

# UCUENCA

Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación

Carrera de Historia Y Geografía

Estudio etnográfico sobre los juegos populares del cantón Cañar en la zona rural de Quilloac, entre los años de 1964 -1984

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación en Historia y Geografía

**Autora:**

Deysi Paola Verdugo Illescas

CI: 0350013066

Correo electrónico: [paoverdugo53@hotmail.com](mailto:paoverdugo53@hotmail.com)

**Directora:**

Magíster María Gabriela Neira Escudero

CI: 0103134011

**Cuenca- Ecuador**

21/06/2022

## **Resumen:**

El juego constituye un lenguaje natural y espontáneo en la vida de niñas y niños, este permite la libre expresión de emociones, sentimientos e interacción con hermanos, primos, amigos y adultos. Este trabajo pretende investigar sobre los juegos tradicionales en Quilloac, Cañar, este tema ha sido tratado en varios países de manera extensa, sin embargo, en Cañar, la información es limitada, por ello la motivación de realizar este trabajo.

En este sentido, este documento contiene dos puntos transversales, en primer lugar, abordar un contexto a través de algunos términos clave para entender la importancia de los juegos populares; en segundo lugar, describir y analizar los datos obtenidos de las entrevistas e historias de vida de los pobladores de la Comunidad. En conjunto, las dos partes permiten responder a los objetivos y pregunta de investigación planteados.

De este modo, los moradores de la zona rural de Quilloac son los protagonistas de este estudio, para poder obtener la información sobre las dinámicas culturales sobre los juegos, se realizaron entrevistas abiertas y semiestructurada, así, la recolección de los datos se hizo más flexible. Además, mediante estas entrevistas se pudo realizar un acercamiento etnográfico, mediante esta técnica se obtuvo una descripción de los espacios, música, juguetes, materiales, prácticas y otros elementos del patrimonio cultural de gran riqueza para la comunidad y la región.

En resumen esta investigación permitirá una aproximación a un tema muy relevante para la Comunidad de Quilloac.

**Palabras claves:** Juegos populares. Cultura. Juguetes populares. Cañar. Quilloac.

## **Abstract:**

Play is a natural and spontaneous language in children's lives. It allows them a free expression of emotions, feelings, and interaction with siblings, cousins, friends, and adults. This study attempts to research traditional games in Quilloac, Cañar, where information is limited. However, this topic has been addressed extensively in several countries. Therefore, the motivation to carry out this investigation.

In this sense, this document embraces two transversal points. First, it addresses a context through some key terms to understand the importance of popular games. Second, it describes and analyzes the data obtained from interviews and life stories of people from the mentioned community. Altogether, these two parts allow answering the objectives and intended research question.

Thus, the inhabitants of the rural area of Quilloac are the protagonists of this study. To obtain information about the cultural dynamics of the games, open and semi-structured interviews were conducted to collect data more flexibly. Through the interviews, it was possible to carry out an ethnographic approach. Also, through this technique, a description of the spaces, music, toys, materials, practices, and other elements of cultural heritage which represent great richness for the community and the region was obtained. To sum up, this research will allow an approach to a very relevant topic for the Quilloac Community.

**Keywords:** Popular games. Culture. Popular toys. Cañar. Quilloac

## Tabla de contenido

Introducción.....	10
<b>1. Capítulo 1: Estudio etnográfico sobre los juegos populares del cantón Cañar en la zona rural de Quilloac .....</b>	<b>13</b>
1.1 Los juegos populares.....	13
1.2 La cultura popular y el juego como expresión.....	14
1.3 La memoria y los juegos populares .....	18
1.4 La identidad cultural .....	21
1.5 La oralidad y los juegos populares. ....	26
1.6 El juego y la niñez en la cultura ecuatoriana .....	28
1.7 El juego como patrimonio intangible en la cultura ecuatoriana .....	31
<b>2 Capítulo 2. Los juegos populares de la zona rural de Quilloac, historias de vida</b>	<b>35</b>
2.1 Principales lugares de entretenimiento .....	35
2.1.1 Escuela .....	36
2.1.2 Casa.....	38
2.1.3 Campo .....	39
2.2 Juegos y juguetes: tipos, materiales, roles y su relación con el estrato socioeconómico .....	40
2.2.1 Diferencias de roles entre niños y niñas en los juegos .....	41
2.2.2 La adquisición de los juguetes (estrato socioeconómico).....	45
2.2.3 Materiales .....	45
2.3 ¿Qué canciones se cantaban al momento de jugar? .....	48
2.4 Cómo el trabajo de los padres influía en los juegos .....	50
Conclusiones.....	53

<b>Bibliografía.....</b>	<b>55</b>
<b>Anexos.....</b>	<b>60</b>

## Cláusula de licencia y autorización para publicación en el Repositorio Institucional

---

Deysi Paola Verdugo Illescas en calidad de autor/a y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación "Estudio etnográfico sobre los juegos populares del cantón Cañar en la zona rural de Quilloac, entre los años de 1964 -1984", de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad de Cuenca para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Cuenca, 21-06-222



Deysi Paola Verdugo Illescas

C.I: 0350013066

## Cláusula de Propiedad Intelectual

---

Deysi Paola Verdugo Illescas, autor/a del trabajo de titulación "Estudio etnográfico sobre los juegos populares del cantón Cañar en la zona rural de Quilloac, entre los años de 1964 -1984", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor/a.

Cuenca, 21-06-222



---

Deysi Paola Verdugo Illescas

C.I: 0350013066

## **Agradecimiento**

Quiero empezar agradeciendo a mi tutora la Magíster Gabriela Neira por toda su ayuda y guía en la elaboración de este trabajo. De igual manera quiero agradecer a todos mis profesores de la carrera de historia, gracias a ellos aprendí muchas cosas e hicieron que mi amor por la carrera creciera con cada clase que me impartían.

Así mismo, toda mi gratitud a la Universidad de Cuenca que me ofreció un cupo en tan hermosa carrera, igualmente a mi facultad, ya que en ella conocí a muchas personas honestas y que a lo largo del tiempo se han convertido en mis amigos. Finalmente, pero no menos importante, quiero agradecer a todas las personas que me ayudaron con las entrevistas para este trabajo.



## **Dedicatoria**

Dedico este trabajo a mi mamá, ya que ella siempre me entendió y apoyó cuando ya no podía seguir, así mismo además de ser mi madre siempre se portó como una amiga. A mi padre, que aunque a veces le sacaba de quicio siempre estuvo para mí apoyándome y dándome su amor incondicionalmente. A mis hermanos, que me guiaron y me ayudaban cuando no podía lidiar con mis problemas. A mi hermana Celena por siempre estar conmigo en las buenas y en las malas. A mi hijo, mi motor, el ser que más amo en el mundo, esta tesis es para ustedes. Gracias por apoyarme y creer en mí, los amo.

## Introducción

El tema que ha motivado el desarrollar este estudio se enmarca en la comunidad de Quilloac, entre los años de 1964 y 1984. Ya que en 1964 se realizó la Reforma Agraria y, luego de 20 años, durante la tercera fase de legalización, se dio una importante repartición de tierras, pues 1984 fue un año de elecciones y un cambio de gobierno. Por lo dicho, en estos años en Cañar había una diferenciación en las clases sociales, en donde el campesino que trabajaba la tierra tenía pocos ingresos, limitando así sus adquisiciones y debía elaborar sus propios juguetes.

Es importante mencionar que los juegos populares han sido estudiados en Ecuador, México y Argentina, de manera muy extensa, pero la información que se puede encontrar para este tema en el cantón Cañar es limitada. Por esta razón, la presente investigación tiene por objeto registrar los diferentes aspectos de los juegos populares de este cantón como por ejemplo, los tipos de juegos y juguetes, así también, temas sobre cómo el trabajo influía de manera directa en la elaboración de ciertos juguetes, o inclusive, los tipos de juegos que existían dependiendo del lugar en que se practicaban, así como los principales lugares de encuentro. De ahí que, consideramos que esta investigación contribuirá al conocimiento sobre los juegos populares, la importancia de este estudio se enfoca en conocer y saber cómo se practicaban los juegos, por eso es necesario investigar el tema de manera más completa, para comprender el significado y el sentido que tienen para la población de Quilloac. Por lo dicho, se tratará de responder a las siguientes preguntas: ¿Cuáles eran los principales juegos populares que se practicaban en el cantón Cañar en los años 1964 a 1984 en la zona rural de Quilloac?, además, ¿cuáles fueron los principales juguetes populares que se usaban?

Para responder a estas interrogantes, se hizo uso del método etnográfico, la técnica bola de nieve, la entrevista abierta, la semiestructurada y la observación no participante. Es así, que el primer método se caracteriza por el estudio directo de los grupos humanos. Es decir, los miembros de un determinado lugar se encargan de describir e interpretar acontecimientos, hechos o prácticas. A través de esta técnica y procedimiento se puede comprender y dar cuenta de ciertos aspectos de la vida de un grupo social en este caso particular, el de los juegos populares. En la segunda metodología, se identificó a un sujeto en particular, como una primera referencia del lugar, aquel que pueda dirigir o guiar hacia otros informantes. En

cuanto a la tercera, se elaboraron preguntas abiertas como guías tentativas, dirigidas a las personas del lugar que se estudiará. Finalmente, la quinta, se llevó a cabo la observación no participante, esta se refiere a no involucrarse con los actores, observar de lejos, sin que nuestra presencia afecte su comportamiento. Por todo lo antes mencionado, lo que se esperó de esta investigación fue conocer e identificar los diferentes lugares de reunión, los juegos y juguetes populares de la zona rural de Quilloac. En cuanto a las fuentes utilizadas para responder las preguntas, se hizo uso de algunas, tanto digitales como físicas, así como de testimonios de los pobladores de la comunidad de Quilloac del cantón Cañar.

Es así que, este trabajo está organizado en dos capítulos, el primero, “Estudio etnográfico sobre los juegos populares del cantón Cañar en la zona rural de Quilloac” que abordará algunos conceptos como, cultura, memoria, identidad, entre otros, los cuales nos permitirán entender de mejor manera por qué se debe conservar los juegos y cuál es su importancia dentro de la sociedad en la que vivimos.

El segundo capítulo “Los juegos populares de la zona rural de Quilloac, historias de vida” en el que se mostrarán los resultados obtenidos por medio de las entrevistas realizadas. En esencia, este trabajo tratará los aspectos de la memoria y del patrimonio en torno a los juegos populares, los cuales se registraron de dos formas, la primera es cuantitativa, a través de la técnica de la encuesta, y en la segunda, se recurrió a indagar en historias de vida, a través de entrevistas semiestructuradas direccionadas a personas que tuviesen una edad entre los 56 y 64 años, con el fin de obtener información sobre ciertos temas, como por ejemplo los materiales de los juguetes, los juguetes más usados, las canciones al momento de jugar, como el trabajo de los padres influía en las formas de jugar, así como también si dentro de esta zona existía una diferencia al momento de jugar entre las personas con recursos y las que no los tenían, entre otros temas, hemos procurado rescatar los testimonios de los informantes, moradores de Quilloac.

Los resultados que hemos obtenido en la investigación nos han permitido a partir de las entrevistas e historias de vida responder a la pregunta de investigación y cumplir con los objetivos planteados. De igual manera, dentro de los resultados pudimos obtener algunos que colocamos a continuación, todos ellas en base a las entrevistas e historias de vida, así,

podemos notar como existían algunos espacios favorables para que los infantes jueguen, lugares como la casa, la escuela y el campo que eran los preferidos por ellos para poder distraerse de sus actividades diarias, así mismo estos sitios reforzaban los estereotipos. Adicionalmente, dentro de los resultados más enriquecedores de este estudio conocimos aquellos materiales que se usaban para elaborar los juguetes. Es también relevante mencionar, el aporte de los padres y otros adultos en la elaboración de los juguetes, en este punto lo que más primaba era el ingenio y la habilidad.

## **Capítulo 1: Estudio etnográfico sobre los juegos populares del cantón Cañar en la zona rural de Quilloac**

Para empezar este estudio es importante referirse a algunos términos con sus respectivas definiciones, las cuales nos ayudarán a comprender de mejor manera la importancia de este trabajo. Primeramente, se abordará el tema de los juegos populares, es decir, cómo se transmiten, así mismo se tratará el concepto de cultura, ya que los juegos se constituyen en una conjunción de conocimientos, creencias, costumbres y cualquier otro hábito, capacidades que pueden ser adquiridas por los grupos humanos en el contexto de su cultura. También se revisará el término de la identidad, ya que al hablar de juegos estamos haciendo referencia a una tradición, a aquellas expresiones que se pueden presentar dentro de la sociedad, como sentimientos de pertenencia, de un “nosotros” como grupo. Un tema también importante es la oralidad, de esta depende el juego para poder pervivir dentro de las comunidades, por ello la importancia de este tema.

Adicionalmente, también se creyó importante hacer alusión al tema de los juegos y la niñez, ya que el juego siempre irá de la mano con la infancia, este es un periodo en el que el niño aprende más sobre su cultura, sobre su identidad, por ello, este punto también será tratado en líneas posteriores. Finalmente, se tratará el tema del juego como patrimonio intangible, ya que el juego es considerado como un bien que nos ayuda a construir identidades y nos permite saber quiénes somos y de dónde venimos.

### **1.1 Los juegos populares**

Los juegos populares que se transmiten por generaciones, que siguen las ideas, las normas y las costumbres del pasado, además son recreativos y aplicables para todas las edades sin discriminación de género. De igual manera, los juegos populares y tradicionales sirven para adaptar, vivenciar la realidad, adquirir conocimientos y establecer vínculos con las demás personas (Navarro, 2015).

En el caso de la cultura ecuatoriana, los juegos populares son actividades sociales, recreativas, con un alto grado de importancia cultural y estrechamente ligadas a la vida del

pueblo ecuatoriano, que, a lo largo del tiempo han pasado de padres a hijos, y así sucesivamente, mediante medios no formales como por ejemplo la práctica diaria y/o la tradición oral. Razón por lo cual desde sus inicios hasta el día de hoy han tenido una serie de cambios y evoluciones (Parra, 2010).

## **1.2 La cultura popular y el juego como expresión**

Este término es antiguo, y ha sido estudiado por varios autores que han dado una serie de definiciones, todos ellos concordaron en ciertos aspectos. Es así, que a esta palabra se la puede definir como un todo completo, es decir, este incluye los conocimientos, las creencias, el arte, la moral, el derecho, la costumbre y cualquier otro hábito y capacidades que pueden ser adquiridos por el hombre, el cual es miembro de una determinada sociedad.

La definición de Taylor se centra en las creencias y el comportamiento que las personas van adquiriendo, pero no a través de una herencia biológica, sino que estas son aprendidas por el hecho de que el hombre se desarrolle en una colectividad (Taylor, 1958).

