki maton ken iki tsiniti? ¿Jawe kopi?
3. ¿Jawe tsiniti min kenma iki? ¿Jawe kopi?
4. ¿Mibe raenanaiboki tsoa iki jaa kikin tsini?
5. ¿Ainbobaon ken tsinitiki jawe iki? ¿Jawe kopi?
6. ¿Benbobaon ken tsinitiki jawe iki? ¿Kawe kopi?
7. ¿Tsobeki mia tsiniai?
8. ¿Tsonki mia tsiniti kenai?
9. ¿Jawetiboki mato tsiniai?
10. ¿Jawe kopiki mia mibe raenanaibetan tsiniai?
11. ¿Miaki tsiniai min papabo iamax min yoxanbo tsinikatitaibo?
12. ¿Jawe tsinitiboki tsinikanai min axeti xobonko?
13. ¿Jawe tsinitiboki mia axekasai?
14. ¿Tson mia axeakaran tsiniti? Iamax ¿Jawekeskatax mia axearin?
15. ¿Jawe tsinitiboki mia min jemameax tsiniai?
16. ¿Jaonoki min ken iki tsiniti?

Guía de entrevista

Entrevista dirigido a docente

Nombre y apellido:.....

Edad:.....

Sexo:.....

1. ¿Les da libertad a los niños en los juegos?
2. ¿Cómo desarrolla su creatividad los niños a través del juego?
3. ¿Crees que desarrollan su identidad a través del juego tradicional?
4. ¿Qué juegos desarrollas en educación física?
5. ¿Cómo se organizan los niños para jugar?
6. ¿Son los mismos juegos que jugaban antes?
7. ¿Qué tipos de juegos realizan al momento de jugar?
8. ¿Cómo aprenden los niños mediante la imitación?
9. ¿Qué aprenden dentro de un grupo mediante la socialización al jugar?
10. ¿Qué juegos has notado que los niños juegan durante el recreo? ¿Cuándo?
11. ¿Qué opinas de estos juegos?
12. ¿Utilizas juegos en sus sesiones? ¿Por qué sí? ¿Por qué no?
13. ¿Crees que se podrían utilizar juegos tradicionales en las sesiones de la escuela?
¿Como cuáles? ¿Por qué sí? ¿Por qué no?
14. ¿Cómo los juegos contribuyen en el aprendizaje de las niñas y niños?
15. ¿De qué manera los niños y niñas contribuyen al desarrollo de sus capacidades a través de los juegos?
16. ¿Los juegos son recursos para actuar de manera competente?
17. ¿Qué cualidades desarrolla los niños a través de los juegos?
18. ¿Cómo los niños aprenden algo para el futuro?
19. ¿Qué aprenden mediante los juegos?
20. ¿Para qué los aprenden?
21. ¿Qué valores aprenden mediante el juego?

Guía de entrevista

Entrevista dirigido a sabio

Nombre y apellido: _____

Edad: _____ Sexo: M F

1. ¿Qué jugabas cuando eras niño?
2. ¿Son los mismos juegos que jugaban antes?
3. ¿Cómo se están transmitiendo estos juegos?
4. ¿Se transmiten en la escuela?
5. ¿Qué valores aprenden mediante estos juegos?
6. ¿Cuáles son los juegos más antiguos?
7. ¿Qué tipos de juegos conoces?
8. ¿Se está manteniendo los juegos de la comunidad? ¿Por qué si/no?
9. ¿Qué juegos antes jugaban?
10. ¿Entre cuántos niños jugaban?
11. ¿Cómo era antes los juegos?
12. ¿Cuéntame los orígenes de juegos?
13. ¿Qué juegos juegan los niños hoy en día?
14. ¿Cuál es la diferencia de estos juegos y los que usted jugaba antes?
15. ¿Porque crees que ya no se juegan tanto los juegos de antes?
16. ¿Le gustaría que los niños los sigan jugando/los aprendan?
¿Por qué?

Yokabo oinxon yokati

Yosibo yokati

Jane: _____

Baritia: _____

1. Jaweki mia tsinikatitai baketian
2. Ramatian tsinitiboki maotian mato tsinikatitaibo iki?
3. Jaweskaaxonki nato tsinitibo bakebo tsini itai?
4. Axeti xobonkoki nato tsinitibo tsinikanai
5. Jaweki bakebo axekanai tsinii?
6. Jawe tsinitiborin matianbo?
7. Jawe tsinitiboki min onana?
8. Nato tsinitibo japaraia jemanko? ¿Jawe kopi?
9. Moatianki jawe tsinitibo tsinipaokanike?
10. Jawetiboki mato tsinipaokanike?
11. Jaweskaki ipaonike moatian tsinitibo?
12. Jaweskatax pekotarin nato tsinitibo?
13. Jawe tsinitiboki ramatian bakebo tsinikanai?
14. Jaweska isarin moatian mia tsinikatitai ointanan rama tsinitibo?
15. Jawe kopiki moatian tsinitibo rama tsiniyamakanai?
16. Min ken mein itiki rama bakebo tsinia neskara tsinitibo?
¿Jawe kopi?

Anexo 4

Foto propia: Niños jugando de la construcción del volcán



Foto propia: El maestro introduce la canción como parte de la sesión



Foto propia: Niños y niñas jugando en el río



Foto propia: Niñas jugando e integrándose