Otra definición de este término fue dada por Yazpik (1971) este autor menciona que la cultura se debe entender como toda creación de valores, aquel que aporta al conocimiento, es decir, se entiende que la cultura es cualquier obra, invento o creación que llegue a enriquecer todo el conocimiento que posea el ser humano. Con ello el autor deja en claro que la cultura debe aportar en cierta manera al conocimiento, para que el ser humano la pueda transmitir de generación en generación.

Ahora bien, al hablar de juegos populares y de juguetes estamos haciendo hincapié en la cultura que puede incluir dentro de ella conocimientos, creencias, costumbres y cualquier otro hábito, capacidades que pueden ser adquiridas por los grupos humanos en el contexto de su cultura. Aunque al momento de realizar las entrevistas no se les preguntó sobre qué entendían por cultura, se puede evidenciar, al momento en que nos contaban sobre los juegos y los juguetes que usaban, que eran elaborados por ellos mismos o por sus padres dentro de sus tradiciones y costumbres. Así lo afirma Segundo Duchi (Comunicación personal, 2 de febrero del 2021), morador de la comunidad de Quilloac “Mi papá me ayudaba a hacer mis

juguetes, me acuerdo que me ayudó con un carro de madera como era lo que más teníamos en la casa él cogió eso y me dio haciendo el carro. La pallca también hacía no era difícil, se cogía palos y un caucho y salíamos a cazar tórtolas. Jugaba con la pepa del aguacate le ponía un clavo en la punta de la pepa, le envolvía una piola y jugaba”.

Para que la cultura y los juegos perduren necesitan, como afirma Malinowski (1984) ser reproducida, conservada y administrada. Es así, para ser reproducida esta se vale de diferentes métodos, como por ejemplo la escritura, la oralidad, etc. De igual manera, se necesita de las personas para que esta cultura sea conservada, por ello, sin las personas, sin la escritura y sin la oralidad, la cultura se perdería, estaríamos tratando con personas sin identidad, de ahí el valor de la cultura y su conservación.

Un autor que resume todas estas definiciones es Chávez (2004) el afirma que la cultura es aquel sistema de significados, conocimientos, símbolos y experiencias que se pueden compartir y de igual manera se pueden expresar tanto en los comportamientos como en las prácticas de los miembros de un determinado grupo social, es importante recalcar que dentro de este contexto los grupos humanos se expresan comúnmente mediante ritos y ceremonias, los cuales tienen la función de reforzar y mantener viva la cultura.

Es importante mencionar que para Kottak (2010) la cultura puede presentar algunas características, es así que la primera, hace alusión a que esta puede ser aprendida, este punto depende de la capacidad exclusiva que tiene el ser humano por utilizar algunos símbolos. Mediante este aprendizaje, la gente crea, recuerda y maneja las ideas, que son incorporados por medio de la enculturación (proceso por el cual un niño aprende de su cultura), la gente hace suyo una serie de símbolos, los cuales adquieren un significado para definir su mundo.

De igual manera, la cultura puede ser compartida y simbólica, entendiendo a la primera como aquella que se transmite en la sociedad, en esta los padres y los miembros de la sociedad se convierten en puntos claves para generar una enculturación. En tanto la segunda, se refiere a los símbolos que caracterizan determinada sociedad, como por ejemplo una bandera o inclusive el lenguaje (Kottak, 2010).

Otro término que se debe tener en cuenta es la palabra juego, este guarda una estrecha relación con la cultura, ya que como afirma White (1959) “la cultura consiste en herramientas, implementos, utensilios, vestimenta...juegos, obras de arte, etc” (p. 3). Dejando expuesto que una expresión fundamental dentro de una cultura son los juegos, con los cuales los niños aprenden a desenvolverse y a relacionarse con los demás por medio del desarrollo del lenguaje, lo que permite la comunicación, la expresión de ideas e intercambio de información etc (Citado en Anderson-McNamee, J. & Bailey, S., 2017).

El juego tiene la función de ser una acción social, ya que permite a los seres humanos conocer a otros y establecer una comunicación más significativa. En este sentido, el juego es un instinto social, el cual ayuda a desarrollar las percepciones de la persona, es así que el juego es algo inherente al ser humano, ya que le permite explorar y descubrir sus habilidades, además de fomentar su curiosidad y la creatividad (Astudillo, 2010).

Por otro lado, el juego posee ciertas características, como ser una actividad placentera y divertida que tiene como fin proporcionar alegría y bienestar no sólo a niños, sino también a los jóvenes y adultos, es decir, estos pueden ser adaptados para que sean jugados por todos (Parra, 2010). Otra característica que posee es que este es desinteresado, convierte lo aburrido en algo divertido, es importante mencionar que los juegos se realizan dentro de un lugar determinado, de igual manera, hay un componente de riesgo, azar e incertidumbre, los cuales ponen a prueba las facultades del jugador (Astudillo, 2010). Además, posee una voluntariedad al momento de realizarlo, con esto el sujeto que lo va a ejecutar es libre de hacerlo cuando quiera y de la manera que quiera, pero cabe recalcar que debe seguir las reglas establecidas en cada uno de los juegos (Ruiz, 2017).

Es así que dentro de los juegos el niño puede sentirse libre y puede distraerse de sus actividades diarias, además de compartir un tiempo con sus amigos. Además de características, los juegos son de diferentes tipos, en este punto tenemos los juegos de competencia, cuyo objetivo es la de desarrollar las capacidades individuales, ya que no existe una cooperación, generalmente se tratan de juegos de carreras. También tenemos los juegos colectivos, como su nombre lo indica, son los que se realizan colectivamente, es decir, en



grupo, en este, el niño contribuye en su equipo. De igual manera tenemos los juegos por cooperación, el objetivo de este se concentra en que todos participen para así lograr una meta en común. Finalmente, tenemos los juegos en equipo, la solidaridad es un elemento esencial en este tipo de juego, de igual manera posee unas reglas, las cuales deben ser respetadas por todos los integrantes del equipo (Astudillo, 2010).

Merece la pena subrayar que los juegos populares siempre van a tener como fin el ser placenteros y divertidos, para el disfrute y recreación de niños y adultos. No hay que olvidar que dentro de la cultura también se encuentran los roles de género, por lo que no se deslinda de ellos, se puede evidenciar con claridad cómo, al momento de jugar hay importantes diferencias entre las niñas y los niños. Los niños harán uso de expresiones lúdicas más rudas, más agresivas, mientras que las niñas se distraen con juegos más tranquilos, más caseros en algunos casos, como la cocinita (Pecci et al. 2010).

Esta afirmación queda en evidencia al momento en que se realizaron las entrevistas, ya que Estefanía Pichizaca (Comunicación personal, 2 de febrero del 2021), moradora de la comunidad de Quilloac, quien mencionó que cuando era niña jugaba con una muñeca, además en varias ocasiones se quedaba en casa ayudando a su madre, mientras sus hermanos jugaban a las guerritas o a las luchas y salían cuando lo deseaban.

La familia es un determinante clave dentro de los roles que cumple cada niño dentro de un juego, los padres, tíos, y demás familiares, desde que la persona es bebé le inculcan que ciertos juguetes son para niños y otros para niñas, igual que el color. Los juegos son actividades que involucran ciertos materiales para realizarlos, es decir, se hace uso de los juguetes. Cada niño utiliza una variedad de objetos para jugar, los cuales pueden ser hechos de diferentes materiales, a estos recursos los conocemos como juguetes, pero, no siempre se hacen uso de ellos, en algunas ocasiones sólo se hace uso del cuerpo, de algunas rondas o incluso la imaginación (Zarza & Luevano, 2017).

Por lo antes mencionado, Contreras (2009) afirma que los juguetes “son los objetos en los que generalmente se apoya el juego infantil. Estamos llamando juguete a cualquier objeto o material que el niño utiliza en sus juegos. Una bola, un palo, una caja, su dedo o su pie” (p.4).

Es así que en los juegos se pueden notar claramente los roles de género. Los niños y las niñas ya empiezan a crear esa diferenciación en las afinidades que poseerán, es por ello, que los niños se inclinarán por los aviones, carros, barcos, soldados o la pelota, mientras que las niñas preferirán las muñecas con sus vestidos, cocinas, cochecitos de paseo” (Ibáñez & Domínguez, 2008).

Se puede decir que los niños van a preferir juegos más rudos, mientras que las niñas optarán por los juegos más tranquilos. Perpetuando así los roles que la sociedad les ha implantado. Es así, que tanto la cultura, los juegos, y los roles de género son aspectos que siempre estarán presentes en las prácticas lúdicas.

### **1.3 La memoria y los juegos populares**

Otro término importante en este estudio es la palabra memoria, en este contexto se puede mencionar que esta ayuda a que una persona sea la misma a lo largo de su vida, pero para ello debe acumular la misma, la cual siempre llevará consigo. Cuando esta se pierde la persona deja de ser la misma que estaba llena de memoria y se convierte en otra, es decir, en alguien nuevo Grayling (2001). En efecto, eso que recordamos del pasado es lo que precisamente nos orienta en el presente y nos concede identidad; y asimismo la propia identidad va perfilando aquello que debe ser recordado, aquello que debe permanecer en la memoria.

De igual manera, es válido significar las concepciones planteadas por Heller (2003) sobre memoria, donde apunta que esta está conformada por objetos, los cuales adquieren un significado dentro de una determinada cultura, los cuales pueden ser compartidos por un grupo de personas. Estos objetos pueden ser textos (pergaminos sagrados, crónicas históricas, poesía lírica o épica). También pueden ser monumentos (edificios o estatuas).

Más aún, la memoria está incorporada a las prácticas repetidas y repetibles regularmente, tales como fiestas, ceremonias, ritos. La memoria, igual que la memoria individual está asociada a los lugares donde ha ocurrido algún suceso significativo y único, es decir, la memoria es una construcción y afirmación de la identidad. Por lo cual en palabras de

Mendoza (2005) la memoria es una condición de un determinado grupo, la cual es expresada mediante discursos para así asegurar la permanencia de determinada información.

Otro término importante en este estudio, es el término de juegos populares, el cual en varias ocasiones es confundido con el término de juegos tradicionales o autóctonos. El primero hace referencia a las actividades lúdicas que realizan las personas pertenecientes a una clase social baja. En tanto que el segundo término trata sobre aquellos juegos que eran realizados por las clases altas. Según otros autores, el término de juego popular hace referencia a las actividades lúdicas que se realizaban en un momento histórico concreto, y el juego tradicional son las actividades lúdicas que, aunque eran practicadas desde tiempos inmemoriales, han sobrevivido hasta nuestros días. Es así que los términos popular y tradicional serán usados como sinónimos para referirnos a las actividades lúdicas practicadas habitualmente por nuestros mayores cuando eran niños/as; actividades creadas, practicadas y compartidas entre los habitantes de un lugar (Navarro, 2015).

Es así que con lo mencionado anteriormente se puede interpretar que los juegos populares se transmiten por generaciones, que sigue las ideas, normas y costumbres del pasado, los cuales son exquisitos y recreativos, aplicables para todas las edades sin discriminación de género. De igual manera, los juegos populares y tradicionales sirven para adaptar, vivenciar la realidad, adquirir conocimientos y establecer vínculos con las demás personas (Navarro, 2015).

En el caso de la cultura ecuatoriana los juegos populares son actividades sociales, recreativas, con un alto grado de importancia cultural y estrechamente ligadas a la vida del pueblo ecuatoriano, que a lo largo del tiempo han pasado de padres a hijos, y así sucesivamente, mediante medios no formales como por ejemplo la práctica diaria y/o la tradición oral; razón por lo cual desde sus inicios hasta el día de hoy han tenido una serie de cambios y evoluciones (Parra, 2010).

Navarro (2015), menciona que los juegos en esencia son tanto los juguetes y juegos que están destinados a desaparecer, menciona de igual manera que estos juegos son parte de un patrimonio lúdico existente y recalca su gran importancia dentro de la transición cultural e

histórica. Esta desaparición ocurre debido a la falta de sensibilidad de las personas que, “aunque escuchan hablar de la importancia de la conservación de los juegos y juguetes populares, no se identifican con los proyectos de recuperación existentes en la comarca, ni se sienten parte de este movimiento” (p.113).

Los juegos populares están muy ligados a las actividades del pueblo llano, y a lo largo del tiempo han pasado de padres a hijos. De la mayoría de ellos no se conoce el origen, simplemente estos nacieron de la necesidad que tiene el hombre de jugar. Es decir, se trata de actividades espontáneas, creativas y muy motivadoras. Los juegos populares suelen tener pocas reglas, y en ellos se utiliza todo tipo de materiales, sin que tengan que ser específicos del propio juego. Todos ellos tienen sus objetivos y un modo determinado de llevarlos a cabo, se puede perseguir, lanzar un objeto a un sitio determinado, jugar a conquistar un territorio, conservar o ganar un objeto, etc. Su práctica no tiene una trascendencia más allá del propio juego, no está institucionalizado, y el gran objetivo del mismo es divertirse (Pinza, G., & Ureña, C, 2013).

También es importante para que la cultura y conocimiento se transmitan, se debe hacer uso de la memoria, entendiendo este término como aquella acción de recordar algún acontecimiento o forma de práctica. Es así que, en el caso de la cultura ecuatoriana, los juegos populares son actividades sociales, recreativas, con un alto grado de importancia cultural y estrechamente ligadas a la vida cotidiana de las comunidades, pueblos y ciudades.

Las prácticas lúdicas han pasado de generación en generación, estas prácticas se han conservado a lo largo del tiempo y han pasado de padres a hijos por medio la práctica diaria y la tradición oral, además, sabemos que los elementos culturales no se mantienen intactos, siempre cambian por factores externos e internos, razón por lo cual desde sus inicios hasta el día de hoy han tenido una serie de cambios y evoluciones (Parra, 2010). Lo mencionado anteriormente nos da una pauta sobre cómo los juegos populares se transmiten, así, en el trabajo de campo realizado, más de un entrevistado informó que las prácticas que realizaban eran transmitidas por sus padres y ellos a su vez actualmente lo comparte con sus hijos y nietos.

Es evidente la importancia que tiene la relación de la cultura y la memoria, ya que los juegos populares para su supervivencia necesitan que las personas lo recuerden, o practiquen y que esa enseñanza se transmita de generación en generación, toda esa supervivencia es parte de una cultura, de una identidad que en ciertas comunidades sigue presente y nos habla de la forma de ser y sentir de la gente de una región. Es importante mencionar que, los materiales de los juguetes normalmente se encuentran en la zona y están relacionados a las costumbres e incluso a las clases de trabajo que se desarrollaban en el lugar.

## **1.4 La identidad cultural**

No podemos dejar de lado otro aspecto que explica la pervivencia de los juegos populares, nos referimos a la identidad cultural que puede cambiar o simplemente desaparecer. Además, esta expresión es usada para designar las características principales de creaciones culturales y sociales (Biagini & Roig, 2008). Del mismo modo, la identidad está integrada por costumbres, hábitos, tradiciones, valores, creencias las cuales son expresadas dentro de la comunidad y corresponde a la suma de las identidades individuales.

Las identidades culturales son históricas, estas se forman en un contexto socio histórico concreto y de igual manera evolucionan, o incluso pueden llegar a desaparecer, se encuentra en estrecha relación con las características y las transformaciones que sufren en una sociedad de donde provienen y donde existen (Biagini & Roig, 2008).

La identidad cultural, desde el punto de vista antropológico, forma un tipo de identidad social que tiene que ver con la toma de conciencia por parte de los miembros de un grupo, acerca de sus diferencias culturales, además nos indica que todos los seres humanos son iguales. Este tipo de identidad se deriva de la pertenencia de los individuos a una cultura determinada, de su participación de un conocimiento colectivo y de una memoria común, del uso prolongado de un mismo sistema simbólico, unos signos, unos códigos y unas prácticas que no solo componen el lenguaje y los textos, sino también de ritos, mitos y tradiciones, de hábitos costumbres y ceremonias, de monumentos e imágenes (Guamán, 2015).

Desde el punto de vista objetivo, la identidad está integrada por costumbres, hábitos, tradiciones, valores, creencias, maneras de vivir de pensar y de comportarse, así como un cierto estilo de existencia y presencia en su comunidad. Es decir, su dimensión es antropológica y puede ofrecernos ciertos puntos de vista, como: a) Desde un punto de vista subjetivo es el sentimiento de pertenecer a una sociedad en la cual cada uno tiene la sensación de ser un actor de su propia historia. b) Vista desde el exterior, es la esencia misma de una cultura, el principio dinámico de una persona o de un grupo, que, en función de su pasado, promueve su acción, lo que constituye un proceso continuado. c) En el seno de una comunidad, corresponde al sentimiento compartido por los miembros de la sociedad de reconocerse en la cultura de ésta y su voluntad de pertenecer a las raíces de la misma (Tremblay, 2003).

Es decir, esta es vinculada al sentimiento de pertenecer a un “nosotros” como grupo porque se comparten creencias e intereses similares, un pasado y un presente comunes, participando así de una tradición vivida en un determinado territorio, en el cual se pueden comunicar con su lengua nativa. Por lo que, se entiende por identidad a todos aquellos elementos que permiten que un cierto grupo social se identifique, se caracterice, mostrando así que existen ciertos aspectos que diferencian a un pueblo de otro. Por otro lado, al referirnos a cultura hacemos referencia a aquellos elementos materiales y espirituales que se organizan con cierta lógica.

Por ello, la identidad y los juegos populares están relacionados, ya que al hablar de juegos estamos haciendo referencia a una tradición, a aquellas expresiones que se pueden presentar dentro de la sociedad, como sentimientos de pertenencia, de un “nosotros” como grupo. Y con el trabajo realizado se pudo evidenciar que en la comunidad de Quilloac como parte de su identidad relacionada con el juego encontramos los juguetes que se usaban, ya que como menciona Estefanía Pichazaca (Comunicación personal, 2 de febrero del 2021) los juguetes más normales eran las bolas, los carros de madera y las muñecas y pelotas de trapo, todos estos objetos responden a una identidad que está arraigada en el lugar ya que sus antepasados jugaban a lo mismo, por ello se sienten identificados con esas prácticas. Pero estas prácticas no solo se quedan en juguetes, sino que también pueden expresarse imitando el trabajo que

realizaban los padres, así, muchas de las personas entrevistadas manifestaron que ellos seguían el ejemplo de sus padres y hacían lo que sus padres realizaban, por ejemplo, arar o tejer el sombrero de paja toquilla.

Con lo antes mencionado, se puede decir que el concepto de identidad cultural encierra un sentido de pertenencia a un grupo social con el que se comparten rasgos culturales, como costumbres, valores y creencias. La identidad no es un concepto fijo, sino que se recrea individualidad y colectivamente y se alimenta de forma continua de la influencia del exterior (Molano, 2008).

La construcción de la identidad según Ruiz, R. et al. (2011) citado en Vélez (2019) se construye mediante un continuo diálogo entre la cultura y las personas, mediante estas dos se empieza a producir la identificación, como, por ejemplo, me identifico con ese elemento, con esa manifestación, etc. Por otro lado, no podemos decir que exista una identidad normal y otra que no lo es, o pensar que existe una identidad mejor que otra. De ahí que, la construcción de la identidad personal está siempre en un triple conflicto, con nuestro entorno, con los demás y con nosotros mismos. Para construir una identidad es necesario conocer nuestros contextos, circunstancias, situaciones, e interlocutores, o caso contrario el contacto con lo diverso rompería el equilibrio de pertenencias. Además, el equilibrio de pertenencia del individuo se rompe cuando alguno de esos rasgos se afirma con prioridad sobre otros.

Las mismas tensiones que se dan en la identidad personal se darán también a nivel de grupo, es decir, si un grupo trata de imponer sus costumbres o alguna otra característica identitaria a otro grupo de personas, este otro grupo reaccionará y tratará de igual manera de imponer algunas de las suyas, esto se lo realiza para que exista un equilibrio, compensando así la nueva información. En definitiva, en ningún momento parecen descansar esas tensiones identitarias. Estupiñán (2008) citado en Vélez (2019) recoge las dos posturas básicas que describen la identidad: la primera de ella es la cualidad de ser esencialista, es decir, la cosa es lo que es, se refiere a la igualdad del objeto consigo mismo.

Por otro lado, se considera a la identidad como un proceso de evolución personal, la cual está formulada desde un ámbito más psicológico; en este caso el sujeto seguirá siendo el mismo

pese a los cambios que se operan a lo largo de su desarrollo. Una de las dificultades que plantea este tema está asociada a que la identidad está en la esencia de la persona o va evolucionando. La primera identidad, es decir la esencial, nos hace ser quienes somos, a la vez que los componentes de esa identidad puedan ir variando con el tiempo y modificándose, añadiéndose o suprimiéndose. Cuando hablamos de construcción de la identidad por singularización, estamos ante un proceso en el que se produce un esfuerzo por buscar e identificar los rasgos propios que separan al individuo de otros pueblos o nacionalidades excluyendo todo lo común con el resto de pueblos y culturas: este proceso da lugar a movimientos integristas, nacionalismos, imperialistas, etc.

En el segundo caso, al hablar de construcción de la identidad por autenticidad o proyecto, conviene destacar, en primer lugar, que es una construcción llevada a cabo desde la identificación, entendida esta como la integración en la propia cultura de elementos externos que dan respuesta a nuevas necesidades históricas y satisfacen nuevos deseos. Por tanto, esa nueva identidad (en construcción) se irá afianzando a medida que la persona crece en autonomía y gana estabilidad en la sociedad de acogida, de forma que el referente familiar pierde proximidad e importancia (Vélez, 2019).

El proceso de construcción de la identidad de las personas está fuertemente condicionado por los otros y los contextos sociales. El papel del otro es fundamental ya que los seres humanos no viven en un solo ambiente, sino que se mueven entre distintos contextos y fuentes de experiencia, los individuos se encuentran en relación de pertenencia con más de un medio y a la vez están influidos por otros medios a los que no pertenecen directamente.

De ahí surgirá el conflicto, pero se puede decir que esto es algo connatural al ser humano, algo que debe ser pensado y vivido como una posibilidad de los seres humanos para enriquecerse en su proceso de desarrollo personal. De hecho, al haber componentes dinámicos en la identidad, ese carácter cambiante es el que genera los conflictos con la identidad del resto de las personas que nos rodean.

La identidad y los otros según Díaz (2011) citado en Vélez (2019) menciona que la identidad no es un constructo estático, sino que tiene una naturaleza dinámica y constantemente



negociada con el resto de los miembros de la comunidad. Con esto el autor nos quiere decir que la identidad es algo dinámico, un constructo sometido a una continua modificación provocada por las fricciones producidas con los otros (personas que se cruzan en nuestro camino), con lo otro y con lo externo a la persona (la componente material, el biotopo, el territorio, el paisaje). Según Estupiñán y Agudelo (2008) citado en Vélez (2019) la construcción de identidades conlleva rupturas, reordenamientos, alteraciones que se manifiestan en compartir ideologías y actitudes, representaciones sociales y objetivos, valores y sentimientos, etc.

Dicho de otro modo, la identidad se construye y afirma sólo cuando se enfrenta a otras identidades dentro del sistema de interacción social. Ante este contexto de continua confrontación con los demás, considero acertada la propuesta de Castells (1998) citado en Vélez (2019) donde distingue tres tipos de identidades en función de los agentes sociales exteriores. La primera hace referencia a la identidad legitimadora, esta es la que introduce las instituciones dominantes de la sociedad para llevar a cabo y racionalizar su dominación frente a los actores sociales. Persigue la eliminación de la libertad de expresión de las capas más bajas. La segunda trata sobre la identidad de resistencia esta sostiene que algunos actores se encuentran en posiciones devaluadas o estigmatizadas por la lógica de la dominación de la sociedad.

Finalmente, la tercera, trata sobre la identidad proyecto, esta se da cuando los actores sociales construyen una nueva identidad, a partir de los materiales culturales disponibles. Además, al hacerlo, no sólo redefinen su posición en la sociedad, sino que también buscan la transformación de la estructura social. Pensamos que la identidad, y más en concreto la identidad cultural, lejos de ser un problema para la relación entre individuos pertenecientes a diferentes comunidades, puede ser un elemento que aporte a la cohesión social y al desarrollo local de las comunidades a través de la educación.

En efecto, en esto coinciden otros autores, ya que el apego a la propia identidad no significa aferrarse al pasado y a las tradiciones propias, sino que se requiere una actitud crítica. La identidad del grupo se construye a través de la potenciación de las semejanzas entre

miembros del colectivo y de las diferencias con otras colectividades o grupos. En consecuencia, la pertenencia a un grupo o estrato social define y constituye la identidad personal, entendiendo como pertenencia la apropiación e interiorización, al menos parcial, del complejo simbólico-cultural que funge como emblema de la colectividad en cuestión.

El último aspecto de la identidad sería el concepto de identidad local, en cuanto que se forma por la interacción con los otros. Para finalizar este tema, se puede afirmar que la identidad local surge como resultado del proceso de desarrollo, de tal manera que al evolucionar cada comunidad va generando costumbres, leyes, productos, tradiciones que forman su cultura y, a su vez, la cultura hace posible el desarrollo (Vélez, 2019).

## **1.5 La oralidad y los juegos populares**

La oralidad se entiende como el ejercicio que se realiza al momento de producir sonidos articulados en la producción de mensajes gracias a la facultad del lenguaje (Chomsky, 2010). En el siglo V antes de Cristo, Sócrates reconoce que la oralidad y la escritura hacen parte de una misma moneda, aunque con espacios de pensamiento y expresiones distintas, es decir, estas dos siempre van a depender una de la otra. Además, la oralidad no termina con el surgimiento de la escritura, ya que el hombre siempre hará uso de la palabra, con el fin de satisfacer su necesidad de comunicar y expresar sus sentimientos (Narváez, 2002).

Con respecto a la manera de transmitir las tradiciones, la oralidad se constituye en una pieza clave, según menciona Fernández & Candejejo (2017) la oralidad se fundamenta como un tesoro creado por personas que vivieron en una época que no conocemos, con el fin de mantener imaginación, además, se conoce que la transmisión tenía un lazo familiar y se la hacía de padre a hijo y así sucesivamente hasta nuestros días, donde con la hibridación estas maneras de interacción de familias van desapareciendo. Todo lo mencionado, nos hace pensar en cómo los juegos son transmitidos y perduran. Mediante la oralidad cierta información, como las formas de vivir, cómo se juega y qué juegos se jugaban eran transmitidos mediante cuentos o conversaciones entre familia.

Ejemplo de lo mencionado son las entrevistas realizadas, en las que los informantes comentan sobre cómo aprendieron los juegos mencionaron que ellos observaban y escuchaban como sus padres, amigos o familiares contaban historias sobre cómo ellos jugaban ciertos juegos, qué reglas tenían y cómo ellos los aprendieron. Por ello, la oralidad actualmente se constituye en una herramienta fundamental para la conservación de ciertas prácticas como por ejemplo los juegos populares, herramienta que ayudará a que dichas prácticas lúdicas perduren, aunque claro está, ciertas características cambiarán, pero la esencia del mismo perdurará.

De acuerdo con Simarra & Marrugo (2016) la oralidad conlleva una serie de elementos complejos: por un lado, la cosmovisión como una forma particular de ver, concebir y asumir el mundo; por otro, la espiritualidad cargada de las sinergias entre lo terrenal y lo sobrenatural, el territorio como espacio de realización cultural, y, a su vez, la relación amigable de una comunidad con la naturaleza y sus bienes. Estos elementos conectados entre sí, vinculados con las referencias a la identidad cultural, a la familia y a la tradición oral, y difundidos a través de las pedagogías propias, permiten acercamientos a la forma en que cada pueblo concibe la identidad, en correspondencia con una visión particular de mundo que determina imaginarios, relaciones y roles sociales bajo los parámetros de la cultura.

De igual manera, Buenos, L.Y, & Arias, M. L. (2015) hacen alusión a la oralidad, y mencionan que este es un camino natural hacia la lectura y que a través del uso de la narrativa nos permite relacionar las emociones y la memoria y así facilitarnos el aprendizaje fundamental de la vida cultural de los niños, es así que el pensamiento racional y el pensamiento oral poseen sus propias estrategias para ser transmitidos a los miembros de una determinada localidad.

Con ello, los autores exponen que la oralidad es un mecanismo importante en el desarrollo lingüístico de todo ser humano. Desde pequeños intentamos contar a las personas que nos rodean historias, cuentos y relatos; atribuyéndole un valor supremo a la oralidad en el desarrollo de la lengua materna, mencionando que los niños empiezan a desarrollar el lenguaje en un entorno natural dominado por la lengua hablada informal y espontánea. De este modo, se hace necesaria la incidencia en la idea de que el niño todavía no alfabetizado

no sólo desarrolla el lenguaje a través de lo oral, puesto que es un individuo en contacto con su entorno sociocultural de la escritura y la lectura, aunque aún no las domine (Buenos, L.Y, & Arias, M. L. 2015).

Podemos decir que la oralidad es aquella expresión fonética o de sonido que es caracterizada por los rasgos de una cultura y se hace visual en la medida que se repite para que no desaparezca. Es entonces fugacidad y permanencia. Es la conjugación entre lo inmediato y lo mediato, entre la memoria ancestral y la no memoria (Buenos, L.Y, & Arias, M. L. 2015). De esta misma manera, se puede dividir a la oralidad en dos niveles, por un lado, tenemos la oralidad primera, que hace referencia a la expresión del lenguaje hablado el cual no posee un conocimiento un utiliza la escritura, esta es muy utilizada por las personas que desconocen totalmente la escritura. Este tipo de oralidad es la que permite mantener activa la memoria, ya que mediante esta la persona da a conocer ciertos conocimientos, hábitos, tradiciones, representaciones, simbolismos, significaciones y lengua en un grupo social determinado. Por otro lado, tenemos la oralidad secundaria, esta hace referencia a aquellas prácticas orales que dependen de alguna manera de la escritura para ser reconocidas y recordadas en distintas épocas (Buenos, L.Y, & Arias, M. L. 2015).

Es así que, para que perduren los juegos populares estos dependen en gran medida de la oralidad, ya que como se mencionó, esta ayuda a que los niños conozcan sobre su cultura, además, contribuye a que las personas transmitan información de generación en generación para que esta perdure, al igual que los juegos, ya que estos se deben transmitir a todos los integrantes de una cultura para que este no desaparezca totalmente. De ahí la importancia de que los juegos y la oralidad vayan siempre juntos.

## **1.6 El juego y la niñez en la cultura ecuatoriana**

El juego es vital en muchos aspectos del desarrollo social, emocional e intelectual de los niños y niñas, con el juego el niño y niña pone en marcha los mecanismos de su imaginación, expresa su manera de ver el mundo que le rodea, de transformarlo, desarrolla su creatividad y le da la posibilidad de abrirse a los demás. El juego es un proceso dinámico y diverso, tiene

un gran poder socializante pues ayuda al niño y niña a salir de sí mismo, a respetar las reglas que hacen posible una convivencia pacífica, a compartir y a cuidar su entorno (Taípe, 2013).

Asimismo, el juego individual de cada niño y niña evoluciona y cambia a medida que el infante madura y adquiere experiencia y destreza, varía entre los niños y niñas de acuerdo a la edad, las experiencias, el ambiente familiar y la disposición individual. Tanto en la escuela como en el ámbito familiar los niños y niñas emplean parte de su tiempo en jugar, según sus edades y preferencias, ya sea individualmente o en grupo, dirigidos por personas mayores o libremente, con una intencionalidad simplemente lúdica y de relación espontánea con los demás, pero en todos los casos implica una maduración de la personalidad del niño y niña. Mediante el juego se pueden encontrar nuevas soluciones e ideas y experimentar el sentido de poder que surge de tener el control y de imaginar cosas por sí solos (Taípe, 2013).

Las actividades lúdicas son un vínculo entre los niños y niñas que es necesario para una infancia saludable, además es una forma de expresión natural del infante que contribuye al equilibrio corporal y afectivo, como vía para volver a ser significativa la realidad en la que vive, como actividad que propicia los aprendizajes, ya sea que involucre a personas, objetos, espacios, procedimientos, actitudes, valores, etc. Jugar es el primer acto creativo del ser humano, comienza cuando el niño es bebé, a través del vínculo que se establece con la realidad exterior y las fantasías, necesidades y deseos que va adquiriendo, cuando un niño y niña toma un objeto cualquiera y lo hace volar, está creando un momento único e irrepetible que es absolutamente suyo (Taípe, 2013).

El jugar no sabe de pautas preestablecidas, no entiende de exigencias del medio, no hay un “hacerlo bien”. Todos los juguetes conducen a un juego. El juguete es el medio que se utiliza para jugar, incluye desde una muñeca, una pelota, una hormiga, o una computadora. Todos estos elementos pueden también ser utilizados con fines educativos. Pero si se vuelven una herramienta didáctica, pierden su identidad de juego. Muchos papás, cuando se sientan a jugar con su hijo, confunden el jugar con el enseñar (Taípe, 2013).

Para Vigotsky (1979) el juego es una actividad lúdica y social, en la que el niño y la niña, por medio de la interacción con sus pares, logran apropiarse de su cultura, adquiriendo así

las relaciones sociales propias y fundamentales de su cultura, ya que imitan y reproducen las acciones de los adultos a su alrededor. El autor concibe que jugar es un aporte valioso para el desarrollo integral del niño y la niña, en su relación con el medio, ya que, a través de él, se está estimulando la capacidad para aprender a esperar su turno, para la cooperación, la creación, la imaginación, la proyección, la alegría, la libertad, y le da la posibilidad de abrirse a los demás (Citado en Taipe, 2013).

Según la especialista Hilda Cañeque citada por Brites, G. & Muller, M. (1994) manifiesta que el juego es parte esencial para el desarrollo bio-psico-social en los infantes ya que implica libertad, pues nace del deseo del jugador de ahí el juego bien adaptado y orientado permite que los niños y niñas investiguen la posibilidad de explorar y descubrir el mundo interno y externo, por ende, niños y niñas con personalidad definida y competitiva que aporten a la sociedad de manera significativa. Los juegos, no sólo tienen la función de desarrollar en el niño las funciones sociales y motrices, sino que este tiene un valor en la vida de los mismos, y se caracteriza según Taipe (2013) por qué:

- El juego es el lenguaje principal de los niños y niñas; estos se comunican con el mundo a través del juego.
- El juego de los niños y niñas siempre tiene sentido, según sus experiencias y necesidades particulares.
- El juego muestra la ruta a la vida interior de los niños y niñas; expresan sus deseos, fantasías, temores y conflictos simbólicamente a través del juego.
- El juego de los infantes refleja su percepción de sí mismos, de otras personas, y del mundo que les rodea.
- A través del juego los niños y niñas lidian con su pasado y su presente, y se preparan para el futuro.
- El juego estimula todos los sentidos.
- El juego enriquece la creatividad y la imaginación.

- El juego ayuda a utilizar energía física y mental de maneras productivas y/o entretenidas.

- El juego es divertido, y los niños y niñas tienden a recordar las lecciones aprendidas cuando se están divirtiendo. (págs. 14-15)

Ahora bien, el juego y la niñez en la cultura ecuatoriana siempre están de la mano, ya que dentro de la cultura de los niños está el ser sociales y siempre querer relacionarse con los demás. Por ello, el juego es la herramienta perfecta para que el niño aprenda. Dentro de la cultura ecuatoriana al juego popular se le da un lugar importante pues es parte de un patrimonio que hace única a las personas de determinados lugares, en este caso en concreto a la comunidad de Quilloac del cantón Cañar.

## **1.7 El juego como patrimonio intangible en la cultura ecuatoriana**

Como se mencionó líneas arriba, los juegos populares pertenecen a un patrimonio cultural intangible, pero ¿qué entendemos por patrimonio? El patrimonio es el conjunto de bienes materiales e inmateriales que nuestros padres y antepasados nos han dejado a lo largo de la historia. Son bienes que nos ayudan a forjar una identidad como nación y que nos permiten saber quiénes somos y de dónde venimos (Soto, 2011). Instituciones como La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) le han dado la importancia que se merecen los juegos populares y en su trigésima segunda reunión celebrada en París del 29 de septiembre al 17 de octubre de 2003, aprobó la conservación del patrimonio inmaterial y se ratifican varias disposiciones para salvaguardarlo con objetivos como:

- El respeto del patrimonio cultural inmaterial de las comunidades, grupos e individuos de que se trate.

- La sensibilización en el plano local, nacional e internacional a la importancia del patrimonio cultural inmaterial y de su reconocimiento recíproco.

- La cooperación y asistencia internacionales (Soto, 2011).

En esta convención se define al Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI) como los usos, representaciones, expresiones, conocimientos y técnicas (junto con los instrumentos, objetos, artefactos y espacios culturales que les son inherentes) que las comunidades, los grupos y en algunos casos los individuos reconocen como parte integrante de su patrimonio cultural. Este patrimonio, que se transmite de generación en generación, es recreado constantemente por las comunidades y grupos en función de su entorno, su interacción con la naturaleza y su historia, infundiéndoles un sentimiento de identidad y continuidad y contribuyendo así a promover el respeto de la diversidad cultural y la creatividad humana (Soto, 2011).

Los ámbitos que abarca el Patrimonio Cultural Inmaterial son:

- Las tradiciones y expresiones orales; incluido el idioma como vehículo del patrimonio cultural inmaterial.
- Las formas tradicionales de música, danza y teatro.
- Los usos sociales, los rituales y las festividades.
- Los conocimientos y prácticas relacionados con la naturaleza y el universo; y
- Las técnicas artesanales tradicionales.

Gracias al interés por el Patrimonio Inmaterial, se realizó la Proclamación de las Obras Maestras del Patrimonio Oral e Inmaterial de la Humanidad, el 18 de mayo de 2001, en donde se estableció una lista de 19 formas de expresión cultural, idiomas, música, ceremoniales, ritos o experiencias tradicionales, así como sitios culturales inseparables de la práctica de estas formas tradicionales. La necesidad de proteger el Patrimonio Inmaterial se va haciendo más evidente, pues se busca conservar valores tan importantes como la diversidad cultural, las raíces culturales de la identidad de las comunidades, los recursos de su creatividad a través de sus contribuciones desde el pasado, el papel de la memoria viva en nuestra forma de vida. En culturas esencialmente orales estas nociones se vuelven cruciales (Soto, 2011).

Otra definición sobre el patrimonio es la dada por el Instituto Nacional de Patrimonio Cultural (INPC) en donde recalca que el patrimonio es aquella herencia que se recibe de los



antepasados, tomando en cuenta esta aseveración se puede decir que el patrimonio es un regalo que se recibe y que se transmite no solo con el pasar de los años si no también en el presente. Este patrimonio contiene dentro de sí varios ámbitos y sub ámbitos, uno de ellos “Artes del espectáculo” y dentro de este los “Juegos Tradicionales”. Dichos juegos forman parte de la cultura propia de cada una de las personas en el país, y los cuáles han sido transmitidos de generación en generación; pero con el tiempo han sufrido modificaciones y pérdida de su valor (Parra, 2010).

De esta manera, se puede afirmar que los juegos populares constituyen un elemento invaluable dentro del patrimonio cultural ecuatoriano, como el folclor y las tradiciones, la música, la danza, la gastronomía. De ahí que los juegos populares tienen un rol muy importante y protagónico dentro del patrimonio inmaterial de los ecuatorianos. Los juegos populares expresan la alegría, la imaginación, el compañerismo, las ganas de salir de la rutina y de convivencia de los ecuatorianos al momento de divertirse y distraerse compartiendo un momento de ocio, recreación y tiempo libre (Parra, 2010).

Para finalizar este tema, podemos decir que los juegos no son lo que se ven a simple vista, es decir, una práctica que los niños juegan porque si, detrás de ellos perviven tradiciones, una cultura, un patrimonio y unas ganas de conservar esas prácticas. Además, los juegos populares son parte de una identidad, la cual se la debe conservar dentro de cada comunidad y ser mantenida de generación en generación. Por ello la importancia de este tema, por el trasfondo de esta práctica.



## **2 Capítulo 2. Los juegos populares de la zona rural de Quilloac, historias de vida**

En este apartado se abordará el estudio etnográfico sobre los juegos populares del cantón Cañar, en la zona rural de Quilloac, entre los años de 1964 -1984. La fecha de inicio fue escogida ya que en durante 1964 tuvo lugar la Reforma Agraria teniendo esta, un gran impacto sobre las tierras de las personas, y por ende, la estructura social se dividió en dos: urbana y rural. Luego de 20 años, la tercera fase de legalización marcó una notoria tendencia en la repartición de tierra ya que en 1984 fue un año de elecciones y un cambio de gobierno presidencial (Gondard & Mazurek, 2001).

Por lo dicho, nos pareció importante recolectar información dentro de esta temporalidad, ya que al presentarse estos cambios, las diferencias sociales se hicieron más notorias. Para realizar el estudio se utilizó una muestra aleatoria de 10 personas considerando a hombres y mujeres entre una edad de 56 y 64 años, ya que estuvieron presente durante la temporalidad planteada en nuestro estudio. Además, para recolectar los datos se hizo uso de las siguientes técnicas: informante clave, la técnica bola de nieve, la entrevista semi estructurada, diario de campo, y la observación no participante. Finalmente, la información fue analizada lo que permitió identificar los juegos y juguetes populares más representativos de la zona en base a los lugares de entretenimiento, tipo, materiales, roles y sus relación con el estrato socioeconómico, canciones al momento de jugar y el trabajo de los padres como influencia en los juegos de sus hijos.

### **2.1 Principales lugares de entretenimiento**

Las actividades lúdicas se pueden efectuar en distintos lugares que sean propicios para dicho evento, estos espacios pueden ser al aire libre o cerrados, reducidos, grandes, despejados, sin peligros y de fácil acceso. Los espacios permiten una concentración según el tipo de lugar, tanto de los actores como de los espectadores. Además, la delimitación del lugar destinado para los juegos resulta muy interesante, ya que pueden ser lugares en los que se puedan proteger de los rayos de sol, así mismo se pueden trazar unos límites exactos que serán

señalizadas por conos, discos o signos especiales y otros implementos deportivos recreativos que garanticen la acción del evento (Torres, 2018).

Astudillo (2010) menciona que el juego debe ser libre de imposiciones, proporcionando libertad, elección y espacio para jugar, provocando la diversión y el disfrute. Es así como ha permanecido en la memoria de todas las personas. Estefanía Pichazaca, moradora de la comunidad, comentó (Comunicación personal, 2 de febrero del 2021), que ella prefería jugar en un lugar tranquilo con sus amigas para no ser interrumpidas y pasar un momento agradable con ellas. Concuera con lo dicho por el señor Segundo Duchi, morador de la comunidad (Comunicación personal, 2 de febrero del 2021) recordó y mencionó, “me gustaba ir al campo porque cuando salía a campo a ver a los animales ya sabía quedarme jugando con mis amigos o hermanos, me acuerdo que subía a una piedra y con un palo en la mano jugaba a que era un soldado, mis amigos estaban escondidos, los palos que sabíamos coger eran los que tenían forma de pistola, igual sabíamos cantar mientras jugábamos”. Con estas dos entrevistas queda claro que los niños al sentirse libres y a gusto al momento de jugar su experiencia es más placentera y por ende quedará en su memoria como un recuerdo agradable.

Según Reina (2009), los principales lugares en los que se desarrollaba el juego eran el aula de clases, el patio de la escuela, el parque, el jardín, etc. Los entrevistados coinciden con algunos de los lugares antes descritos, expresaron que para ellos eran la escuela, la casa y el campo como espacios de reunión y disfrute con hermanos, primos y amigos. El señor Manuel Pichazaca (Comunicación personal, 2 de febrero del 2021), morador de la comunidad de Quilloac, recordó con mucha alegría, que el lugar donde prefería jugar era el campo, coincide con Segundo Duchi (Comunicación personal, 2 de febrero del 2021), quien rememoró sus lugares favoritos, la escuela, la casa y el campo. Llegando a tener así 3 lugares para jugar dentro de la comunidad de Quilloac, los cuales son descritos a continuación.

### **2.1.1 Escuela**

Desde el punto de vista social durante las actividades en la escuela, vamos a conocer al niño tal como es mientras juega, también se va a conocer a sí mismo y a entrar en contacto con los demás. Por consiguiente, se puede afirmar que el espíritu de diversión es inherente al ser

humano y para el niño resulta vital, por lo cual, para disfrutar de esta actividad el infante necesita de un lugar, y en este caso específico, va a hacer uso de todas las áreas de la escuela, en donde compartirá con sus amigos y pasará un momento de disfrute con ellos. Es así que, la escuela contribuye a la apropiación del territorio escolar, al resignificar los espacios, así mismo permite recrear tradiciones y coopera con la construcción de identidad cultural de los niños y niñas (Barreto, 2018).

Adicionalmente, la escuela constituía el espacio en donde niños y niñas convivían a diario, este sitio cumplía, y sigue cumpliendo un papel socializador que incide en muchos de los aprendizajes cotidianos, así como en la construcción de los roles de género (Aguilar & Pintado, 2019), explicados más adelante. De las diez entrevistas realizadas, ocho personas coincidieron que su lugar favorito era la escuela, ya que se podían reunir con sus amigos y pasar momentos agradables, olvidándose así de las tareas o incluso de otras responsabilidades propias de los estudios. De ahí que, la escuela se convirtió en espacio de disfrute en que se desarrollaban los juegos populares y se daba rienda suelta a la imaginación en la comunidad de Quilloac.

Esto se confirma con el testimonio de Estefanía Pichazaca (Comunicación personal, 2 de febrero del 2021), moradora de la comunidad de Quilloac, quien mencionó “para mí asistir a la escuela era lo mejor de mi día, aunque igual salía al campo, pero en la escuela tenía mis amigos y eso lo hacía más bonito, las cosas que tenía que hacer me olvidaba” Con esto notamos que la escuela permitía que los niños y niñas se olviden de sus quehaceres diarios y alcancen una diversión sin ninguna presión. Además, encontraban más significativo este sitio porque podía estar con sus amigos y compañeros de clase. De igual manera, dentro de este espacio se practicaban algunos juegos populares tales como el fútbol, las escondidas, las bolas, eso en el caso de los niños, por su parte las niñas jugaban con sus muñecas, así lo recuerda Estefanía Pichazaca (Comunicación personal, 2 de febrero del 2021), moradora de la comunidad de Quilloac “en el recreo yo me sentaba con mis amigas en un lugar lejano para poder jugar con las muñecas, los niños estaban jugando con su pelota de trapo, y para que no nos peguen nos íbamos lejos”.

Segundo Duchi, morador de la comunidad (Comunicación personal, 2 de febrero del 2021), nos comentó que en el recreo solía jugar entre sus amigos con las bolas porque no ocupaban mucho espacio en sus bolsillos y era fácil transportarlas, mencionó además “yo iba a la escuela con unas cuantas bolas, que serían 10 o más, y llegaba a la casa con más de las que fui, siempre pasaba eso, pero a veces perdía y mis papás se burlaban”, en este caso la suerte y la habilidad del jugador son partes fundamentales, como podemos notar en este claro ejemplo. Así, los juegos populares y la escuela se complementan para el disfrute y distracción de los infantes haciendo que los mismos se olviden de los problemas y hasta en algunas ocasiones de sus tareas dentro del hogar.

Para finalizar este punto, es importante mencionar que al ser la escuela un escenario en el que convergen diferentes culturas, este lugar debió permitir que los estudiantes se apropien del lugar en el que habitan, reconozcan las prácticas y tradiciones del otro y de esta manera puedan ser compartidas y desde allí forjar su identidad cultural, mediada por el respeto.

## **2.1.2 Casa**

El hogar es un sitio donde la persona se siente cómoda y en confianza ya que pueden usar cada rincón de sus casas, acceder a más objetos o herramientas de los que podrían usar en la escuela (Citado en López, 2016). El hogar, fue el segundo lugar favorito de las personas que viven dentro de la comunidad de Quilloac, en donde los menores podían dejar correr su imaginación y divertirse ya sea con sus hermanos o sus amigos.

Para Segundo Duchi (Comunicación personal, 2 de febrero del 2021), morador de la comunidad de Quilloac mencionó que “el mejor lugar para jugar era mi casa, porque estaban mi familia y era lindo estar con ellos, tenía más cosas para jugar y con mis hermanos hacíamos travesuras y mis papás nos hablaban, lo que me acuerdo que sabíamos jugar era con una sogá, brincábamos con eso, también jugábamos con lodo, así pasábamos el tiempo”. Coincide, Estefanía Pichazaca (Comunicación personal, 2 de febrero del 2021), moradora de la comunidad de Quilloac, puesto que ella prefería estar en su casa para poder jugar con su muñeca, además, en su hogar podía jugar a la casita con sus hermanos o a la cocinita con su mamá. Con todo lo mencionado, identificamos que la casa es un lugar apto para que el niño

o niña juegue libremente, ya que pudieron compartir con su familia y utilizar diferentes objetos como insumos para el juego, lo que vuelve que la actividad lúdica sea más placentera.

### 2.1.3 Campo

Finalmente, dentro de los lugares favoritos de los niños de la comunidad de Quilloac tenemos el campo. Cuando los niños jugaban en el campo tenían que inventarse juegos y juguetes, se desarrollaba el sentido de la libertad, a más del juego podían relacionarse con los animales, los árboles y otros elementos de la naturaleza. En cuanto a este tema, es importante mencionar que como ejemplo de lo mencionado el señor Segundo Duchi (Comunicación personal, 2 de febrero del 2021), morador de la comunidad de Quilloac, recordó como él salía de la escuela, se iba a su casa y como siempre él debía ir a cuidar a los animales (vacas, ovejas), mientras él jugaba con algunas ramas que encontraba y las hacía pasar por pistolas.

Nos contó que “Cuando salía a campo a ver a los animales ya sabía quedarme jugando con mis amigos o hermanos, me acuerdo que subía a una piedra y con un palo en la mano jugaba a que era un soldado, mis amigos estaban escondidos, los palos que sabíamos coger eran los que tenían forma de pistola, igual sabíamos cantar mientras jugábamos, no me acuerdo que canción pero haya sido alguna alabanza que en mi casa cantaban”. De igual manera, uncía a su hermano y jugaban a arar, imitando a sus padres cuando realizaban esta actividad con la yunta.

Según Pinheiro (2012) toda acción lúdica debe crear un espacio propio, es decir, crear un espacio para jugar. Este espacio puede ser dentro de la casa, en la calle, en la plaza, terrenos baldíos, en la escuela, en una manzana deportiva, en la playa, en la piscina, en la mesa, en un tablero de juego, etc. Es decir, el juego acontece en un espacio singular y propio. El mismo autor, continúa comentando, que todo y cualquier espacio físico ocupado tiene un sentido simbólico específico. Así, el espacio donde acontece el juego infantil, sea con materiales lúdicos estructurales o no, guardan un significado para los niños que juegan en ellos.

Así mismo, jugar con canicas, jugar con una pelota, jugar a esconderse, jugar con las muñecas en alguno de los lugares antes mencionados, fueron adecuados para ser un espacio físico óptimo y tener un sentido funcional y utilitario dentro de un determinado lugar y en la vida cotidiana de los pobladores, para ser resignificado y apropiado por lo niños como un lugar especial donde las emociones, los sentimientos, las fantasías, la realización y la producción de los deseos y sueños serán acogidos sin prejuicios y sin discriminación alguna. Con lo mencionado podemos decir que los juegos se pueden dar en cualquier lugar y que los niños se divierten en dónde se sienten cómodos, y con las entrevistas realizadas se puede afirmar que el juego, los sitios y las canciones siempre estarán presentes al momento de jugar.

De igual manera es importante mencionar que el acceso a los espacios, a la naturaleza, a la libertad en el ambiente, así como la posibilidad de jugar fuera del contexto de los espacios institucionalizados, parece tener grandes significados en la vida infantil.

Según Ellis (2004), en los lugares descritos se posibilita al niño manipular físicamente y explorar el ambiente con calidad e intensidad, sin la vigilancia y cohesión de los adultos; descubrir desafíos individuales, participar de juegos en grupo y encontrar un refugio de las tensiones de las relaciones interpersonales. En definitiva, un lugar se hace propio para los niños cuando es rico culturalmente ya que proporciona integración en una comunidad (Citado en Pinheiro, 2012).

Para terminar con este punto, cabe mencionar que en estos tres lugares (escuela, casa y campo) se reproducen conductas estereotipadas, las cuales se van normalizando dentro de cada actividad que realizan. Según Aguilar & Pintado (2019) los juegos permiten a los infantes transmitir a otros estereotipos y roles de género que cada uno de ellos aprendió de sus familias, amigos, medios de comunicación, etc. Es importante señalar que, desde estos lugares ya se va propiciando el rol que cumple cada niña y niño dentro de la sociedad.

## **2.2 Juegos y juguetes: tipos, materiales, roles y su relación con el estrato socioeconómico**



Para empezar este punto hay que recalcar que los juegos populares dependen de un contexto cultural, es decir, en cada cultura existe una serie de manifestaciones racionales y comportamientos sociales que se manifiestan por medio de un conjunto de juegos, juguetes y tradiciones que surgen de la realidad de las culturas. Es así que, estos juegos surgen de las vivencias tradicionales y condicionadas por la situación social, económica, cultural, histórica y geográfica (Malo, 2008).

Si bien, los habitantes de la comunidad Quilloac no contaban con recursos suficientes lo que limitaba la posibilidad de adquirir juguetes. Los informantes expresaron que ellos fabricaban sus juguetes, con materiales que encontraban en el campo –palos– o incluso los realizaban con restos de alimentos como –“pepas” de aguacate–, también usaban prendas de vestir usadas como medias, para fabricar sus muñecas. Así mismo, los juegos no eran iguales ya que dependían en gran medida del estrato socioeconómico, por ejemplo, en el caso de Segundo Duchi (Comunicación personal, 2 de febrero del 2021), morador de la comunidad de Quilloac nos comentó que, “Mi papá me ayudaba a hacer mis juguetes, me acuerdo que me ayudó con un carro de madera como era lo que más teníamos en la casa él cogió eso y me dio haciendo el carro. La pallca también hacía, no era difícil, se cogían palos y un caucho y salíamos a cazar tórtolas”.

De igual manera, el caso de Estefanía Pichazaca es interesante, ya que ella nos comentó que su juguete máspreciado era una muñeca que ella misma realizó a partir de una media vieja, transformó la media en su muñeca y se convirtió en su juguete favorito. Otras niñas contaban con cocinas, pero de las 5 mujeres entrevistadas, las 5 comentaron que tenían entre sus juguetes muñecas hechas de trapo.

Con todo lo mencionado, se puede apreciar que el mejor juguete es aquel que permite generar el despliegue de fantasía e imaginación que se requiere para entrar y sostener el juego.

### **2.2.1 Diferencias de roles entre niños y niñas en los juegos**

Sobre juegos y juguetes mencionaremos dos cosas importantes, en primer lugar, los juegos y la diferencia entre niños y niñas, y una segunda sección relacionada con los juguetes y la

diferencia entre niños y niñas. Solé (1994) señala que los juguetes son los objetos materiales cargados de valores y connotaciones culturales, de ideas preconcebidas y de roles que orientan el juego (Citado en Aguilar & Pintado, 2019).

En nuestra cultura se tiende a diversificar y etiquetar las identidades de los objetos, formas y conceptos para hacerlas coincidir bien con uno u otro sexo. La herencia y aprendizaje de este lenguaje simbólico de los estereotipos de género, impregnada en la sociedad, nos permite relacionar inconsciente las formas, los colores, las funciones de los objetos, la conducta de los individuos o un simple nombre, y asociarlas a la caracterización de lo que se considera femenino o masculino (Lumbreras, 2013).

Indudablemente, en la sociedad estamos expuestos a ciertos condicionamientos, en la familia observamos un ejemplo claro de esto, ya que dentro del mismo se nos dice cómo actuar y qué hacer dependiendo del género, además de expresar que es lo que esperan de cada uno. En la escuela, adultos y niños también transfieren sus percepciones a los más pequeños, los infantes en sus juegos van mostrando a los demás niños lo que ellos han aprendido referente a los roles y juegos. Y no hay que olvidarse de los medios de comunicación y los juguetes. De esta manera, los cerebros de los bebés son tan maleables que las pequeñas diferencias que pueden existir en su nacimiento se amplifican a través del tiempo por su relación con el entorno, que sin saberlo refuerza los estereotipos de género (Brizendine, 2010).

Sabemos que estos roles generalmente ya están establecidos dentro de la sociedad, también se conoce que por medio de la imitación, se reproducen muchos de los roles de género, como menciona Quesada (2014), el niño observa los roles diferenciados de su padre y su madre en casa, aprendiendo de quién es la persona que realiza las tareas domésticas, trabajo y otras actividades, es decir, observa cómo se dividen las responsabilidades. De manera que irán interiorizando que la sociedad divide las tareas entre masculinas y femeninas (Citado en Aguilar & Pintado, 2019).

Con esta afirmación concuerda Estefanía Pichazaca (Comunicación personal, 2 de febrero del 2021), moradora de la comunidad de Quilloac quien recordó que cuando era niña era muy difícil que pueda jugar, pues debía cocinar o servir a sus hermanos y padres. Comentó que

“Cuando llegaba de la escuela era muy raro que pueda jugar, tenía que ayudar en la casa, mi muñeca se quedaba en algún cuarto mientras hacía mis deberes”. Por lo tanto y con la información obtenida de las entrevistas, se puede afirmar que existía esa diferenciación entre niños y niñas.

De igual manera, Estefanía Pichazaca (Comunicación personal, 2 de febrero del 2021), moradora de la comunidad de Quilloac, recordó que en su infancia los varones poseían “una gran cantidad de juguetes, ellos tenían carritos de madera, trompos, pelotas de trapo, y bolas, yo tenía una muñeca de trapo, la hacía con una media vieja que ya no servía y le hacía muñeca porque no me daban más cosas, mi muñeca era mi único juguete”. En relación con la idea anterior se puede evidenciar los roles de género y las diferencias de los juguetes, así, las niñas se relacionaban con juguetes del hogar, como muñecas, ollas, cocinas, mientras que los niños tenían una amplia gama de juguetes, es decir tenían más opciones de juego.

Es importante resaltar, que durante el periodo de estudio, juegos como el fútbol no incorpora de ninguna manera la presencia femenina, ya que era considerado un espacio netamente masculino. Aquí se determinan los roles que los niños pueden cumplir y las niñas no (Aguilar & Pintado, 2019).

Por lo tanto, se puede inferir, en base a las entrevistas realizadas, que nuestros entrevistados tenían muy claro qué juegos y qué juguetes eran exclusivos de cada género.

Manuel Pichazaca (Comunicación personal, 2 de febrero del 2021), morador de la comunidad de Quilloac, menciona que los niños jugaban con bolas; en tanto que las niñas, con muñecas o a la cocinita. Por su parte, Sara Calle (Comunicación personal, 2 de febrero del 2021), moradora de la comunidad de Quilloac, coincide con lo antes mencionado y rememora que en su infancia solía apreciar que los niños jugaban con las bolas, la pelota, y los carros de madera. Por su lado, las niñas se dedicaban más a los juegos con muñecas.

Con lo dicho, podemos clasificar a los juegos de niños y niñas de la siguiente manera:

- **Niñas**

- Muñecas
- Cocinita
- Materiales para tejer
- **Niños**
  - Inspirados en la vida militar y guerra
  - Trompos
  - Bolas
  - Carros de madera
  - De competición
  - De aventura y acción

En definitiva, se puede apreciar que los roles de género se aprenden por imitación desde la niñez y, en esta comunidad, perduran en la actualidad, conjuntamente con costumbres, pues al ser una zona rural pervive el patriarcado, incluso hoy en día, a las niñas se las educa con la idea de que son ellas las encargadas de estar en la casa y servir a sus hermanos, mientras que a los niños se les dice que ellos son los que deben trabajar.

Además, los juegos y juguetes de los niños los preparan para ser fuertes, para poder acostumbrarse a su papel dentro de la sociedad, sin embargo, en el caso de las niñas, los juegos y juguetes las preparan para en el futuro cumplir el rol de mujer y esa es la razón por la que tradicionalmente su mundo lúdico ha estado dirigido al ámbito doméstico.

Finalmente, desde nuestro nacimiento nos vemos influenciados por variables como la familia y la escuela, lo que conlleva una directa influencia de estas variables en la elección que hacen los niños en torno a los juegos y los juguetes que debe usar cada uno de ellos. Así mismo, los

padres juegan un papel importante en la elección tanto de los juegos como de los juguetes de sus hijos, ya que ellos intentan transmitir al niño las mismas devociones o intereses que tienen o tuvieron en su infancia y los intentan proyectar en sus hijos. De igual manera, todos los niños absorben e interpretan de su entorno los papeles que cada género cumple dentro de la sociedad, así, el niño discernirá quién realiza las tareas domésticas, quién cocina, quién castiga, así mismo aprenderá quién sale a trabajar, es así que estas labores ejercen un efecto sobre la conciencia del infante.

## **2.2.2 La adquisición de los juguetes (estrato socioeconómico)**

A partir de las entrevistas se conoce que la manera más común de obtenerlos se daban de tres maneras, la primera era heredar el juguete de algún familiar, puede ser un hermano, un primo o de generación en generación. La segunda hace referencia a la compra de los mismos, esta es una práctica común actualmente, pero en tiempos pasados era muy raro, pues sólo algunas personas lo podían hacer. Finalmente, la tercera forma es por medio de la elaboración, fue la mejor manera de tener juguetes, ya que para elaborarlos se podían usar objetos que se tenían en casa. Este último fue el más utilizado en las zonas donde no se tenían grandes ingresos económicos (Aguilar & Pintado, 2019).

Esto lo afirma Luis Gonzáles (Comunicación personal, 2 de febrero del 2021), morador de la comunidad de Quilloac, él mencionó que la forma en la que conseguía sus juguetes era por medio de la herencia, nos contó que “ cuando era niño a mí me daban los juguetes de mis hermanos o mis primos me regalaban, esos juguetes ya estaba rotos, pero los recibía porque era raro tener así juguetes que se dirían nuevos para mí, mi papá también me sabía ayudaba hacer mis juguetes más me ayudaba con mi carro de madera”. Con este fragmento corroboramos los tres medios por los cuales se obtenían los juguetes. Para el señor Luis Gonzáles, la forma más común eran la herencia pero la mayor parte de las veces los elaboraba con la ayuda de su padre.

## **2.2.3 Materiales**

Los juguetes populares son todos aquellos que son elaborados, a partir de materiales sencillos, por los adultos para entretener a los niños (Malo, 2018).

En el 70% de las entrevistas los moradores de la comunidad de Quilloac mencionaron que sus juguetes fueron elaborados por sus padres o por ellos mismos o que fueron heredados, tal como recordó el señor Segundo Duchi (Comunicación personal, 2 de febrero del 2021), morador de la comunidad de Quilloac que comentó que “cuando era niño a mí no me daban juguetes, si quería uno tenía que hacerlo yo mismo, o mi papá me ayudaba, era la forma más común de tener juguetes, principalmente hacía los juguetes con madera porque era lo que más tenía en mi casa. Aunque, también usaba una pepa de aguacate, tenía que usar la imaginación y ser hábil, ya que a esta pepa le ponía un clavo en la punta y ya era un trompo. Las medias también usaba para hacer pelotas de trapo, era lo más común”.

Con esta afirmación del señor Duchi, nos podemos imaginar la gran habilidad que se debía poseer para poder elaborar los juguetes si se quería salir a jugar con sus amigos, a más del ingenio y creatividad que se necesitaba para su desarrollo. Eso en cuanto a la elaboración, pero, para fabricarlos se necesita de materiales, los cuales eran fáciles de conseguir dentro de su entorno familiar y en los alrededores. De igual manera, se nota la intervención de los padres al momento de ayudarlos a elaborarlos, dejando en claro el papel de los padres como principales constructores de dichos objetos de diversión. Un claro ejemplo de lo anterior es el caso del señor Manuel Pichazaca ya que él con su imaginación y creatividad elaboraba un trompo a base de una pepa de aguacate, esto lo hacía ya que en los años de estudio no se poseían los recursos para comprar algún juguete, por ello debía ser hábil y contra con la ayuda de sus padres.

Es interesante cómo se incorporan recursos disponibles en la naturaleza –arena, piedrecitas, ciertos huesos como las tabas (tarso de las patas traseras del carnero), hojas, flores, ramas, etc.– o entre objetos caseros como –cuerdas, papeles, tablas, telas, hilos, botones, dedales, instrumentos reciclados procedentes de la cocina o de algún taller, especialmente de la costura–. Para que un juego sea considerado como tradicional, este debe ser realizado con juguetes antiguos o simples –muñecos, cometas, peonzas, pelotas, canicas, dados, etc.–,

especialmente cuando se autoconstruyen por el niño –caballitos con el palo de una escoba, aviones o barcos de papel, disfraces rudimentarios, herramientas o armas simuladas–; e incluso los juegos de mesa –de sociedad o de tablero– anteriores a la revolución informática –tres en raya, parchís, juego de la oca, barquitos, etc.–, y algunos juegos de cartas (Pinza & Ureña, 2013).

En función de lo antes planteado, normalmente se ha observado a niños y niñas en los recreos de las escuelas jugando a “las escondidas”, “la bandera”, “la rayuela”, entre otros juegos que ellos se inventan o imitan. Pero si se observa bien, niños y niñas no solo utilizan materiales o recursos para jugar, sino también emplean las partes de su cuerpo o incluso la mente para jugar y divertirse (Aguilar & Pintado, 2019). Así lo afirma Contreras (2009) quien señala que los juguetes son los objetos en los que generalmente se apoya el juego infantil. Es así que estamos llamando juguete a cualquier objeto o material que el niño utiliza en sus juegos. Una bola, un palo, una caja, su dedo o su pie (Citado en Aguilar & Pintado, 2019).

Según Malo (2008), a los juguetes se los puede clasificar dependiendo de los materiales con los que están elaborados. Es decir, podemos encontrar algunos juguetes de papel –aviones, barcos, animales–; de igual manera, están los de madera –trompo, pallca, perinola, yo-yo– y, finalmente los juguetes de trapo como muñecas y pelotas; juguetes que se van perdiendo con el paso del tiempo debido a su modernización (Citado en Arteaga, 2018).

En este sentido, conviene especificar que los diez entrevistados recordaron que dentro de los materiales más usados para la fabricación de sus juguetes estaban la madera para elaborar los carros, las pallcas, los trompos, o así mismo, para simular tener una pistola. De igual manera, tenemos la arcilla para fabricar las bolas”. Finalmente, tenemos el trapo el cual tiene abundantes posibilidades para crear juguetes, las más difundidas con este material son las muñecas con las que las niñas de escasos recursos podían jugar, además con este material también se elaboran las pelotas de fútbol. En definitiva, se puede apreciar que la mayoría de los juguetes eran hechos con materiales que tenían al alcance, que estaban disponibles en la casa o se los encontraba en el campo, mientras realizaban sus actividades diarias.

Con toda la información antes descrita, podemos clasificar a los juguetes de la siguiente manera:

- **Juguetes de arcilla:**
  - En este podemos incluir a las bolas, pitos en forma de animales y ollas.
- **Juguetes de madera:**
  - Trompo, pallca, carros, utensilios de cocina.
- **Juguetes de hojalata:**
  - Tijeras, ollas, jarras, cucharones.
- **Juguetes de cestería:**
  - Canastas.
- **Juguetes de tela:**
  - Muñecas y pelotas.

### 2.3 ¿Qué canciones se cantaban al momento de jugar?

Las canciones son composiciones líricas que contienen una función poética y expresiva en la que se relacionan los significados en relación a lo que está elaborando (Montalván, 2018). Es decir, las canciones le dan más relevancia a lo que se está haciendo, en este caso específico, le da un mayor significado a los juegos. Proporcionando así un recuerdo más especial de lo que se jugaba o con quién se lo hacía.

En este sentido, en la zona de Quilloac se escuchan muchos tipos de melodías populares, para entonarlas se hacía uso del violín, instrumento bastante común en la comunidad, pues antiguamente era imprescindible para pases del Niño y terminaciones de las chozas. Junto al violín se tocaban guitarras, bandolinas, bombos, charangos, flautas, quenás, rondadores y



otros. Las canciones que gozan de enorme popularidad son: Juvaleña, Curiquingue, Chugo tramposo, Mama Juliana, María Rosita y Tigre Bravo (Einzmann & Almeida, 1991).

Una de las canciones más entonadas ha sido “María Rosita”, en 1964. Es así que, Estefanía Pichazaca (Comunicación personal, 2 de febrero del 2021), moradora de la comunidad de Quilloac rememora la canción que ella cantaba mientras jugaba. “Yo cantaba una canción, creo que era de Ángel Guaraca, no me acuerdo, era más o menos así, na, na, na, María, no me acuerdo”. Indicó que era una canción que estaba de moda, pero no recordaba muy bien la letra. Pero, investigando acerca de las canciones que se podían escuchar en la comunidad de Quilloac, se encontró la canción que nos tarareó Estefanía Pichazaca en el libro “La cultura popular en el Ecuador” de Einzmann & Almeida (1991), en este libro podemos encontrar la letra completa, que cito a continuación:

## **Rosa María**

Rosa María guambrita

María Rosita guambrita

ya estás proveída Rosita

ya estás segura Rosita

Rosa María guambrita

María Rosita guambrita

ya estás segura Rosita

para vilarte Rosita

para casarte guambrita

Rosa María guambrita

María Rosita guambrita

ya está previsto Rosita  
unos veinte cuyes Rosita  
unas diez gallinas Rosita  
para casarte guambrita  
para vilarte Rosita

(Einzmann & Almeida, 1991, p. 104).

Con todo lo mencionado, las canciones dentro de los juegos cumplen un papel más emocional, es decir, las canciones desencadenan emociones provocadas por su ritmo y melodía (Montalván, 2018). En este caso específico, los niños cantaban canciones que se encontraban de moda, aquellas canciones que escuchaban dentro de su hogar y aquellas que significaban algo para ellos, es decir, las que les traían recuerdos. Un caso interesante es de la señora Estefanía Pichazaca, que a pesar de que ya transcurrió una gran cantidad de años, aún recuerda aquella canción que cantaba o tarareaba al momento de jugar, demostrando así la trascendencia de las canciones al momento de jugar.

## **2.4 Cómo el trabajo de los padres influía en los juegos**

Este es un tema importante dentro del juego, pues de la actividad que realizaban los padres dependía lo que los niños y niñas imitaban. Así, por ejemplo, una niña podía observar como su madre cuidaba a sus hermanos menores y se quedaba con ellos hasta que se durmieran. Ella la imitaba con su muñeca y la tapaba con cuidado y después se sentaba delante de ella y vigilaba su sueño. Inclusive, solían pedir a sus hermanos que no hicieran ruido cuando corrían (Tardos, 2014), es evidente que en la transmisión de la cultura se aprende por imitación, de ahí que el comportamiento de los padres y los roles que jugaban dentro del hogar, estos se

representaban al momento de jugar, además, otros factores de relevancia son, la cantidad de hermanos y el orden que ocupaba entre ellos, si era él o la mayor tenía más responsabilidades que si era el segundo, tercero u otro (Citado en Parra, 2010).

Así tenemos el caso de la señora Sara Calle (Comunicación personal, 2 de febrero del 2021), moradora de la comunidad de Quilloac, quien nos supo manifestar que “Yo era la mayor de mis hermanos y les tenía que cuidar mientras mi mamá salía a trabajar en el campo, como ya estaba grande tenía que darles de comer y también ir a dar la comida a mi mamá cuando me iba diciendo, era cansado eso, ya no sabía jugar tanto como veía que hacían mis hermanos, y cuando jugaba, lo que me acuerdo que hacía era jugar con mi muñeca y yo ser la mamá y le cuidaba y le daba de comer porque eso hacía mi mamá cuando no iba a trabajar”. Con esto queda en evidencia que las niñas imitan lo que sus progenitores hacían, en este caso en concreto, la señora Sara jugaba con su muñeca pero le cuidaba tanto como ella cuidaba de sus hermanos y como su madre lo hacía con ella.

Los juegos y representaciones se relacionan directamente con los roles tradicionales que cumplirán dentro de la sociedad y dentro del hogar como madres y esposas. Incluso, algunos oficios que realizan más tarde se asocian con los juegos y prácticas culturales. Por ejemplo, dentro del hogar, las niñas aprenden a tejer con los restos de las pajas. Ellas buscarán pajas rotas y aprenderán el tejido, por imitación del trabajo que realiza su madre (Arteaga, 2018).

Las niñas se complacen en hacer de madres. Así, se las encuentra hilando con su huso hecho por ellas mismas a partir de una rama de sísig descascarada a la que se añade una pequeña pepa que hace de tortero en uno de sus extremos. Luego lo forran con lana, envuelven en un pañuelo y ya disponen de guangu (Einzmann & Almeida, 1991) eso en el caso de las niñas. Por otro lado, “los varoncitos juegan con un arado construido por su padre, los toros son de pepa de floripondio a las que se agrega los cachos y patas. Al igual que su progenitor, los unce y procede a arar el terreno” (Einzmann & Almeida, 1991, p. 115). Como se nota, todos los juegos que se asocian con las actividades que realizan los padres, básicamente los infantes los imitan y pueden disfrutar de un momento de alegría con sus hermanos, además notamos que el lugar en el cual se desarrollan estas actividades se encuentran en la casa o el campo,

confirmando lo dicho sobre los lugares favoritos en que jugaban los niños de la comunidad de Quilloac.

Efectivamente, todo lo mencionado concuerda con lo dicho por los entrevistados. Es así, que el señor Segundo Duchi (Comunicación personal, 2 de febrero del 2021), morador de la comunidad de Quilloac, recordó con alegría como uncía a su hermano. Él hacía esto porque veía cómo sus padres realizaban esa actividad. Dolores Quinde (Comunicación personal, 2 de febrero del 2021), moradora de la comunidad de Quilloac, recordó con mucha alegría como su madre tejía el sombrero, y como sus padres araban la tierra y luego sembraban. “Mi mamá tejía el sombrero, yo la veía y con los retazos sabía intentar tejer, pero me salía mal. Otro juego que me acuerdo era cuando uncíamos a nuestros perros, era chistoso porque les amarrábamos y hacíamos como que estábamos arando, mis papás se sabían reír cuando hacíamos eso, pero para nosotros era nuestro juego favorito”.

Con esta afirmación apreciamos como el trabajo y las actividades de los padres influyen directamente a la hora de jugar. Esto lo podemos clasificar como un juego de imitación, es decir, el niño trata de imitar o representar papeles de las personas que viven dentro de su entorno familiar, esto lo hacen con el objetivo de reproducir algunos acontecimientos del día a día y así divertirse mientras aprenden las labores que se realizan dentro de su contexto. Así mismo, por lo antes descrito, podemos también clasificar a las formas en las que jugaban los niños de la comunidad de Quilloac como juegos de construcción, esto quiere decir que el niño construye una estructura simbólica real utilizando objetos desprovistos de su significado real pasando así a tener un resignificado en el contexto lúdico (Pinheiro, 2012), esto se puede corroborar cuando los niños jugaban a uncir a sus hermanos.

Es importante mencionar, que el lugar en el que se realizó el trabajo de campo es una zona que se dedica a la agricultura y a la ganadería. Por ello, todos los juegos que realizaban estaban dedicados a esas actividades.

Con lo dicho anteriormente se puede notar que la mayoría de los juguetes populares casi siempre representan objetos que los adultos usan en su vida cotidiana, ejemplo de lo dicho son los objetos conocidos como domésticos tales como las ollas y la cocinita, juguetes

propios de las niñas asociados a los juegos de la casita o de la comidita o inclusive pueden ser escenas de la vida familiar; en el caso de los niños tenemos los carros y las herramientas de trabajo que inducen en el juego a la representación de las actividades de los padres.

Ahora bien, para que estos juegos se conserven dentro de la memoria de las personas, es necesario que se reproduzcan, es decir, es necesario que se los cuenten a las nuevas generaciones. Como ya se mencionó en líneas anteriores los juegos populares son parte de un patrimonio intangible, el cual se reproduce de generación en generación y que necesitan de la oralidad para que este siga perdurando.

## **Conclusiones**

Luego de realizar este estudio se pudieron obtener respuestas a los objetivos y la pregunta de investigación, las historias de vida y testimonios de los y las informantes de la Comunidad de Quilloac nos permitieron obtener una información muy rica y completa sobre la dinámica de los juegos populares, para luego registrarla y analizarla. Además, hemos establecido

algunas categorías que nos permiten explicar de mejor manera los juegos populares en la Comunidad.

Como primer resultado hemos identificado cuáles eran esos espacios en que se desarrollaron los juegos, es decir, los lugares de entretenimiento, los cuales son espacios en los que niños y niñas se sentían a gusto y tranquilos, llegando a ser la casa, la escuela y el campo, estas categorías fueron escritas en orden de importancia, según los testimonios recabados.

El segundo resultado, permite apreciar cómo los juegos reforzaban los roles de género, en este punto tiene mucho que ver la familia, ya que desde pequeños se les inculcaba qué colores, qué actividades y qué juegos son tanto para niños como para niñas y es evidente como, a niñas y niños se les encargaban ya sean tareas domésticas en el caso de las niñas o aquellas labores del campo para los niños, estas actividades se las debían cumplir, pero cuando se las realizaba también reforzaban los roles de género. Dentro del tercer resultado encontramos la relación de los juegos con el trabajo de los padres. Este es un tema interesante, ya que las personas entrevistadas al ser de un área rural, su trabajo se enfocaba en la agricultura y el tejido de sombreros. Por ello, los niños jugaban a uncir a sus perros o hermanos y hacerles pasar por una yunta. En tanto que para el sombrero, se tomaba la parte que no servía del sombrero y, niñas y niños intentaban tejer.

El cuarto resultado tiene que ver con la adquisición de los juguetes, hemos podido constatar que un 70% de los entrevistados mencionaron que sus juguetes eran elaborados por los niños, ya que la condición socioeconómica de sus padres no les permitía adquirirlos en tiendas o comercios. El quinto, tiene que ver con el tipo de materiales de los juguetes, hemos registrando que la mayoría de estos eran elaborados de madera, materiales disponibles de la naturaleza (palos), de la arcilla para las bolas y los alimentos (“pepa de aguacate”), es decir, materiales que se encuentran a disposición de las familias de la Comunidad. Es también relevante mencionar el aporte de los padres y otros adultos en la elaboración de los juguetes, el ingenio que mostraban los más pequeños para aprovechar situaciones y objetos que los convertían en juguetes, pues en muy contadas ocasiones podían obtenerlos por herencia, regalo o compra.

El sexto hace referencia a las canciones que se cantaban al jugar, con respecto a eso y a pesar de que existían otras, hemos encontrado como principal resultado la canción “María Rosita”, que se cantaba por moda.

Dentro de las limitaciones que se presentaron tenemos que las personas estaban algo recelosas al momento de hacerles las entrevistas, así mismo, no se dejaron tomar fotos, filmar o grabar su voz, ya que al ser una comunidad estas acciones derivan en desconfianza por parte de ellos. Pero, la limitante más fuerte fue el confinamiento por la pandemia del Covid-19, ya que por esto no se pudo conversar de una manera más tranquila con los moradores de la comunidad por el temor que tenían de contagiarse.

Es así, que con los resultados obtenidos se plantean algunas preguntas que se describen a continuación:

- ¿Cómo se puede incorporar en el pénsum de las escuelas de Quilloac el tema de los juegos populares?
- ¿Qué acciones pueden realizar los ciudadanos del cantón Cañar para poder preservar los juegos populares?
- ¿Cómo podría el Municipio de Cañar propiciar la preservación de juegos populares?

## Recomendaciones

- Los padres de familia, deben seguir fomentando y ser los multiplicadores de la práctica de los juegos populares en el hogar y en las diferentes reuniones y fiestas de la comunidad.
- Tratar de concientizar, mediante charlas, la importancia de propiciar los juegos populares en el cantón Cañar.
- Que este rescate de los juegos populares no solo sea dedicado un día al año.
- Utilizar medios de comunicación, para que hagan un programa sobre los juegos tradicionales, de su valor y su importancia en el desarrollo del niño/a.
- Presentar una exposición con los juguetes populares que se usaban en Quilloac en los años de 1964 y 1984.



## Bibliografía

Aguilar, C., & Pintado, S. (2019). *El juego y la construcción de roles de*

*género*. Retrieved Junio Martes, 2021, from

<http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/33696/1/Trabajo%20de%20Titulo%20de%20Titulo.pdf>

Anderson-McNamee, J. y Bailey, S. (2017). *La importancia del juego en el desarrollo de la primera infancia*. MaguaRed.

Arteaga, M. T. (2018). *De guaguas fajados a cuerpos amortajados: notas sobre la cultura popular serrana en la literatura regional ecuatoriana (siglo XX)*. *Revista de Literaturas Populares*, XVIII (2), 443.

Astudillo, M. (2010). *Juegos tradicionales como recurso pedagógico para el desarrollo social en niños de 4 a 5 años*. Universidad de Cuenca.

Barreto, M. (2018, Junio). *Los juegos tradicionales en la escuela*. Repository. Retrieved Febrero 13, 2022, from <https://repository.udistrital.edu.co/bitstream/handle/11349/15631/BarretoGarc%C3%ADaMayraAlejandra2018?sequence=1&isAllowed=y>

Biagini, H., & Roig, A. (2008). *Diccionario del pensamiento alternativo*. Biblos.

Brites, G. y Muller M. (1994). *Manual para la Estimulación Temprana*. Editorial Bonum.

Brizendine, L. (2010). *Diferencias entre niños y niñas. ¿El juego infantil está influido por su sexo? Igualdad de género—Louann Brizendine | La magia de crecer*. <http://lamagiadecrecer.blogspot.com/2013/11/diferencias-entre-ninos-y-ninas-el.html>

- Buenos, L. Y., & Arias, M. L. (2015). *El maravilloso mundo de la oralidad*. Universidad de Tolima.
- Chávez, B. (2016). *Plan de salvaguardia de los juegos tradicionales patrimoniales, para la gestión turística sostenible del cantón Riobamba, provincia de Chimborazo*. Escuela superior politécnica de Chimborazo.
- Chávez, J. (2004). *La cultura*. Unidad Ajusto.
- Chomsky, N. (2010). *Teoría Lingüística y Proceso del Lenguaje*. Popular.
- Constituyente, A. N. (2008). *Constitución Política de la República del Ecuador*. Montecristi.
- Contreras, M. (2009). *El juego y el juguete. Innovación y Experiencias Educativas* (págs. 19).
- Einzmann, H., & Almeida, N. (1991). *La cultura popular en el Ecuador* (1ra ed.). Cuenca.
- Fernández, D. y Candejejo, I. (2017). *La identidad cultural de Guantopolo identificada a través de cuentos, mitos, leyendas y memorias ancestrales colectivas. Universidad Técnica de Cotopaxi, Latacunga, Ecuador*.
- Gondard, P., & Mazurek, H. (2001). *30 años de reforma agraria y colonización en Ecuador (1964-1994): Dinámicas espaciales. Estudios de Geografía, 10, 15-40*.
- Grayling, A. (2001). *El sentido de las Cosas*. Ares y Mares.
- Guamán, A. (2015). *Identidad cultural y su incidencia en el desarrollo turístico de la parroquia Pilahuín cantón Ambato provincia de Tungurahua*. Universidad Técnica de Ambato.
- Heller, Agnes. (2003). *Memoria cultural, identidad y sociedad civil*. New York.

- Ibáñez, M., y Domínguez, F. (2008). *Género y estereotipos: la desigualdad en el juego dentro del patio de recreo*. Universidad Pedagógica Nacional.
- Kottak, P. (2010). La cultura. En P. Kottak, *Antropología cultural* (págs. 60-62-64). Madrid: McGraw-Hill Companies, Inc.
- López, C. (2016, Diciembre S/d). *Juegos tradicionales en el uso del tiempo libre en los niños y niñas de 5 a 6 años del jardín de infantes "Froilán Serrano", Distrito Metropolitano de Quito, periodo escolar 2013–2014*. Universidad Central del Ecuador. Retrieved junio 16, 2021, from <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/12057/1/T-UCE-0010-1413.pdf>
- Lumbreras, N. (2013, Junio). *Estereotipos de género en los juguetes, de los niños de educación primaria*. Re-Unir. Retrieved Febrero 01, 2022, from [https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1830/2013\\_05\\_27\\_TFM\\_ESTUDIO\\_DEL\\_TRABAJO.pdf](https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1830/2013_05_27_TFM_ESTUDIO_DEL_TRABAJO.pdf)
- Malinowski, B. (1984). *Una teoría científica de la cultura*. Naturaleza, Cultura y Poder. Retrieved Febrero 01, 2022, from <https://naturalezaculturaypoder.files.wordpress.com/2014/01/malinowski-1984.pdf>
- Mendoza, J. (2005). *Exordio a la memoria colectiva y el olvido social | Athenea digital*. Raco.cat. Retrieved Febrero 01, 2022, from <https://raco.cat/index.php/Athenea/article/view/39149>
- Molano, O. (2008). *Identidad Cultural. Identidad Cultural un concepto que evoluciona*.
- Montalván, K. (2018). *Relación entre los juegos lúdicos y las canciones infantiles en los estudiantes de cuatro años de edad de una institución ed*. Repositorio de la Universidad César Vallejo. Retrieved Febrero 1, 2022, from [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/28608/C%c3%a1ceres\\_MKN.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/28608/C%c3%a1ceres_MKN.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Narváez, J. (2002). *Senderos pedagógicos de la oralidad*. Media. Retrieved Febrero 01, 2022,

- from <https://media.utp.edu.co/referencias-bibliograficas/uploads/referencias/libro/resena-goyes-por-vegapdf-kuPIk-resena.pdf>
- Navarro, R. (2015). *Los juegos y actividades tradicionales como refejo de la sociedad*. Dialnet.
- Parra, J. (2010). *El rescate de los juegos populares ecuatorianos y su aplicación en la animación turística*. Universidad de Cuenca.
- Pecci, M.C., et al. (2010). *El juego infantil y su metodología, el grado superior*. Mc Graw-Hill
- Pinheiro, M. (2012). *El jugar de los niños en los espacios públicos*. Bitstream. Retrieved Febrero 01, 2022, from [https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/96172/02.MTPA\\_TEXTO\\_CASTELLANO.pdf?sequence=2](https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/96172/02.MTPA_TEXTO_CASTELLANO.pdf?sequence=2)
- Pinza, G., & Ureña, C. (2013). *Los juegos tradicionales y su incidencia en el desarrollo del aprendizaje de los niños y niñas de primer año de educación básica*. Universidad Nacional de Loja.
- Reina, C. (2009). *El juego infantil. Innovación y Experiencias*. Universidad de Cuenca.
- Ruiz, D. (2017). *Cultura y discultura: realidades contrarias. conceptos antagónicos / David Ruiz Molina*. Academia.edu. Retrieved Febrero 01, 2022, from [https://www.academia.edu/33542396/CULTURA\\_Y\\_DISCULTURA\\_REALIDAD\\_ES\\_CONTRARIAS.CONCEPTOS\\_ANTAG%C3%93NICOS](https://www.academia.edu/33542396/CULTURA_Y_DISCULTURA_REALIDAD_ES_CONTRARIAS.CONCEPTOS_ANTAG%C3%93NICOS)
- Simarra, R., & Marrugo, L. (2016). *Prácticas y saberes ancestrales en torno a la niñez en comunidades afrodescendientes negras y palenqueras de Bolívar y Sucre*. Nodos Y Nudos.
- Soto, D. (2011). *Identificación y puesta en valor de las tradiciones populares de la ciudad de Macará*. Universidad Nacional de Loja.

Taípe, O. (2013). *El juego infantil como proceso de socialización en niños y niñas*. Universidad Central de Quito.

Taylor, C (1958). *La cultura como expresión*. Polis.

Torres, Á. (2018). *Juegos tradicionales y populares del Ecuador*. Revistas. uta. Retrieved Febrero 13, 2022, from <https://revistas.uta.edu.ec/Books/libros%202019/JuegosTradicionales.pdf>

Torres, Á., & Torres, M. (2018). *Juegos tradicionales y populares del Ecuador*. Universidad Técnica de Ambato.

Tremblay, G. (2003). *Industrias culturales y diálogo entre las civilizaciones en las Américas*. Francia: Université Lava.

Vélez, F. (2019). *La construcción de la identidad cultural en el currículum de ciencias sociales*. Cádiz. Universidad de Cádiz.

Yazpik, C (1971). *Historia de la Cultura*. Liborio Blanco

Zarza, P., & Luevano, A. (2017). *Juguetes y construcción de estereotipos de género*. UAEM. Retrieved Febrero 01, 2022, from <https://ri.uaemex.mx/handle/20.500.11799/80133>

## Anexos

### Entrevista número 1

**Entrevistado:** Manuel Pichazaca

**Lugar:** Comunidad de Quilloac

**Fecha:** 02 de Febrero del 2021.

**Entrevistadora A:** Paola Verdugo

**Paola:** Buenos días, mi nombre es Paola Verdugo, soy estudiante de la carrera de Historia y Geografía, me podría ayudar con una entrevista sobre ¿Cuáles eran los juegos populares del Cantón Cañar?

**Señor Manuel Pichazaca:** Si claro, dígame

**Paola:** ¿A qué jugaba cuando era niño?

**Señor Manuel Pichazaca:** Yo jugaba con los trompos y las bolas.

**Paola:** ¿Todos los niños jugaban a lo mismo?

**Señor Manuel Pichazaca:** Sí, todos jugábamos a lo mismo, en ese entonces sólo queríamos jugar.

**Paola:** ¿En qué lugares jugaba? (casa, chacra, parque, plazoleta, calle)

**Señor Manuel Pichazaca:** Yo jugaba en una cancha que había acá arriba con mis amigos, en el campo también jugaba era lindo estar saltando mientras se salía a mudar a los animales ahí me encontraba con mis amigos y jugábamos a las guerritas por eso cogíamos unas ramas y sabíamos imaginar que son pistolas.

**Paola:** ¿Sus hijos o sus nietos conocen sus juegos?

**Señor Manuel Pichazaca:** No sé, eso ya no conozco, no he visto.

**Paola:** ¿Tenían juguetes? ¿Cuáles?

**Señor Manuel Pichazaca:** Tenía el trompo y las bolas esos eran mis favoritos, todos teníamos esos juguetes.

**Paola:** ¿Cómo conseguía los juguetes? (regalo, compra, elaboración, herencia)

**Señor Manuel Pichazaca:** A mí me daban comprando mis papás los juguetes, me daban pocas veces al año, pero me los compraban.

**Paola:** ¿Se cantaba alguna canción mientras jugaba? ¿Cuál?

**Señor Manuel Pichazaca:** Yo no me acuerdo que se haya sabido cantar, yo por mi parte no cantaba nada.

**Paola:** ¿Qué le parece que el Municipio en las fiestas proponga los carros de madera, el trompo, el ula ula y la rayuela?

**Señor Manuel Pichazaca:** No vale, porque los juegos que hace no son los que yo jugaba cuando era niño.

**Paola:** ¿Había juegos y juguetes para niños y niñas?

**Señor Manuel Pichazaca:** Me acuerdo que los niños jugaban con bolas y que las niñas era común verles con muñecas o con una cocinita jugando entre ellas.

**Paola:** ¿En qué trabajaban sus padres?

**Señor Manuel Pichazaca:** Mis papás se dedicaban a la agricultura.

**Paola:** Mientras sus padres trabajaban, ¿usted jugaba con las herramientas, o con los materiales de trabajo?

**Señor Manuel Pichazaca:** No nunca jugué a algo con las herramientas que ellos usaba, si me veían me hablaban o me pegaban.

**Paola:** ¿las personas con más recursos realizaban otros juegos?

**Señor Manuel Pichazaca:** Todos jugábamos a lo mismo

**Paola:** ¿las personas con menos recursos realizaban otros juegos?

**Señor Manuel Pichazaca:** Como le dije, todos jugábamos a lo mismo.



## Entrevista número 2

**Entrevistado: Segundo Duchi**

**Lugar:** Comunidad de Quilloac

**Fecha:** 02 de Febrero del 2021.

**Entrevistadora A:** Paola Verdugo

**Paola:** Buenos días, mi nombre es Paola Verdugo, soy estudiante de la carrera de Historia y Geografía, me podría ayudar con una entrevista sobre ¿Cuáles eran los juegos populares del Cantón Cañar?

**Señor Segundo Duchi:** Sí, dígame

**Paola:** ¿A qué jugaba cuando era niño?

**Señor Segundo Duchi:** Yo jugaba con las bolas y con mis carritos de madera.

**Paola:** ¿Cuál era su juego favorito?

**Señor Segundo Duchi:** Esos dos que le dije eran los que me gustaban.

**Paola:** ¿Todos los niños jugaban a lo mismo?

**Señor Segundo Duchi:** En la escuela no jugaban a lo mismo, en la escuela se hacían sus grupos y se jugaba a lo que cada uno quisiera.

**Paola:** ¿En qué lugares jugaba? (casa, chacra, parque, plazoleta, calle)

**Señor Segundo Duchi:** En el recreo sabía salir a jugar con mis amigos con las bolas porque no ocupaban mucho espacio en sus bolsillos y eran fácil de transportarlas, yo iba a la escuela con unas cuantas bolas, que serían 10 o más, y llegaba a la casa con más de las que fui, siempre pasaba eso, pero a veces perdía y mis papás se burlaban. Para mí el mejor lugar para jugar era mi casa, porque estaban mis hermanos y familia y era lindo estar con ellos, tenía más cosas para jugar y con mis hermanos hacíamos travesuras y mis papás nos hablaban, lo

que me acuerdo que sabíamos jugar era con una soga, brincábamos con eso, también jugábamos con lodo, así pasábamos el tiempo.

También me gustaba ir al campo porque cuando salía a campo a ver a los animales ya sabía quedarme jugando con mis amigos o hermanos, me acuerdo que subía a una piedra y con un palo en la mano jugaba a que era un soldado, mis amigos estaban escondidos, los palos que sabíamos coger eran los que tenían forma de pistola, igual sabíamos cantar mientras jugábamos, no me acuerdo que canción pero haya sido alguna alabanza que en mi casa cantaban.

**Paola: ¿Sus hijos o sus nietos conocen sus juegos?**

**Señor Segundo Duchi:** Ahora mis nietas sólo pasan en YouTube, o jugando Free Fire ya no quieren salir a jugar, se quedan en la casa viendo tutoriales de como peinarse. Ya no quieren salir a jugar a campo, ya no quieren trepar los árboles.

**Paola: ¿Tenían juguetes? ¿Cuáles?**

**Señor Segundo Duchi:** Tenía mi carro de madera, los palos que eran mis pistolas, un trompo, que lo hacía como una pepa de aguacate, para hacerlo cogía una pepa, le ponía un clavo en la punta de la pepa y ya estaba.

**Paola: ¿De qué materiales estaban elaborados sus juguetes?**

**Señor Segundo Duchi:** Mi papá me ayudaba a hacer mis juguetes, me acuerdo que me ayudó con un carro de madera como era lo que más teníamos en la casa el cogió eso y me dio haciendo el carro. La pallca también hacía no era difícil, se cogía palos y un caucho y salíamos a cazar tórtolas. Jugaba con la pepa del aguacate le ponía un clavo en la punta de la pepa, le envolvía una piola y jugaba.

**Paola: ¿Cómo conseguía los juguetes? (regalo, compra, elaboración, herencia)**

**Señor Segundo Duchi:** cuando era niño a mí no me daban juguetes, si quería uno tenía que hacerlo yo mismo, o mi papá me ayudaba, era la forma más común de tener juguetes en ese tiempo. Los juguetes yo hacía con madera porque era lo que más tenía en mi casa. Aunque

también usaba una pepa de aguacate, tenía que usar la imaginación y ser hábil, esta pepa le ponía un clavo en la punta y ya era un trompo. Las medias también usaba para hacer pelotas de trapo, era lo más común.

**Paola: ¿Se cantaba alguna canción mientras jugaba? ¿Cuál?**

**Señor Segundo Duchi:** A veces cuando pastaba a mis borregos sabía cantar alguna alabanza o una canción que estaba de moda en ese entonces, no me recuerdo muy bien.

**Paola: ¿Qué le parece que el Municipio en las fiestas proponga los carros de madera, el trompo, el ula ula y la rayuela?**

**Señor Segundo Duchi:** Me parece bien porque con eso hace que duren los juegos, no saben hacer mucha propagando, casi no he oído mucho de eso, pero lo que me han contado me parece bien.

**Paola: ¿Había juegos y juguetes para niños y niñas?**

**Señor Segundo Duchi:** Si había juegos para los dos, yo me acuerdo que nosotros jugábamos a la pelota, y las niñas jugaban con sus muñecas de trapo.

**Paola: ¿En qué trabajaban sus padres?**

**Señor Segundo Duchi:** Mis abuelos eran agricultores

**Paola: Mientras sus padres trabajaban, ¿usted jugaba con las herramientas, o con los materiales de trabajo?**

**Señor Segundo Duchi:** Yo uncía a mi hermano y le hacía arar, quería imitar lo que hacían mis abuelos

**Paola: ¿las personas con más recursos realizaban otros juegos?**

**Señor Segundo Duchi:** Sí, me recuerdo que los que tenían dinero jugaban con otras cosas, tenían motos, bicicletas y unos lindos carros de madera, mejores que los que nosotros hacíamos.

**Paola:** ¿las personas con menos recursos realizaban otros juegos?

**Señor Segundo Duchi:** Si jugábamos a otra cosa, nosotros sabíamos hacer los juguetes y jugábamos con los trompos.

## Entrevista número 3

**Entrevistada:** Estefanía Pichazaca

**Lugar:** Comunidad de Quilloac

**Fecha:** 02 de Febrero del 2021.

**Entrevistadora A:** Paola Verdugo

**Paola:** Buenos días, mi nombre es Paola Verdugo, soy estudiante de la carrera de Historia y Geografía, me podría ayudar con una entrevista sobre ¿Cuáles eran los juegos populares del Cantón Cañar?

**Señora Estefanía Pichazaca:** Si claro, dígame

**Paola:** ¿A qué jugaba cuando era niña?

**Señora Estefanía Pichazaca:** Jugaba a la cocinita, con mi muñeca y rara vez con las bolas.

**Paola:** ¿Cuál era su juego favorito?

**Señora Estefanía Pichazaca:** El que me gustaba era jugar con mi muñeca mientras estaba con mis amigas.

**Paola:** ¿Todos los niños jugaban a lo mismo?

**Señora Estefanía Pichazaca:** Si, en la escuela jugábamos a lo mismo, pero era el único lugar en dónde se hacía lo mismo, afuera ya cada uno jugaba lo que quería.

**Paola:** ¿En qué lugares jugaba? (casa, chacra, parque, plazoleta, calle)

**Señora Estefanía Pichazaca:** Yo jugaba en la escuela, me gustaba jugar en el recreo con mis amigas para mí asistir a la escuela era lo mejor de mi día, aunque igual salía al campo, pero en la escuela tenía mis amigos y eso lo hacía más bonito, las cosas que tenía que hacer me olvidaba. En el recreo yo me sentaba con mis amigas en un lugar lejano para poder jugar con las muñecas, los niños estaban jugando con su pelota de trapo, y para que no nos peguen

nos íbamos lejos. Prefería estar en mi casa para poder jugar con mi muñeca, además, en mi casa jugaba con mis hermanos o a la cocinita con mi mamá.

**Paola: ¿Sus hijos o sus nietos conocen sus juegos?**

**Señora Estefanía Pichazaca:** Mis hijos no conocen mucho de los juegos que yo sabía jugar cuando era niña, y mis nietos, ellos ya no saben ni que es jugara afuera, ellos prefieren estar en el celular jugando dios sabe qué y sólo están en el internet, siempre que les veo están con el celular en la mano y cuando les hablo ni me responden. Ya con eso mis nietos no quieren saber los juegos.

**Paola: ¿Tenían juguetes? ¿Cuáles?**

**Señora Estefanía Pichazaca:** Mi muñequita de trapo que hacía con una media que ya no me servía, mi cocinita y como le dije rara vez jugaba con las bolas.

**Paola: ¿Cómo conseguía los juguetes? (regalo, compra, elaboración, herencia)**

**Señora Estefanía Pichazaca:** A mí me regalaban los juguetes.

**Paola: ¿Se cantaba alguna canción mientras jugaba? ¿Cuál?**

**Señora Estefanía Pichazaca:** Yo cantaba una canción, creo que era de Ángel Guaraca, no me acuerdo, era más o menos así, na, na, na, María, no me acuerdo, pero era una canción que estaba de moda y en mi casa de seguro la escuchábamos, por eso haya sabido cantar.

**Paola: ¿Qué le parece que el Municipio en las fiestas proponga los carros de madera, el trompo, el ula ula y la rayuela?**

**Señora Estefanía Pichazaca:** Está bien lo que hace, lo que hacen me parece que sirve para que no se pierdan los juegos que antes yo jugaba y cuando voy a ver si me da tristeza porque mis hijos ya no jugaban mucho y ahora mis nietos ya no quieten saber nada de eso, les aburre.

**Paola: ¿Había juegos y juguetes para niños y niñas?**

**Señora Estefanía Pichazaca:** Me recuerdo que cuando era niña en mi casa ya no podía jugar, ya que debía cocinar o servir a sus hermanos y padres. Cuando llegaba de la escuela era muy raro que pueda jugar, tenía que ayudar en la casa, mi muñeca se quedaba en algún cuarto mientras hacía mis deberes. Los niños tenían bastantes juguetes, ellos tenían carritos de madera, trompos, pelotas de trapo, y bolas, yo tenía una muñeca de trapo, la hacía con una media vieja que ya no servía y le hacía muñeca porque no me daban más cosas, mi muñeca era mi único juguete. Decían que como era niña entonces debía estar más en la cocina y que yo no podía salir, pero mis hermanos si podían.

**Paola: ¿En qué trabajaban sus padres?**

**Señora Estefanía Pichazaca:** Mis papás se dedicaban a la agricultura y después mi papá se dedicó a la construcción.

**Paola: Mientras sus padres trabajaban, ¿usted jugaba con las herramientas, o con los materiales de trabajo?**

**Señora Estefanía Pichazaca:** Jugaba a tizar la yunta con mis hermanos.

**Paola: ¿las personas con más recursos realizaban otros juegos?**

**Señora Estefanía Pichazaca:** Si, los que tenían jugaban con sus bicicletas, con muñecas que hablaban y todo, eran más lujosos que los juguetes que nosotros teníamos. Con eso de ley ellos ya jugaban a otras cosas. Nosotros les sabíamos ver porque era raro ver un juguete nuevo.

**Paola: ¿las personas con menos recursos realizaban otros juegos?**

**Señora Estefanía Pichazaca:** Claro, nosotros jugábamos con juguetes regalados, entonces ya estaban dañados y hasta rotos, pero era lo que había. También sabíamos jugar con los animales porque si era divertido.

